

NUMBER 26 . YEAR XIV / DECEMBER 2025

ISSN 2281-8138



The IMAGINARY of NOSTALGIA

VOLUME 2

MIMESIS EDIZIONI / UNIVERSITY OF MESSINA



University of Messina
Piazza Pugliatti, 1 - 98122 Meesina
Email: sba@unime.it



Mimesis Edizioni
via Risorgimento, 33 - 20099 Sesto S.G.
(MI) - Italy phone/fax +39 02 89403935
Email: mimesis@mimesisedizioni.it

Registrazione presso il Tribunale di Messina
n. 8 del 16/04/2012

ISSN 2281-8138
www.imagojournal.it -
rivistaimago@gmail.com



Editor in Chief

Pier Luca Marzo (*University of Messina*)

Milena Meo (*University of Messina*)

Editorial Board

Olimpia Affuso (*Università della Calabria*)

Francesco Barbalace (*University of Reggio Calabria*)

Mariavita Cambria (*University of Messina*)

Antonio Camorrino (*University of Naples "Federico II"*)

Marianne Celka (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

Fabio D'Andrea (*University of Perugia*)

Matthijs Gardenier (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

Giovanni La Fauci (*University of Messina*)

Luca Mori (*University of Verona*)

Maria Giovanna Musso (*University of Rome "La Sapienza"*)

Ercole Giap Parini (*Università della Calabria*)

Daniela Pomarico (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

Vincenzo Susca (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

Antonio Tramontana (*University of Messina*)

Neil Turnbull (*Nottingham Trent University*)

Bertrand Vidal (*Paul Valéry University Montpellier 3*)

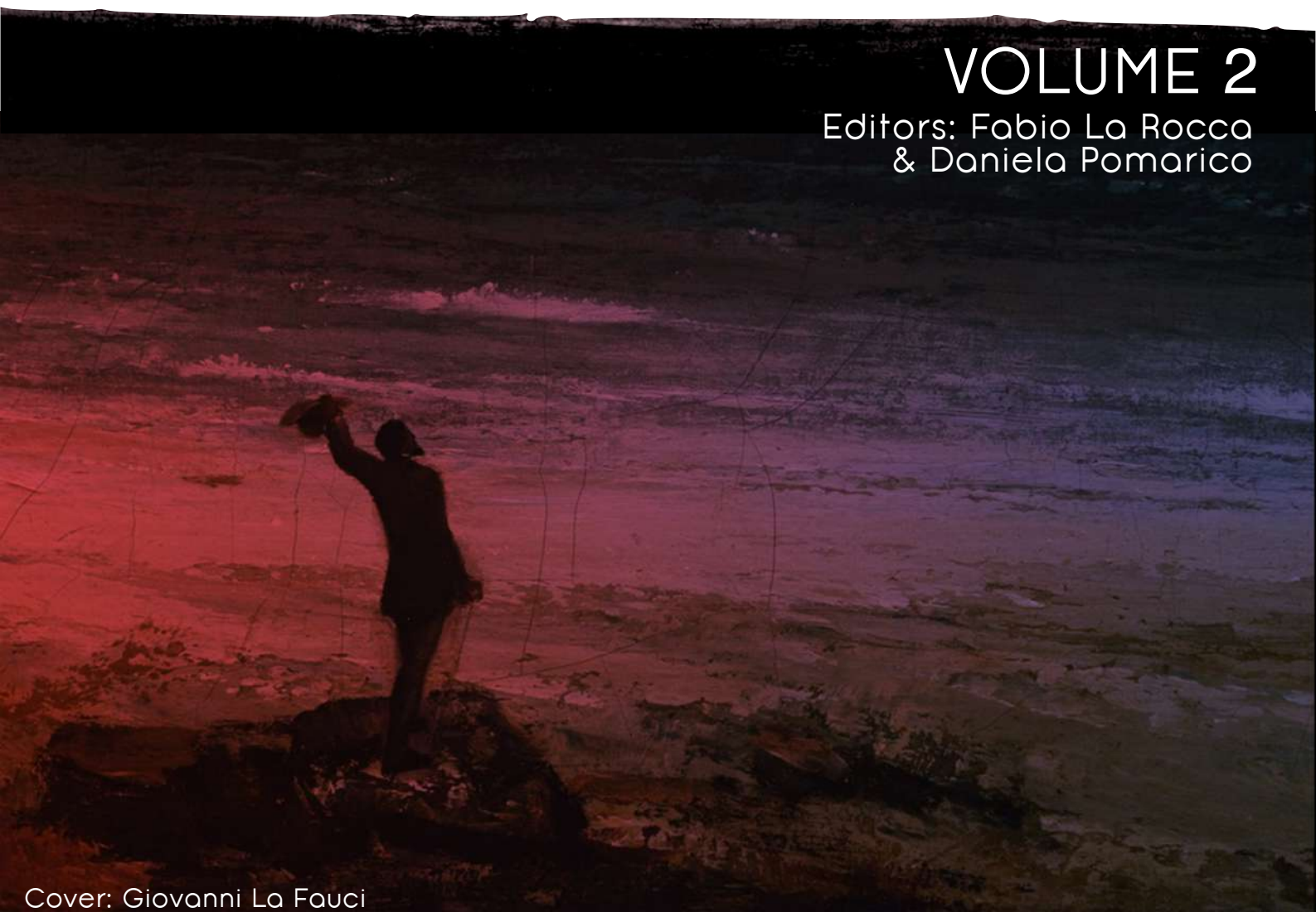
Scientific Committee

Sabah Abouessalam (*Institut National d'Aménagement et d'Urbanisme*), **Alfonso Amendola** (*Università degli Studi di Salerno*), **Vania Baldi** (*University of Aveiro*), **Luisa Bonesio** (*Università di Pavia*), **Sergio Brancato** (*Università degli Studi di Napoli "Federico II"*), **David Brown** (*Cardiff Metropolitan University*), **Fulvio Carmagnola** (*Università di Milano - Bicocca*), **Antonella Cammarota** (*Università di Messina*), **Vanni Codeluppi** (*Università di Modena e Reggio Emilia*), **Stefano Cristante** (*Università del Salento*), **Derrick De Kerckhove** (*University of Toronto*), **Luisa Del Giudice** (*American Folklore Society*), **Ubaldo Fadini** (*Università di Firenze*), **Kenneth Frampton** (*Graduate School of Architecture, Planning and Preservation at Columbia University*), **Tonino Griffero** (*Università di Tor Vergata*), **Bruno Gullì** (*Long Island University of New York*), **Paolo Jedlowski** (*Università della Calabria*), **Philippe Joron** (*Paul Valéry University Montpellier 3*), **Serge Latouche** (*Université Paris-Sud*), **Michel Maffesoli** (*Université Paris V*), **Ingo Meyer** (*Bielefeld University*), **Carlo Mongardini** † (*Università di Roma "La Sapienza"*), **Edgar Morin** (*Centre National de la Recherche Scientifique*), **Francesco Parisi** (*Università di Messina*), **Tonino Perna** (*Università di Messina*), **Mario Perniola** † (*Università di Roma Tor Vergata*), **Andrea Pinotti** (*Università di Milano*), **Luigi Prestinenza Puglisi** (*Università di Roma La Sapienza*), **Valentina Raffa** (*University of Messina*), **Caterina Resta** (*Università di Messina*), **Ambrogio Santambrogio** (*Università di Perugia*), **Antonio Scurati** (*Libera Università di Lingue e Comunicazione*), **Domenico Secondulfo** (*Università di Verona*), **Patrick Tacussel** (*Université Paul-Valéry, Montpellier III*), **Bron Taylor** (*University of Florida*), **Dario Tomasello** (*Università di Messina*), **Gabriella Turnaturi** (*Università di Bologna*), **Andreas Wittel** (*Nottingham Trent University*), **Jean Jacques Wunenburger** (*Università Jean Moulin Lyon*), **Martine Xiberras** (*Paul Valéry University Montpellier 3*).

The IMAGINARY of NOSTALGIA

VOLUME 2

Editors: Fabio La Rocca
& Daniela Pomarico





Index



Editorial

Fabio La Rocca 11 L'immaginario nostalgico: un sentire contemporaneo



Topic

- Alfonso Amendola
Martina Masullo 19 *Friends* e la rimediazione della nostalgia nelle serie TV
- Annachiara Guerra
Felice Addeo 35 Game e nostalgia: il double screen come esperienza di meta-retrogaming
- Nelly Rousset 57 La sorcellerie occidentale contemporaine, un reflet de la nostalgie du sacré
- Fabiola Ballarati
Chechetto 73 La nostalgia antropofaga va a teatro
- Maya Mansour 89 Du mythe d'Ithaque aux villes vertes: figures de la nostalgie dans l'urbanisme occidental
- Jiayuan Luo 109 Invader, a flâneur in a real and imaginary space



Off-Topic

- Alessio Ceccherelli 135 Alice e Peter (e gli altri). Il doppio ruolo degli spazi fantastici nella letteratura per l'infanzia
- Simone Sarti
Massimo Airoidi
Federico Boni 153 The evolution of fear: cultural change in cinema horror types
- Luigi Somma 179 Eteronomia e autonomia simbolica nei mondi videoludici: Baldur's Gate



Editorial





A JOURNAL OF THE
SOCIAL IMAGINARY

L'immaginario nostalgico: un sentire contemporaneo

Fabio La Rocca

fabio.la-rocca@univ-montp3.fr

LEIRIS / Université de Montpellier Paul-Valéry



11

Get weak all the time
We just pass the time
Me in my own world
Yeah you there beside
The gaps are enormous
We stare from each side
Joy Division – *I rememebor nothing*

The past was yours but the future's mine

The Stone Roses – *She Bangs the Drums*

La postura sociologica di uno sguardo attento ci porta costantemente a scrutare, osservare, investigare il sociale al fine di individuare lo stile di un'epoca: ovvero ciò che contraddistingue e caratterizza il nostro tempo. Il tempo di un'estetica sociale che ci invita a riflettere sui fenomeni del sentire. Questo "sentire" è da intendere come percezione sensibile capace di esprimere il senso del vissuto. E come e dove cercare questo senso del vissuto? Cosa si "prova" nelle sensibilità quotidiana?

Interrogazioni che ci collocano nella direzione di un'attenzione perenne che ci porta a scrutare il mondo nei suoi molteplici frammenti. Frammenti che devono essere interpretati come modalità di uno sguardo accorto che si dirige verso le espressività del sociale; elementi allo stesso tempo di una poetica societale e di una riflessione teorica su come la realtà si esprime. Una "scienza della realtà", la *Wirklichkeitswissenschaft* espressa dal pensiero di Max Weber (1904-1965) che ci mostrava come l'interesse delle scienze sociali è la configurazione reale e singolare della vita che ci circonda (*Ibid.*: 155).

Il fondamento di questa "scienza", nel senso weberiano, è incentrato sul carattere empirico; e la stessa realtà empirica Weber la definisce, magistralmente come un tipo di caos attraversato dal "flusso del divenire". La realtà empirica abbraccia dunque elementi che acquisiscono significazione in relazione, dal nostro punto di vista, al vissuto e al senso che noi diamo a questa realtà. L'ottica weberiana ci spinge



verso una concezione del sociologo animato dall'*Erkenntnisinteresse*, ovvero "interessi di conoscenza" (*ibid.*: 140). Questi interessi si basano pertanto su una selezione di eventi (diremo piuttosto frammenti) che acquisiscono un valore culturale e formano un'attenzione di conoscenza. In questo modo, nell'osservazione della realtà si opera la selezione di particolarità indicative che formano una fenomenalità significativa del modo in guardiamo il mondo della contemporaneità.

Il nostro intento, orientato da un interesse di conoscenza, si rivolge alle dinamiche dell'immaginario della nostalgia, che costituisce una delle peculiarità caratterizzanti l'attuale visione, o rappresentazione, del mondo. Siamo quindi immersi in un mondo nostalgico che si manifesta come sentimento espressivo dello stile della nostra epoca. Uno stile che ci conduce a riflettere, in riferimento al pensiero di Michel Foucault, su una "ontologia dell'attualità", ovvero che cos'è questo presente e cos'è quest'attualità e, di conseguenza, chi siamo oggi. L'interrogazione foucauldiana, sebbene ancorata in un processo di formazione dell'attività filosofica e della continuità storica, ci conduce a mettere l'accento sul senso della contemporaneità come atteggiamento conoscitivo (o *ethos* nel senso di Foucault). Prendiamo dunque spunto e ispirazione dal pensiero foucauldiano (ben coscienti della sua specificità) come incipit di riflessione sul presente come possibilità dell'esperienza.

Se Foucault parlava di "focolai di esperienza", nella nostra riflessione possiamo mettere in evidenza il mondo in cui il "sentimento nostalgico" (La Rocca, 2024) rappresenta uno di questi "focolai" in cui si aziona un'esperienza concreta. L'ontologia dell'attualità vista come condizione di possibilità dell'esperienza, è allora una porta di ingresso per interrogarci sull'immaginario nostalgico come facoltà espressiva del mondo, una modalità della realtà sociale condivisa. Cosa esprime allora questo immaginario? Quali condensazioni si attivano nella nostra realtà vissuta nostalgicamente?

Potremmo parlare di un immaginario delle forme elementari del sentimento nostalgico proiettandoci in un contesto socio-culturale dell'estetizzazione del quotidiano come modo di sentire e percepire. Un'atmosfera nostalgica dunque che ci tocca "affettivamente", per riprendere un termine del filosofo delle atmosfere Gernot Böhme (2005), come qualità di *desiderium*, una delle prime significazioni del termine nostalgia prima della creazione della nozione in chiave medica. Nella nostra intenzione, l'immaginario nostalgico è una tentazione di un desiderio ma non come qualità repressa di una ferita, ma piuttosto come "slancio vitale". La suggestione dello "slancio vitale", offerta dall'analisi di Henri Bergson nella sua *L'evoluzione creatrice* (1907), indica una forza interna, una tendenza creativa. Sarebbe allora il caso di parlare di "nostalgia creativa" (Teti, 2015/2020, Pomarico, 2023) come forma narrativa della relazione al tempo e anche come un qualcosa connesso alla vitalità. L'antropologo Vito Teti (2020), in effetti, ci presenta questa concettualizzazione della nostalgia come un elemento creativo e non più semplice spettro del passato. E se parliamo di "spettri" del passato, in chiave fisheriana (Fisher, 2014), possiamo mettere l'accento su un presente eternizzato come forma stilistica esistenziale. Nella nostra concezione, gli spettri del passato assumono forme vitali del presente che si ramificano e si diffondono nell'universo culturale contemporaneo. È questo stesso



universo culturale che amplifica il diffondersi del sentimento nostalgico e diventa, di conseguenza, ugualmente una chiara strategia del marketing contemporaneo capace di alimentare e disseminare ulteriormente il sentimento nostalgico.

Viviamo immersi in un'epoca del remix, nel pieno del "boom della nostalgia", come osservano Fred Davis (1979) e Katharina Neymeyer (2014), in cui l'esperienza nostalgica non va intesa come disposizione retrograda o reazionaria, (il famoso adagio: era meglio prima!) bensì come una componente affettiva necessaria alla vita sociale. Un'affettologia nostalgica, potremmo dire, pervade il sociale e le espressività culturali, generando una sensazione del passato che, lungi dall'indebolire il presente, lo rafforza: un'esperienza affettiva che ci proietta in una sorta di passato a-venire.

In questo senso, la nostalgia va pensata, riferendoci alla famosa concezione di Marcel Mauss (1925), come un "fatto sociale totale" che attornia vari campi di indagine, ma anche relativa a diverse epoche e all'intersecazione transmediale. C'è dunque un eclettismo che si installa in merito alle concezioni della nostalgia che va pensata nella sua apertura tematica, o meglio, nel raggio della "complessità", intesa nell'accezione di Edgar Morin (2005) nel senso di *complexus* di diversi elementi composti in un insieme. Una *reliance* dunque come modo di pensare e comprendere il mondo che non separa ma mette insieme. Questo mettere insieme va inteso come procedimento del pensiero aperto che ci spinge dunque alla famosa concettualizzazione di Pascal - rivendicata anche da Morin nel paradigma della complessità - che non si può conoscere le parti senza conoscere il tutto e viceversa.

Difatti la concettualizzazione di un immaginario della nostalgia riveste più ambiti e affiora nelle temporalità e spazialità dell'esperienza contemporanea. Il senso è sempre più rivolto alle facoltà del sentire e del vissuto che si amplifica nelle attività mediatiche e possiamo pensare questo immaginario nostalgico come un elemento della costruzione sociale della realtà. La nostalgia, in linea con le idee di Vlademir Jankélevitch (1974), è una "coscienza di un altrove, un contrasto tra passato e presente, tra presente e futuro" e dona la facoltà di immaginare il ché sviluppa una certa sensibilità. Tra l'altro, la celebre analisi di Maurice Halbwachs (1925) dei *quadri sociali della memoria*, mostra che l'uomo per natura è sensibile alla nostalgia del passato. La nostalgia allora ci sembra essere come una banalità del quotidiano, dove banalità va intesa come una forma strutturante la realtà vissuta. Ritornando a Jankélevitch, il passato deve essere ravvivato, mentre il presente è ambientale, prassi (1974: 302). Ma in fondo, la temporalità, che possiamo definire nostalgica, è un effetto creativo di atmosfere vissute dove acuisce il significato esperienziale.

Dal nostro punto di vista, potremmo proporre un percorso di interpretazione atmosferologica della nostalgia. Il paradigma atmosferologico (Böhme, Griffero), ispirato dalla *Neu Phänomenologie*, ci indica che l'essere ha una relazione affettiva ed emozionale con la realtà. Il rapporto essere+mondo è dunque affettivo. Ebbene, il Sé sente nostalgicamente il mondo dove si riscopre la centralità del *Lebenswelt* (il mondo vissuto, mondo della vita) come senso dell'esperienza. Questa modalità di sentire ci pone di fronte a stati emotivi che definiscono i modi di essere. La nostalgia può essere pensata come un sentimento atmosferico che crea un'estetizzazione (ovvero



un sentire) del reale, un atto percettivo che plasma un legame con il mondo circostante.

La contemporaneità nostalgica, come effetto temporale, è vissuta atmosfericamente in una modalità dove l'essere "sente" le irradiazioni delle qualità emozionali della nostalgia che ci impregnano. Potremmo forse azzardare la proposta di un *dasein* nostalgico? Se siamo inondati dall'effetto nostalgico, questo ridefinisce le spazialità e temporalità dell'esperienza quotidiana e influisce sui modi di essere e stare al mondo.

Il tragitto di un viaggio nell'immaginario nostalgico è intrapreso attraverso delle spazialità significative che ci conducono dal "mito di Itaca, alle città verdi" nella proposta di Maya Mansour della nostalgia nell'urbanismo occidentale; attraversiamo gli spazi per mezzo di una *flânerie* tra il reale e l'immaginario con l'analisi dell'arte di *Invaders* espressa dalla riflessione di Jiayuan Luo; mentre con Fabiola Ballarti Checchetto andiamo a teatro per sentire "la nostalgia antropofaga". Il percorso esplorativo ci conduce nelle spazialità mediatiche dove Alfonso Amendola e Martina Masullo, attraverso lo studio della serie TV *Friends*, propongono la concettualizzazione della "rimediazione della nostalgia"; e nel campo culturale Annachiara Guerra e Felice Addeo mettono in risalto il *double screen* per una comprensione del rapporto game e nostalgia nell'esperienza del "meta-retrogaming", mentre Nelly Rousset illustra la figura della stregoneria contemporanea come "riflesso della nostalgia del sacro".

Questi itinerari ci permettono di attraversare frammenti della contemporaneità permeata dalla tendenza nostalgica che affiora come un valore dominante e condiziona il panorama socio-culturale. L'immaginario nostalgico diventa una forma di generatore di situazioni sensibili che condiziona la narratologia odierna, o potremmo optare per rilevare una *storytologia* che mette in risalto un'intensificazione del passato come modalità esperienziale e sensibilità condivisa. La nostalgia, dunque è sempre più connessa all'esperienza emotiva che attraversa lo spazio-tempo delle manifestazioni vitali e culturali e in una posizione paradigmatica possiamo illustrare il passaggio dalla concettualizzazione medica di Hofer come disordine dell'immaginazione, ad una de-medicalizzazione che gli attribuisce lo status di emozione.

Un ordine dell'immaginario nostalgico è allora in gestazione nella nostra contemporaneità (malgrado le ambiguità e contraddizioni vista la portata simbolica del termine nostalgia). La nostalgia si condensa nel suo essere al tempo stesso "cerebrale e viscerale" (J.L. Wilson, 2005: 34) portandoci ad assumere l'idea di una "struttura del sentimento" (Tannock, 1995) dove la nostalgia "funziona come un'emozione periodizzante" (Ibidem: 456). Dunque, siamo immersi in un periodo di un'emozione nostalgica che fonda e struttura l'immaginario collettivo. E dobbiamo essere capaci di intendere e comprendere il mondo come un testo nostalgico percorrendone le sue pagine alla scoperta dei sintomi che ravvivano e riavviano il tempo vissuto.



Bibliography

- Bergson H. (1907), *L'évolution créatrice*, Paris, Félix Alcan.
- Böhme G. (2005), "L'atmosfera come concetto fondamentale di una nuova estetica", traduzione di Tonino Griffero, *Rivista di estetica*, 33, 5-24.
- Davis F. (1979), *Yearning for Yesterday. A Sociology of Nostalgia*, New York, The Free Press.
- Fisher M., (2014), *Ghost of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Future*, Winchester UK, Washington USA, Zero Book.
- Foucault M. (1994), "Le gouvernement de soi et des autres. Cours au Collège de France" in *Dits et écrits*, T. IV (1980-1988), Paris, Gallimard.
- Griffero T. (2010), *Atmosferologia. Estetica degli spazi emozionali*, Roma-Bari, Laterza.
- Halbwachs M. (1925), *Les cadres sociaux de la mémoire*, Paris, Albin Michel.
- Jameson F. (1991), *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press.
- Jankélévitch V (1974), *L'irréversible et la nostalgie*, Paris, Flammarion, 2011.
- La Rocca F. (2024), "Immaginari sociali e serie TV: narrazioni e visioni del sentimento nostalgico", in *Funes. Journal of Narrative and Social Sciences*, "Serial Worlds, Complex Societies. Television Series and Sociocultural Mutation", Vol. 7, 13-25.
- Mauss M. (1950), "Essais sur le don" (1923-1924), in *Sociologie et Anthropologie, recueil de textes*, préface de Claude Lévi-Strauss, Paris, PUF.
- Morin E. (2005), *Introduction à la pensée complexe*, Paris, Seuil.
- Neymayer K. (2014), *Media and Nostalgia. Yearning for the past, present and future*, London, Palgrave Macmillan.
- Pomarico D. (2023), *Sociologie de la nostalgie créative: l'émergence de la structure du sentiment contemporain*, Thèse de doctorant, Université de Montpellier Paul-Valéry.
- Tannock S. (1995), "Nostalgie critique", *Cultural Studies*, 9(3), 453-464.



Fabio La Rocca
L'immaginario nostalgico

Teti V. (2015), "Antropologia dei migranti", in *La storia, le trasformazioni. Piero Bevilacqua e la critica del presente*, a cura di Leandra D'Antone e Marta Petrusiewicz, Roma, Donzelli.

Teti V. (2020), *Nostalgia. Antropologia di un sentimento del presente*, Bologna, Marietti.

Weber M. (1904), *Essais sur la théorie de la science*, Paris, Plon, 1965.

Wilson J.L. (2005), *Nostalgia. Sancturay of Meaning*, Lewisburg, Bucknell University Press.





Topic





Friends e la rimediazione della nostalgia nelle serie TV

Alfonso Amendola

alfamendola@unisa.it

Department of Business, Management and Innovation System | University of Salerno



Martina Masullo

marmasullo@unisa.it

Department of Political Science and Communication | University of Salerno

Abstract

Nostalgic imagery in TV series: Friends and the remediation of nostalgia.

In his essay 'Sociology of Nostalgia' (1979), Fred Davis addresses for the first time a critical reflection on this feeling, framing it through a study of the sociology of emotions. If the nostalgic dimension assumes a central role in everyday life and in contemporary society because it influences the construction and maintenance of individual and collective identity (Cerulo and Pomarico, 2024), it is now possible to investigate the feeling of nostalgia from the imaginary that it is able to construct through media narratives. Therefore, starting from Polidoro's (2017) analysis exploring the three ways in which nostalgia is present within TV series, in this paper we propose a fourth category: the remediation of nostalgia, a process through which the imaginary produced by a specific content for a specific target crosses generational boundaries - thanks to the elasticity of digital media - and renews itself by generating a new, powerful imaginary.

Keywords

TV series | Imagery | Nostalgia | Platform | Rimediation





Tra gli anni Sessanta e Settanta del Novecento, il sociologo Fred Davis - dai cui lavori sulla nostalgia parte la nostra indagine, per poi snodarsi verso una ricerca più dichiaratamente mediologica - si domanda per la prima volta: *perchè tanta nostalgia ora?*, spostando definitivamente il focus delle proprie ricerche dalla definizione del sentimento nostalgico come emozione sociale all'inquadramento fenomenologico della stessa, capace di influenzare i processi di costruzione identitaria individuali e collettivi e quelli relazionali tra generazioni differenti. Davis definisce "boom della nostalgia" quello stare nel presente guardando al passato che, in epoca contemporanea, assume una propria endemicità e si pone al centro della vita quotidiana delle persone. È, dunque, alla fine degli anni Settanta, nel pieno dei violenti cambiamenti socioculturali che attraversano gli Stati Uniti, ma anche l'Italia, che Davis pubblica *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia* (1979) un testo che diventerà fondativo per l'identificazione della nostalgia come oggetto di analisi sociologica. Se molti studiosi hanno interpretato la memoria o gli archivi come dispositivi imprescindibili per una lettura dell'orientamento al passato del Postmodernismo - si pensi a Jameson, Baudrillard, Eco e molti altri - a Davis va attribuito il merito di una precisa intuizione: aver aperto un filone di studi che guarda alla nostalgia come una "risorsa emotiva per l'individuo, una fonte di certezza rassicurante per la continuità e l'identità" (Cerulo e Pomarico, 2024: 7). Nello specifico, Davis scrive:

Il sentimento nostalgico è infuso di imputazioni di bellezza passata, piacere, gioia, soddisfazione, bontà, felicità, amore e simili, in sintesi, uno o più degli affetti positivi dell'essere. Il sentimento nostalgico non è quasi mai infuso di quei sentimenti che comunemente consideriamo negativi - per esempio, infelicità, frustrazione, disperazione, odio, vergogna, abuso (Davis, 1979: 14).

Non solo nostalgia come sentimento positivo, ma anche come risorsa creativa, forza propulsiva capace di attivare immaginazione e progettualità, permettendo agli individui e alle comunità di rielaborare il proprio passato in funzione del presente e del futuro. O ancora, nostalgia come esperienza estetica, come una forma di conoscenza emotiva (Prete, 2018). Tuttavia, già lo stesso Davis, nel suo saggio, distingue due tipi di nostalgia: una *individuale*, legata alle esperienze personali di cambiamento e instabilità, e una *comunitaria*, legata alle esperienze collettive.

È proprio quest'ultima tipologia di nostalgia che costruisce se stessa sulle strutture dell'immaginario e che, attraverso un continuo processo di frammentazione, ricostruzione e *bricolage* (Lévi-Strauss, 1962), permette agli individui di sperimentare il sentimento nostalgico a partire da un "passato di seconda mano" filtrato dalle rappresentazioni mediatiche. Il discorso sulla nostalgia e l'immaginario, non può prescindere da una profonda e lucida riflessione sui media e le generazioni. I media si pongono come vere e proprie casse di risonanza per produrre o rinforzare l'identità generazionale e plasmare una memoria collettiva, talvolta non esperita da tutti i membri di una generazione allo stesso modo (Corsten, 1999; Buckingham, 2008). Negli ultimi decenni, la concezione della nostalgia come dispositivo culturale

ha attraversato una profonda rielaborazione teorica e una nuova fase critica che ne ha rimesso in discussione funzioni sociali e culturali. Fredric Jameson (1991) interpreta la nostalgia come una strategia estetica tipica della cultura postmoderna che si esprime attraverso il riciclo di stili, immagini e narrazioni del passato, svuotate del loro contesto storico e trasformate in merce.

Con il crollo dell'ideologia modernista dello stile – unico e inconfondibile quanto le impronte digitali, incomparabile come il proprio corpo [...] i produttori di cultura non possono rivolgersi che al passato: all'imitazione di stili morti, a un discorso condotto attraverso tutte le maschere e le voci immagazzinate nel museo immaginario di una cultura ormai globale (Jameson, 2015: 87-88).

La riflessione di Svetlana Boym (2001), che si muove tra memoria, media e identità, distingue due forme di nostalgia: una *restaurativa*, che idealizza il passato e cerca di ripristinarlo nella sua presunta autenticità, e una *riflessiva*, che bolla il passato come dimensione irrecuperabile e riflette sul senso della distanza temporale. In epoca contemporanea, anche la nostalgia – così come tutto l'assetto sentimentale studiato da quella sociologia delle emozioni che va dagli anni Sessanta e Settanta con gli studi di Hochschild e Thoits e arriva fino ad oggi con il lavoro di Cerulo (2018) e altri – deve fare i conti con le dinamiche e i processi sociali e di fruizione rimessi in discussione dalla società digitale in cui viviamo. I social network – per loro natura – spingono molto sulla dimensione nostalgica, dai “ricordi” riproposti da Facebook e Instagram al logo di quest'ultima piattaforma che richiama l'icona di una polaroid (Amendola e Masullo, 2022). Quella che si sperimenta attraverso il digitale non è, però, solo una nostalgia del passato, quanto una “nostalgia del presente” (Appadurai, 2012) ma più in generale una sorta di nostalgia come fenomenologia di massa e consumi generazionali (Morreale, 2009, Jedlowski, 2009, 2011; Holdsworth, 2011; Affuso, 2012; 2017; Pellitteri, 2018; Jacobsen, 2020; Teti, 2020; Gandini, 2021; Ercoli, 2022; Amendola, 2022), innescata dai media e alimentata soprattutto dai social e dalle possibilità di narrazione crossmediale e transmediale (Jenkins, 2007).

Pertanto, la nostalgia non è (più) solo un sentimento privato, ma un elemento centrale della cultura del consumo. Reynolds (2011) riflette su quanto la cultura pop sia sempre più orientata verso la ripetizione, la risemantizzazione e il revival, denunciando una vera e propria “ansia del presente” che porta l'industria culturale a produrre continuamente remake e reboot, saturando l'immaginario collettivo con riferimenti a decenni passati, in particolare agli anni Ottanta e Novanta. Negli stessi anni, Andrew Hoskins e John Sutton (2011) riflettono e si interrogano sul modo in cui i media digitali trasformano la memoria e la nostalgia. Introducendo il concetto di “connective memory”, propongono l'idea che la memoria non sia più un processo – individuale o collettivo – statico, ma un flusso continuo, connesso, dinamico, plasmato dalle piattaforme digitali, dagli algoritmi e dai social media. In questo senso, la nostalgia si conferma ancora di più non solo un sentimento legato ad un passato lontano ma che può essere applicato anche ad un passato recentissimo e al presente, tempi resi costantemente accessibili dai media digitali. L'influenza dei



social network è innegabile nel processo di ridefinizione della nostalgia all'interno dei prodotti audiovisivi contemporanei, sempre più dipendenti e subordinati a processi di frammentazione, montaggio e doppiaggio. Sembra che il ciclo della nostalgia si sia velocizzato, stravolgendo quelle dinamiche del Novecento che presupponevano una distanza temporale per il concretizzarsi del sentimento nostalgico. Se la pandemia da covid-19 ha accelerato tale ciclo, contemporaneamente l'intensificarsi dell'uso delle nuove tecnologie nella vita quotidiana ha contribuito a rottamare definitivamente l'illusoria linea del tempo che definiva il rapporto tra presente e passato (Minto, 2021). Il Dictionary of Obscure Sorrows, un dizionario inglese che "cerca di definire neologismi per emozioni non ancora descritte nel linguaggio" ha coniato un termine per descrivere il sentimento di nostalgia per un tempo che non si è potuto vivere in prima persona: *anemoia*. Il fatto che questo fenomeno sia particolarmente sviluppato tra le nuove generazioni è fortemente indicativo per spiegare il modo in cui i giovani e giovanissimi fruiscono oggi dei prodotti audiovisivi, in particolar modo delle serie.



1. Nostalgia e serie TV: dal recupero della memoria culturale alla retromania

La serialità - immersa in uno spazio rinnovato vicino alla cultura convergente (Jenkins, 2007) dei soggetti che la producono, la consumano, la vivono (Amendola *et alii*, 2019) - sta attraversando oggi profonde trasformazioni, tanto che è possibile tracciare e definire un concreto e sistemico passaggio da post-serialità a *pop platform seriality* come dimensione che ripensa ulteriormente gli spazi della fruizione e adatta i modelli del passato alle estetiche ultra-pop della contemporaneità. Sospese tra reticolarità e dinamismo cognitivo, le narrazioni in piattaforma, oggi, rappresentano dei fondamentali spazi di sperimentazione e di studio delle (nuove) pratiche sociali e permettono di "saccheggiare e riraccontare il passato in forme lunghe e brevi, proprio per sfruttarne al massimo le potenzialità narrative" (Ceccherelli e Ilardi, 2021) e di costruire una preziosa eredità da consegnare alle nuove generazioni.

Sta prendendo forma un nuovo possibile attraversamento della contemporaneità post-mediale e post network (Lotz, 2017). Oggi le narrazioni seriali costituiscono uno dei principali veicoli di produzione e diffusione della nostalgia culturale. Basti pensare a prodotti seriali come *Stranger Things* (2016 - in produzione) e *The Goldbergs* (2013 - in produzione) da un lato, che hanno fatto della feticizzazione di un'epoca una delle principali fonti di successo o il ritorno di *Twin Peaks* (2017) e *The X-Files* (2018) dall'altro. Le prime impiegano la nostalgia non solo come atmosfera o estetica, ma come vero e proprio linguaggio narrativo ed emotivo, nelle seconde la nostalgia si concretizza andando a riportare in vita un immaginario ben preciso legato a quei personaggi e a quelle storie.

Partendo dal cinema e poi esplorando l'intero universo audiovisivo, Christine Sprengler (2009) ha elaborato il concetto di *Screening nostalgia* (letteralmente: *nostalgia da proiezione*), fenomeno attraverso cui i testi audiovisivi ricreano atmosfere, stili visivi e linguaggi del passato, stimolando un senso di familiarità che è

sia cognitivo che emotivo. Questo tipo di nostalgia diventa una forma di coinvolgimento affettivo, capace di costruire un legame intimo e persistente tra spettatore e prodotto culturale. Jason Mittell, nel suo *Complex TV* (2015), analizza come le serie contemporanee attingano a memorie culturali condivise per stabilire una complicità affettiva con lo spettatore. Si potrebbe definire “fruizione nostalgico-partecipativa”, quel processo per cui le serie non si limitano a rievocare il passato in modo passivo, ma costruiscono universi narrativi stratificati e comunicanti tra di loro in cui il fruitore può immergersi e reinterpretare la propria biografia culturale attivando sistemi di riconoscimento fondati sul dato empatico. Soprattutto a partire dal 2008, la crisi economica, l'avanzata del digitale che riposiziona di continuo i confini tra pubblico e privato, le trasformazioni del mercato del lavoro in ogni ambito, le intelligenze artificiali hanno influenzato la percezione del presente come incerto e instabile. In questo contesto, i media digitali hanno lavorato sulla nostalgia come risorsa economica e simbolica. Facendo leva sul concetto di *retro culture* (Niemeyer, 2014), le serie TV diventano strumenti di cura identitaria e dispositivi memoriali.

È proprio a partire da queste riflessioni e teorizzazioni che oggi parliamo di pop platform seriality. Da un lato, perché le piattaforme (Netflix, Prime Video, Disney+ e altre) sono ambienti di consumo e creazione culturale; dall'altro, perché la cultura pop è diventata un vero e proprio strumento analitico, una fondamentale chiave interpretativa e non solo un contenuto. Questo ecosistema mediale ha un impatto profondo sulle giovani generazioni: i prodotti seriali diventano dimensioni in cui cercare riconoscimento, linguaggi, emozioni condivise, ma anche legittimazione della propria identità e delle proprie relazioni. La Generazione Z, in particolare, non guarda solo una storia: la abita, la trasforma, la integra nel proprio vissuto e lo fa attraverso le piattaforme che rappresentano spazi di sperimentazione non solo nei contenuti, ma anche nella forma. Se in questi processi di fruizione si inserisce a gamba tesa l'elemento nostalgico come eredità culturale, non può non avere luogo un dialogo intergenerazionale che si delinea come salvifico e necessario. Ecco, dunque, che l'interpretazione del sentimento nostalgico - alla luce delle dinamiche di fruizione e rappresentazione legate alla serialità contemporanea - ritorna ad essere (quasi) esclusivamente positiva, così come quella idea originaria di Davis di nostalgia *infusa di bellezza*.

All'interno dei prodotti seriali contemporanei la nostalgia è disseminata su vari livelli: dalla forma al contenuto, dalle estetiche agli archetipi, dalle presenze alle assenze. A partire da uno specifico elemento inserito all'interno della narrazione prende vita un intero immaginario che genera, di fatto, una narrazione parallela. Si pensi, ad esempio, ad uno dei set più importanti della terza stagione di *Stranger Things* (2019): lo Starcourt Mall. Ricostruito all'interno del Gwinnett Place Mall, uno dei tanti capannoni abbandonati degli Stati Uniti, esso rivive in uno spazio liminale tra il ricordo edulcorato dei pomeriggi passati tra i suoi negozi e bar dagli adolescenti americani dell'epoca e una trama fantascientifica che lo pone al centro di una cospirazione tra horror e thriller. Se da un lato, *Stranger Things* si pone come *continuum* di alcune produzioni iconiche degli anni Ottanta come *E.T. l'extra-terrestre*





(1982) e *I Goonies* (1985), dall'altro si distacca totalmente da esse per il profondo e costante senso di lutto e disperazione esistenziale che trasmette allo spettatore. Nella serialità contemporanea e, in generale, nelle opere multimediali interattive e online, la nostalgia si è dunque trasformata in un sentimento molto più complesso e ambiguo (Giordano, 2024). E se, in alcuni casi, la nostalgia assume più le caratteristiche di una retro-mania nel senso negativo del termine, è anche vero che alcune atmosfere vintage sono delle scelte prese per esigenze narrative. In *Riverdale* (2017 - in produzione) e *Sex Education* (2019 - in produzione) la sensazione di atemporalità è presente fin dai primi episodi, inserendo la narrazione in un'epoca non ben definita. A creare questo "corto circuito" temporale è sia la scarsissima presenza di tecnologia (i personaggi usano di rado lo smartphone, in *Sex Education* il protagonista utilizza una vera sveglia analogica) che alcuni elementi di moda provenienti da decenni passati. In particolare, in *Riverdale* ogni personaggio richiama uno stile anni Cinquanta, iconico e facilmente riconoscibile e replicabile, mentre in *Sex Education* la replicabilità è ancor meno forzata perché proprio negli ultimi anni c'è stato un effettivo ritorno alla moda anni Novanta e questo traspare totalmente nella serie (Barra e Brembilla, 2020). Ecco dunque che, se si procede per sottrazione, ambientare una serie negli anni Ottanta o Novanta comporta diversi vantaggi: la difficoltà a recuperare la tecnologia dell'epoca (si pensi ai *walkie talkie* o ai televisori a tubo catodico) sono sempre di meno rispetto ad integrare le tecnologie di oggi (e la loro pervasività) all'interno della narrazione. I dispositivi con cui si comunica oggi appiattirebbero il racconto, lo priverrebbero di tutti quei pretesti narrativi che fanno da *turning point* all'interno della storia perché "possiamo restare incollati svariati minuti allo schermo a osservare due persone che litigano, ma quanto resisteremmo a vedere quelle stesse due persone palleggiarsi messaggi arrabbiati su Whatsapp?" (Deotto, 2018). Panosetti (2013) definisce questo fenomeno "*rilettura à rebours*", ovvero narrazioni che usano il passato come pretesto dell'oggi.

In altri casi la nostalgia passa per il ripensamento di alcuni temi sociali e culturali che oggi (più di ieri) necessitano di una rappresentazione. Si pensi, ad esempio, alla nuova stagione di *Will&Grace* (2017) in cui il tema dell'omosessualità acquisisce una centralità diversa, rinnovata rispetto ai primi anni Duemila. Se il ritorno di alcuni prodotti seriali ha, in qualche modo, riattivato l'attenzione su un brand che forse non aveva esaurito la propria carica creativa, la ripresa di alcune tematiche permette un dialogo intergenerazionale che da un lato giova al prodotto audiovisivo in sé e dall'altro alimenta una riflessione che necessita di restare al centro del dibattito pubblico.

Un'altra dimensione della nostalgia nella serialità contemporanea riguarda la centralità delle piattaforme e il recupero dell'originale e una vera e propria trasformazione del prodotto in feticcio mediale. Una serie come *Friends* (1994-2004) - di cui in seguito si parlerà più nel dettaglio - ha guadagnato un rinnovato successo grazie alla sua disponibilità su Netflix. La riattivazione del suo ciclo di vita ha coinvolto sia i vecchi fan che i nuovi utenti che già frequentavano la piattaforma e si sono ritrovati in catalogo un titolo così evocativo.

2. Tre modi della nostalgia nelle serie TV, più uno

In un articolo del 2017, intitolato *Tre modi della nostalgia nelle serie televisive*, Piero Polidoro analizza in maniera sistematica i diversi modi in cui la nostalgia si manifesta nelle serie televisive, distinguendo tre forme principali: la nostalgia rappresentata, la nostalgia come effetto testuale e la nostalgia come effetto circostanziale. Questi ultimi due rientrano nella macro-dimensione della nostalgia come passione prodotta. Seguendo gli studi di Pezzini (1998) sulle passioni in generale e puntando al superamento delle discipline così come suggerito da Bowman and Reynolds (2007; 2008; 2011) per perseguire l'analisi di un'estetica pop oltre esse, il nostro approccio allo studio dell'immaginario della nostalgia nella serialità contemporanea vuole essere totalmente interdisciplinare, integrando alcuni elementi teorici e fattuali della sociologia, della semiotica e della mediologia. Sempre Polidoro chiarisce come la nostalgia possa essere sia una passione rappresentata, cioè messa in scena dai personaggi e che, tuttavia, non viene empatizzata dal pubblico, non fuoriesce dallo schermo e si esaurisce in breve tempo, che una passione prodotta nello spettatore che crea un coinvolgimento molto profondo e duraturo, talvolta scavalcando i confini del dispositivo mediale. Polidoro fornisce anche un modello visivo della sua teoria sulla nostalgia nei prodotti audiovisivi, schematizzando chiaramente le varie diramazioni che possono svilupparsi nel testo seriale.



FIG. 1 – Schema proposto da Polidoro (E/C, 2017)

Nel primo caso, la nostalgia rappresentata è quella che i personaggi vivono all'interno della narrazione. Alcuni esempi provengono proprio da *Friends*, la serie TV che si è scelta di analizzare nello specifico come caso di studio: si pensi a Joey quando ascolta la sigla di *Cheers* (ep. 23/4) o a Chandler mentre riflette sulla partenza di Rachel facendo riferimento a *Melrose Place* (ep. 16/10). La presenza di elementi meta-televisivi, da un lato cerca di nobilitare il genere delle serie TV, dall'altro anticipa il futuro sentimento dello spettatore quando *Friends* entrerà a far parte di quell'immaginario nostalgico così potente e prezioso dal punto di vista narrativo. La nostalgia come effetto testuale, invece, sempre secondo Polidoro, ha a che fare con quel concetto di *intentio operis* (Eco, 1990) che prescinde ogni tipo di interpretazione esterna. Sempre facendo riferimento a *Friends*, è il caso delle scene finali della serie, in cui l'abbandono dell'appartamento simbolizza la fine di un'epoca, generando un

sentimento condiviso di nostalgia, sia nei personaggi che negli spettatori. Questo meccanismo è centrale anche nei cosiddetti *heritage dramas*, come *Downton Abbey* o *Happy Days*, che idealizzano il passato come dimensione-comfort rispetto al presente. Infine, l'autore identifica una nostalgia come effetto circostanziale suscitato non tanto dal contenuto, quanto dalle condizioni in cui ci si ritrova a fruirne. Ancora per *Friends*, è stato emblematico il suo arrivo su Netflix (ma non solo) nel 2016, quando la riproposizione di uno show così amato dai telespettatori degli anni Novanta è stato vissuto come un vero e proprio *media event* che ha prodotto effetti notevoli per le diverse generazioni che ne hanno fruito.

Partendo proprio dalle riflessioni di Polidoro e dalla sua lucida teorizzazione della nostalgia all'interno delle serie televisive attraverso tre modi percorribili, in questo lavoro si propone una quarta categoria: la rimediazione della nostalgia. L'obiettivo è quello di analizzare e far emergere un particolare processo attraverso cui l'immaginario prodotto da uno specifico contenuto per un determinato target supera i confini generazionali – grazie all'elasticità dei media digitali e delle piattaforme a cui nello specifico si sta facendo riferimento in questo contributo – e si rinnova generando un nuovo, potentissimo, immaginario. Tale immaginario è sempre legato a quello originario perché è da esso che prende le mosse, calcandone personaggi, storie e caratterizzazioni, tuttavia, rigenerandosi tramite nuovi dispositivi, riesce a sviluppare una propria identità autonoma, indipendente e una propria, personale costruzione di senso.



3. *Friends* e la rimediazione della nostalgia tra meme e piattaforme

Profondamente generazionale, con personaggi fortemente iconici e capace di costruire un immaginario basato proprio su un sentimento comunemente nostalgico, *Friends* (1994-2004) - prodotto seriale fortunatissimo creato da David Crane e Marta Kauffman - è in grado di influenzare, ancora oggi, le audience più giovani attraverso la nuova esperienza di fruizione offerta dai social media. Si tratta di una sitcom modulare, basata su una serie di sketch e tormentoni che, nella cultura digitale in cui siamo immersi, si prestano perfettamente ad una solida rielaborazione visiva, trasformandosi in meme e gif virali. Il portato simbolico di *Friends* si snoda su due piani differenti, ma collegati tra loro: l'iconicità e la mitologizzazione. Se per Peirce l'icona è un segno che rimanda a un altro oggetto per somiglianza o analogia, in *Friends* alcuni oggetti diventano iconici perché facilmente riconoscibili anche al di fuori del contesto narrativo e somiglianti a una memoria visiva condivisa. Si pensi, ad esempio, all'elemento del divano, al bar Central Perk, al logo della serie: sono tutti elementi visivi entrati a far parte dell'immaginario collettivo legato a *Friends*.

Allo stesso tempo, se ci si sposta sul piano dell'immateriale, si assiste al processo attraverso cui oggetti o immagini quotidiane diventano portatori di un significato "naturale" che in realtà è culturalmente costruito. Ecco, dunque, che le scene di *Friends* si trasformano in quei "miti d'oggi" di cui parlava Roland Barthes già nel 1957, in cui i significati culturali legati all'amore, all'amicizia, alla giovinezza e all'ironia

vengono codificati e riproposti tramite il linguaggio visivo e dei meme. Pertanto, l'iconicità di *Friends* non è un dato originario, ma il risultato di una continua e intergenerazionale negoziazione culturale. Gli spettatori, attraverso pratiche come la costruzione e la condivisione dei meme, la fruizione multiplatforma e l'attribuzione di nuovi sensi ai contenuti narrativi, partecipano attivamente alla codifica del "significato iconico" della serie (Hall, 1997). Nel 2011, Alexander nel suo *Iconic Power: Materiality and Meaning in Social Life* introduce il concetto di "iconic power" per descrivere la capacità che alcune immagini o rappresentazioni culturali hanno di evocare una risposta emotiva intensa, di consolidare un'identità collettiva e di veicolare significati profondi al di là della loro forma letterale o narrativa. Alexander distingue tra: *discursive meaning* (significato discorsivo), ciò che si può descrivere a parole, analizzare, spiegare logicamente, e *iconic meaning* (significato iconico), ciò che si sente e si riconosce intuitivamente attraverso le immagini, le emozioni e le esperienze condivise. Se si pensa a *Friends* alcune immagini s'impongono più di altre alla memoria collettiva: la scena di "pivot!", Rachel in abito da sposa, il divano del Central Perk, la danza di Ross e Monica sono diventate icone culturali non solo perché facilmente riconoscibili, ma perché cariche di valore simbolico e capaci di attivare un intero universo di significati.

Queste immagini, tuttavia, non funzionano solo come simboli astratti: il loro impatto deriva anche dalla costruzione narrativa e visiva all'interno della serie. Un esempio paradigmatico è la scena di "pivot!" (*The one of the copier*), in cui Ross cerca di trasportare un divano su per una stretta rampa di scale, guidando Rachel e Chandler con l'urlo ripetuto e sempre più esasperato di "pivot!" (in italiano: "fai perno!"). La comicità fisica, il ritmo del dialogo e la ripetizione ossessiva della parola trasformano una situazione banale in un momento esilarante, che trascende la trama episodica e si cristallizza nella memoria dello spettatore. Il termine stesso - "pivot" - assume una propria dimensione, separandosi dal suo significato originario per diventare puro suono comico, meme, citazione. In questa scena è evidente come *Friends* operi una costruzione comica stratificata: partendo da elementi quotidiani, li trasforma in situazioni universali e ripetibili, capaci di generare un'affezione seriale.



FIG. 2 - Stagione 5, episodio 16

Un discorso analogo può essere fatto per il tormentone “We were on a break” (in italiano: “eravamo in pausa”), introdotto a partire dalla terza stagione e divenuto una delle frasi più riconoscibili dell’intera serie. Usata da Ross per giustificare il tradimento ai danni di Rachel, la frase diventa un punto ricorrente di conflitto e ironia per il resto della narrazione (Ep. 13/4, Ep. 15/5, Ep. 5/6, Ep. 7/9, Ep. Finale/10). La sua ripetizione ossessiva e il tono con cui viene pronunciata - spesso fuori contesto, anche a distanza di molte stagioni - rendono la frase un vero e proprio meme *ante litteram*. Qui la serialità agisce come amplificatore simbolico: la battuta diventa prevedibile, attesa, rituale (talvolta anticipata dallo spettatore) e in quanto tale genera un legame emotivo con il pubblico. La familiarità con quel tormentone, con le sue implicazioni affettive e morali, contribuisce alla costruzione di un’identità culturale condivisa che continua a rinnovarsi anche nel presente, attraverso remix digitali e citazioni trasversali nei media.

Questo approccio permette di rovesciare la relazione causale comunemente assunta: non è solo perché una scena è iconica che diventa meme, ma può diventare iconica proprio perché è meme. Dando per scontato che il passaparola possieda ancora una propria forza divulgativa e attrattiva, la memizzazione dei contenuti legati a *Friends* ne aumenta a dismisura la loro circolazione e abbatte i muri generazionali.



FIG. 3 – Meme Chandler e Joey (Memeful.com)

Se il meme, per sua natura, riprende un’immagine non per forza comica e, abbinandola al testo, le fornisce una nuova interpretazione dichiaratamente ironica, satirica o sarcastica, in alcuni casi, le scene iconiche di *Friends* si prestano perfettamente ad una rimodulazione in chiave iper-ironica in cui l’elemento interno alla serie (la scena) si ibrida con l’elemento esterno (un testo generico che genera coinvolgimento). In altri casi, la forza narrativa di un prodotto è talmente forte che il testo del meme richiama proprio la trama della serie di riferimento. In questo senso *Friends* rappresenta l’esempio perfetto di quanto, attraverso una condivisione di immagini, codici e sensi intra e intergenerazionali, sia possibile sperimentare anche con elementi comunicativi minimi come il meme (Amendola, Masullo, 2022).



FIG. 4 – Meme Janice (Memeful.com)



Questa piccola digressione è stata necessaria per comprendere a pieno il valore narrativo e simbolico del prodotto che si sta tentando di analizzare. Il punto di avvio della nostra riflessione è, dunque, il 2016 e l'intuizione - una delle tante, (quasi) tutte vincenti - di Netflix di riportare in auge un prodotto come *Friends*. Ad intensificarne il successo è anche il tempo passato dalla sua prima trasmissione che ha innescato la trasformazione in oggetto di culto, amplificata da elementi iconici e dall'identità visiva accattivante ripresi nel *merchandise* e nelle produzioni virali. Ed è proprio su questa linea che si muove la piattaforma di streaming che, prima di tutto, è un'azienda e come tale opera. Quando *Friends* arriva su Netflix le estetiche della vecchia e della nuova serialità si ibridano: una serie televisiva che arriva in piattaforma non solo - come si è detto già precedentemente - raggiunge audience più giovani anche grazie al rimbalzo sui social media, ma permette agli utenti un nuovo tipo di fruizione continua, senza interruzioni, immersiva: il *binge watching*. L'approccio immersivo amplifica ogni tipo di sensazione provata durante la fruizione, anche quella della nostalgia che coinvolge anche chi non aveva mai guardato la serie in televisione (Matrix, 2014; Pittman e Sheehan, Tryon, 2015; Jenner, 2018).

Un'altra tappa della rimediazione della nostalgia in *Friends* è il (secondo) media event legato ad essa: *Friends: The Reunion*, lo show-intervista andato in onda nel 2021 negli Stati Uniti su HBO Max, mentre in Italia su Sky Uno e Now. Nei mesi precedenti la reunion, i fan di *Friends*, dai più entusiasti ai più scettici nei confronti delle "operazioni nostalgia" hanno polarizzato pagine social e community con commenti e contenuti relativi alla serie TV. E lo show, una volta andato in onda, ha realizzato un boom di ascolti. In America, se è vero che il 50% degli utenti che lo hanno guardato appartengono alla fascia d'età che va dai 35 ai 54 anni (Generazione Y e X), il restante 50% deve essere diviso tra spettatori di altre generazioni, con ogni probabilità più giovani. Un'ulteriore rimediazione della nostalgia in *Friends* coinvolge non solo la serie TV e i suoi spettatori, ma (ancora una volta) Netflix e un altro suo prodotto audiovisivo: il film *Il mondo dietro di te* (2023). I protagonisti del film, tratto dall'omonimo romanzo del 2020, devono affrontare una sorta di apocalisse e lottare

per la propria sopravvivenza senza cibo, internet, collegamenti e medicinali. Fin dalle prime scene, Rose, la figlia più piccola della famiglia Sandford, è intenta a guardare *Friends* tramite un tablet mentre tutti sono in viaggio per una vacanza al mare. Una volta arrivati a destinazione, Rose si rende conto di non avere la connessione cellulare e, una volta a casa, capiscono che non funziona neanche il wi-fi. Fin dall'inizio della narrazione, è chiaro quanto sia importante per Rose riuscire a guardare l'ultimo episodio della decima stagione di *Friends*. Ed è proprio durante l'ultima scena, nel pieno dell'apocalisse, in una casa abbandonata, che Rose riesce a trovare un cofanetto di VHS completo di tutte le stagioni della serie, ne infila una nel video registratore e parte *I'll be there for you*, dei The Rembrandts, l'iconica sigla rimasta nella memoria collettiva. Qui la nostalgia per il contenuto, si aggiunge alla nostalgia per il dispositivo, quasi come se nell'analogico Rose avesse trovato salvezza, una salvezza che va oltre la possibilità di guardare il suo ultimo episodio, ma si espande all'intera situazione di precarietà, incertezza e pericolo che sta vivendo. L'ultimo elemento di rimediazione nostalgica, che però assume i tratti di quella passione rappresentata discussa da Polidoro, riguarda proprio la sigla di *Friends*, che è possibile ritrovare in tutta la propria forza comunicativa nei titoli di coda di *Come ti spaccio la famiglia* (titolo originale: *We're the Millers*) del 2013 con protagonista Jennifer Aniston che sorpresa dall'ascolto improvviso di quella canzone, appare visibilmente emozionata, facendo rivivere per un attimo quella Rachel così iconica all'interno di un immaginario mediale scolpito a fuoco nella memoria collettiva.



4. Conclusioni

La proposta di una quarta categoria in questo paper, come la "rimediazione della nostalgia" nella serialità contemporanea, permette di esplorare come quello della nostalgia sia un sentimento mai statico, anzi dinamico e fluido e possa rinnovarsi in nuovi contesti generazionali, amplificato dalle tecnologie digitali e dai social media. In particolare, l'arrivo della serie su piattaforme come Netflix, il processo di viralizzazione e memizzazione che ne è derivato e l'intensificazione dell'esperienza *Friends* attraverso il binge-watching, accompagnano la trasformazione di un prodotto che ha saputo generare un profondo immaginario mediale attorno a sé, difficilmente replicabile allo stesso modo e allo stesso livello. La rimediazione come fenomeno e processo (Bolter e Grusin, 1999) offre, ancora una volta, un modello attraverso cui interpretare le riflessioni future sui media e una macro-dimensione in cui calare le micro-dimensioni fruibili contemporanee. Partendo dalle riflessioni benjaminiane sulla "riproducibilità tecnica" (1936) - una delle espressioni più compiute del determinismo tecnologico - Bolter e Grusin iniziano a teorizzare una riproducibilità digitale che a sua volta ne trasforma anche i processi. Prima di essi, Marshall McLuhan (1964) ha delineato i media come estensioni dell'essere umano, sottolineando il ruolo del sensorio nell'attribuzione di significato ai dispositivi mediali. Tale impostazione, fortemente incentrata su un'idea di mediazione quasi



fisiologica, ha suscitato critiche da parte di studiosi - tra gli altri Raymond Williams - che ne contestano la tendenza a desocializzare i media, riducendoli a meri eventi fisici inseriti in un sensorio astratto, privo di riferimenti al contesto sociale e culturale in cui tali pratiche si radicano.

Per Williams, l'idea che i media digitali "sfidino" quelli precedenti risulta fuorviante, poiché riproduce la medesima retorica determinista. L'origine dei cambiamenti culturali e sociali non risiede nella tecnologia in quanto tale, ma va ricercata nelle complesse interazioni tra logiche materiali, formali ed economiche, che spesso sfuggono alla percezione dei singoli e delle collettività (Bolter e Grusin: 109).

Il prodotto audiovisivo contemporaneo appare, pertanto, interpretabile solo all'interno delle dinamiche di mediazione e rimediazione. Il concetto di rimediazione si fonda su una tensione interna tra due logiche contrapposte - quella della trasparenza e quella dell'opacità - che non si annullano, ma coesistono nella loro reciproca contraddizione. Comprendere il fenomeno della rimediazione, come delineato da Bolter e Grusin, implica dunque accettare un costante oscillare tra polarità apparentemente inconciliabili: immediatezza e ipermediazione. La logica dell'immediatezza trasparente si struttura sull'idea che i media - in particolare quelli digitali - ambiscano a produrre un'esperienza immersiva. In tal senso, il fine ultimo sarebbe quello di "sparire", ovvero rendersi trasparenti per facilitare un accesso diretto e immediato al contenuto. Tale invisibilità strutturale risulta tuttavia problematica, poiché richiede necessariamente il ricorso a dispositivi fisici che, proprio in quanto medium, non possono essere completamente eliminati.

Dal cinema alla fotografia, dalla televisione alla serialità si assiste a una tensione costante verso una dissolvenza del mezzo stesso, allo scopo di offrire allo spettatore un'esperienza il più possibile diretta e priva di mediazioni percepibili.

In questo senso, *Friends* si configura come un esempio paradigmatico di rimediazione, poiché la sua persistente circolazione attraverso piattaforme digitali, social media e pratiche di consumo transmediale dimostra come un prodotto mediale nato in un contesto televisivo tradizionale venga costantemente riattualizzato e reinserito in nuovi ambienti tecnologici, senza perdere la propria riconoscibilità, ma acquisendo nuove forme di aura attraverso la logica simultanea dell'immediatezza e dell'ipermediazione. Inoltre, il caso di *Friends* - messo in continua relazione con tutto l'universo seriale a cui si è fatto riferimento nell'articolo - evidenzia come un prodotto possa attraversare diversi strati temporali e generazionali, mantenendo un forte potere di attrazione. L'immaginario che si è costruito attorno alla serie, e che ha continuato a evolversi grazie a nuove forme di fruizione e consumo, conferma come la nostalgia - rimediandosi anch'essa tra media e fruizioni - non sia un semplice fenomeno retrospettivo, ma che necessita di essere applicato anche al presente e al futuro.



Bibliography

- Affuso O. (2017), *Memorie in pubblico. Sull'uso e sull'elaborazione dei passati traumatici*, Milano, Mimesis.
- Alexander J. C. (2010), *The Performance of Politics: Obama's Victory and the Democratic Struggle for Power*. Oxford, Oxford University Press.
- Amendola A. (2022), "Un rizoma in divenire. Per una cartografia dei lavori (creativi) nella digital society", in D. Bennato, P. Vitale (a cura di), *La trasformazione digitale e le sue competenze per la network society*, Milano, FrancoAngeli.
- Amendola A., Barone L., Troianiello N. (2019), *Seriality Across Narrations, Languages and Mass Consumption. To Be Continued...*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing.
- Amendola A., Masullo M. (2022), "Z Generation tra nostalgia e meme. La rimediazione dei movimenti Vaporwave e Aesthetic", *H-ermes. Journal of Communication*, N. 21: 1-21.
- Appadurai A. (2012), *Nostalgia del presente*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Barra L., Brembilla P. (2020), "La nostalgia fake tra estetica e culto", *Link. Idee per la TV*, Roma, Rai Eri.
- Barthes R. (1957). *Mythologies*. tr. it. *Miti d'oggi*, Milano, Einaudi, 2016.
- Bolter J.D., Grusin R. (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.
- Boym S. (2001), *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books.
- Bowman P. (2007), *Post-Marxism Versus Cultural Studies: Theory, Politics and Intervention*, Edinburgh, Edinburgh University Press.
- Bowman P. (2008), *Deconstructing Popular Culture*, London, Palgrave Macmillan.
- Brancato S. (2011), *Post-serialità. Per una sociologia delle tv-series. Dinamiche di trasformazione della fiction televisiva*, Napoli, Liguori Editore.
- Ceccherelli A., Ilardi E. (2021), *Figure del controllo. Jane Austen, Sherlock Holmes e Dracula nell'immaginario transmediale del XXI secolo*, Milano, Meltemi.
- Cerulo M. (2018), *Sociologia delle emozioni*, Roma-Bari, Laterza.



Alfonso Amendola, Martina Masullo
Friends e la rimediazione della nostalgia nelle serie TV

Cerulo M., Pomarico A. (2022), *Sociologia della nostalgia. Il passato che non passa*, Milano, FrancoAngeli.

Davis F. (1979), *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*, New York, Free Press.

Deotto F. (2018), "Il passato recente sta diventando il nostro Westworld", *Link. Idee per la TV*, Roma, Rai Eri.

Ercoli L. (2022), *Yesterday. Filosofia della nostalgia*, Firenze, Ponte alle Grazie.

Evans E. (2011), *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life*, New York, Routledge.

Gandini A. (2021), *L'età della nostalgia. Populismo e società del post-lavoro*, Treccani.

Giordano G. (2024), "La nostalgia è un incubo da cui non riusciamo a svegliarci", *Link. Idee per la TV*, Roma, Rai Eri.

Hall, S. (1997), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. (Ed. it. 2013, *La rappresentazione. I media e la produzione del significato*, Milano, Apogeo)

Hills M. (2002), *Fan Cultures*, London, Routledge.

Holdsworth A. (2011), *Television, Memory and Nostalgia*, London, Palgrave Macmillan.

Jacobsen N. H. (ed.) (2020), *Cross-Disciplinary Perspectives on the Past in the Present*, London, Routledge.

Jameson F. (1991), *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press.

Jameson F. (2015), *The Ancients and the Postmoderns: On the Historicity of Forms*, London, Verso.

Jedlowski P. (2009), *Il racconto come dimora. Heimat e le memorie d'Europa*, Torino, Bollati Boringhieri.

Jenkins H. (2007), *Cultura convergente*, Milano, Apogeo (ed. or. 2006).

Jenner M. (2018), *Binge-watching: Video-on-demand, quality TV and mainstreaming fandom*, Amsterdam, Amsterdam University Press.



Alfonso Amendola, Martina Masullo
Friends e la rimediazione della nostalgia nelle serie TV

Johnson D. (2013), *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*, New York, NYU Press.

Lévi-Strauss C. (1962), *Il pensiero selvaggio*, Milano, Il Saggiatore (ed. or. 1964).

Lotz A. D. (2017), *Post network. La rivoluzione della tv*, Roma, Minimum fax.

Matrix S. (2014), "The Netflix effect: Teens, binge watching, and on-demand digital media trends", *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*, 6(1): 119-138.

Minto P. (2021), "La reinvenzione della nostalgia", *Link. Idee per la TV*, Roma, Rai Eri.

Mittell J. (2015), *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, NYU Press.

Morreale D. (2009), *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Roma, Donzelli.

Niemeyer K. (2014), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, London, Palgrave Macmillan.

Panosetti D. (2013), "Vintage mood. Esperienze mediali al passato", in Panosetti D., Pozzato M.P. (a cura), *Passione vintage*, Roma, Carocci, pp. 13-59.

Pellitteri M. (2018), *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Latina, Tunué.

Polidoro P. (2017), "Tre modi della nostalgia nelle serie televisive", *E/C*, N. 21: 1-9.

Prete B. (2018), *Storia di un sentimento. La nostalgia nel mondo antico*, Torino, Einaudi.

Reynolds S. (2011), *Retromania: Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, New York, Farrar, Straus and Giroux.

Sprengler C. (2009), *Screening Nostalgia: Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film*, New York, Berghahn Books.

Teti V. (2020), *Nostalgia. Antropologia di un sentimento del presente*, Bologna, Marietti.

Tryon C. (2015), *TV Got Better: Netflix and the Future of Television*, New York, Routledge.





Game e nostalgia: il double screen come esperienza di *retrogaming*

Annachiara Guerra

anguerra@unisa.it

Department of Cultural Heritage Sciences | University of Salerno



Felice Addeo

faddeo@unisa.it

Department of Political Science and Communication | University of Salerno

Abstract

Games and nostalgia: the double screen as a retrogaming experience.

This article examines video game nostalgia through a contemporary retrogaming practice based on a double screen experience, in which players move from a real screen to a virtual retro screen within the game world. Drawing on the concepts of remediation (Bolter and Grusin, 1999) and media convergence (Jenkins, 2007), the study explores how nostalgia emerges not merely as a reference to the past but as an experience integrated into gameplay and narrative. After outlining the evolution of retrogaming practices – from the collection of original hardware to backward compatibility, emulation, and the re-release of games as remasters, remakes, and reboots – the article situates this phenomenon within the broader process of video game romanticisation and the cultural and commercial use of nostalgia. The analysis focuses on several case studies, highlighting the key elements of the double screen experience: the transition between screens, the shift from modern to retro aesthetics, and the integration of retro games into gameplay and storytelling.

Keywords

Nostalgia | Double Screens | videogames | retrogaming | retro



1. Nostalgia tra sociologia dei media e game studies

I game studies costituiscono un campo interdisciplinare che analizza i videogiochi sotto molteplici approcci metodologici. Un'area importante studia titoli specifici, pratiche di gioco e culture videoludiche, mentre una crescente produzione teorica consente di inquadrare i videogiochi attraverso la sociologia della nostalgia. Secondo Fred Davis, la nostalgia è un'emozione profondamente sociale ed è infatti un aspetto importante di molte delle aree studiate dai sociologi: "identità, struttura sociale, emozioni, cambiamento sociale, corso della vita, trasformazione culturale, mobilitazione politica, processi sociali, ecc." (Jacobsen, 2025: 27). Da una prospettiva sociologica e dei processi culturali, come affermato da Aaserth (2001) i videogiochi "combinano l'estetica e il sociale in un modo in cui i vecchi media di massa, come il teatro, i film, i programmi televisivi e i romanzi non hanno mai potuto".

Il medium videoludico risulta essere una pratica sociale complessa capace di influenzare le dinamiche culturali, relazionali e simboliche della società contemporanea (Kirkpatrick, 2013). Infatti, l'immaginario generato dai videogiochi – fatto di mondi possibili, miti digitali, figure archetipiche e narrazioni condivise – si configura come uno spazio simbolico in cui si costruiscono e si rinegoziano visioni del passato, del presente e del futuro. Come osserva Timothy Morton (2000), l'immaginario non è una semplice rappresentazione simbolica, ma una forma performativa e affettiva che agisce sulla soggettività e orienta il desiderio.

I videogiochi si configurano quindi come videomondi (Boccia Artieri, Ceccherelli, 2007) ovvero spazi in cui è possibile osservare e analizzare le trasformazioni delle relazioni sociali, delle pratiche comunicative e delle modalità di costruzione dell'identità. Il videogioco in quanto medium assume, dunque, una rilevanza crescente nell'industria culturale, e un ruolo cruciale nell'interpretazione dei processi socio-culturali contemporanei in cui si inserisce anche il fattore della nostalgia. Parlando della nostalgia contemporanea, Davis afferma che "la nostalgia viene dai media, esiste grazie ai media ed è per i media" e che "non solo è propagata su vasta scala dai mass media, ma gli stessi oggetti della nostalgia collettiva sono di per sé creazioni mediatiche del recente passato" (Davis, 2023: 179).

Il videogioco si configura come un medium equiparabile agli altri media tradizionali e digitali nel trovare una sua specifica collocazione nella sfera della nostalgia mediatica e mediata se inquadrato in una prospettiva temporale (Davis, 2023) e inteso, dunque, come una macchina del tempo digitale (Wulf et al., 2017) cui il passato è materiale dell'esperienza nostalgica (Davis, 2023: 52). La nostalgia mediatica è un "impulso creativo generato dai media" (Kappes, Menke, 2025: 121) e si presenta in tre diverse dimensioni, spesso intrecciate tra loro:

i contenuti dei media (ciò che viene rappresentato nei o dai media), i media artefatti (oggetti o supporti di dati su cui sono memorizzate queste informazioni di contenuto) e i media apparati (apparecchiature e tecnologie mediali che vengono utilizzate per riprodurre queste informazioni, se non sono immediatamente visibili o accessibili) (ivi: 126).



Differente è la nostalgia mediata dove i media hanno come unica funzione l'accesso al passato e dunque funzionano da catalizzatori per il ricordo di esperienze, emozioni o momenti personali esterni al contenuto mediale stesso (Bowman, Wulf, 2023). Partendo da quest'ultima, il videogioco ha un passato storico oggettivo che inizia negli anni Cinquanta con esperimenti sui primi elaboratori di calcolo, si è poi consolidato negli anni Settanta con l'industria *arcade* e si è poi evoluto negli Anni Ottanta e Novanta conformandosi come medium complesso, dotato di propria grammatica, estetica, cultura e un proprio linguaggio. Al passato oggettivo si affianca un passato soggettivo del videogioco, legato all'esperienza individuale dell'utente.

In questo senso, il videogioco attiva un tipo di memoria personale che, come osserva Davis (2023: 58), si fonda su "un passato intriso di qualità speciali, che, inoltre, acquisisce il suo significato dal modo particolare in cui lo giustappriamo a certe caratteristiche della nostra vita presente." Quindi si tratta di periodi storici specifici del videogioco a cui il videogiocatore attribuisce elementi nostalgici che possono essere rivissuti nel presente attraverso varie pratiche che permettono di rievocare l'immaginario di quel periodo.

La nostalgia mediatica vede il videogioco intersecare le tre dimensioni accennate pocanzi. Nella prima dimensione – i contenuti dei media – il videogioco assume un ruolo rilevante nella rappresentazione del passato attraverso narrazioni ludiche ambientate in epoche storiche. I videogiochi, al pari di romanzi, film o *graphic novel*, possono veicolare contenuti storici e contribuire alla costruzione e comunicazione della memoria collettiva (Hess, 2007) ma la caratteristica interattiva del medium videoludico consente al giocatore di percepirsi come agente situato all'interno di un passato ed esserne coinvolti emotivamente nelle conseguenze delle proprie azioni (Juul, 2005), sebbene le scelte del giocatore siano comunque guidate da una struttura narrativa predefinita, progettata dagli sviluppatori. Va inoltre considerata una tensione interessante tra la dimensione collettiva della memoria storica e la fruizione privata del medium videoludico: il passato condiviso viene esperito individualmente, attraverso la relazione soggettiva tra giocatore e gioco. Ciò comporta che l'entrare in un immaginario storico (Elia, 2023) ricostruito, dove la memoria collettiva si fonde con la finzione interattiva, dando luogo a nuove modalità di appropriazione del passato. Nel contesto dei game studies, il videogioco, nella prima dimensione della nostalgia mediatica, può essere ricondotto alla definizione proposta da Olli Sotamaa (2023), secondo cui esso rappresenta un artefatto culturale, in quanto veicolo di messaggi, idee e contenuti socialmente rilevanti. Sotamaa aggiunge che il videogioco si configura anche come artefatto software, poiché costituito da codice e componenti digitali, e come artefatto materiale, in relazione ai dispositivi e alle tecnologie necessarie alla sua fruizione. Tali categorie si possono rispettivamente associare alla seconda e terza dimensione della nostalgia mediatica. Gli artefatti medialti nei videogiochi corrispondono ai supporti fisici che contengono il software ludico (cartucce, floppy disk, CD-ROM, DVD e Blu-ray). Gli apparati medialti, invece, comprendono gli strumenti tecnologici attraverso cui avviene la fruizione del



videogioco: dai cabinati *arcade* ai computer, dalle console domestiche ai dispositivi mobili come smartphone e tablet.

1.1 Nostalgia, identità, generazioni: (retro)gamers

Alla prospettiva culturale e materiale del videogioco – articolata nei suoi artefatti, supporti e apparati tecnologici – si intreccia profondamente con quella psicologica, dando forma a un’esperienza nostalgica complessa che coinvolge anche la sfera emotiva e identitaria del giocatore. Alcune ricerche si sono concentrate infatti sulla dimensione psicologica del coinvolgimento nostalgico nei videogiochi attraverso la lente della psicologia sociale della nostalgia e della psicologia dei media applicata all’intrattenimento. Diversi contributi accademici si interrogano su come l’esperienza videoludica di titoli associati a ricordi del passato possa indurre stati nostalgici, e contribuire al benessere psicologico. Assume in questo senso rilievo lo sviluppo di un senso di appartenenza e di continuità identitaria, che si attiva attraverso la rievocazione di esperienze pregresse mediate dal gioco (Kappes, Menke, 2025: 124).

In questa direzione si colloca anche Fred Davis, secondo cui la nostalgia costituisce una lente psicologica fondamentale nel processo di costruzione, mantenimento e ricostruzione dell’identità individuale e collettiva (Davis, 2023).

La risposta nostalgica risulta inoltre più marcata durante le fasi di transizione del ciclo di vita, ovvero in quei momenti critici che richiedono un adattamento o una rinegoziazione del proprio senso di sé – come il passaggio dall’infanzia alla pubertà, o dalla dipendenza adolescenziale all’autonomia dell’età adulta (ibidem).

In tali frangenti, i prodotti culturali del passato, compresi i videogiochi, possono assumere la funzione di ancore simboliche, capaci di offrire continuità narrativa e stabilità identitaria. Come osservano Jacobsen (2025) e Wilson, la nostalgia risulta determinante per la costruzione e la continuità dell’identità personale e generazionale che passa per il rafforzamento dei sentimenti di comunità, la riscoperta del passato e la gestione dei periodi di crisi. Infatti, per Berardi (2011), la nostalgia si pone come risposta e rifugio sicuro verso un futuro opaco e ansiogeno, inserito in un immaginario ormai saturato dalle dinamiche della società odierna.

La nostalgia generazionale, in tal senso, non si limita a conservare un’eredità culturale, ma partecipa attivamente alla sua riarticolazione nel presente. Come evidenziato da Wulf et al. (2017), vi è la possibilità di riattivare, attraverso specifici prodotti mediali, versioni passate del sé, rinnovando il legame con la propria memoria personale e culturale. Secondo Heineman (2014), una delle funzioni del processo di costruzione della memoria consiste nella definizione e ridefinizione dell’identità.

Nel contesto della cultura del videogioco, l’identità (ri)costruita si associa agli sforzi compiuti dai videogiocatori per affermarsi come autorità culturali in relazione al passato videoludico e, quindi, alla cultura del *retrogaming*. Nel quadro dei game studies e degli studi sulla nostalgia, il fenomeno del *retrogaming* si configura come un ambito d’indagine particolarmente fertile per riflettere sui molteplici intrecci tra memoria, tecnologia e identità culturale fra le generazioni. Suominen (2007)





interpreta la fruizione di videogiochi del passato come una pratica intrinsecamente nostalgica, in cui il *retrogaming* rappresenta sia un'azione concreta – il gioco e la collezione di titoli e dispositivi datati – sia una dimensione discorsiva legata alla nostalgia ludica, intesa come modalità di ricordare e costruire narrazioni collettive sulla memoria del gioco. Il *retrogaming* può essere visto come un ritorno a un immaginario generazionale condiviso, che funge da ancoraggio identitario e simbolico per i videogiocatori, offrendo continuità tra memoria personale e cultura collettiva. Tale prospettiva si inserisce in una più ampia cultura della tecnologia, nella quale il recupero del passato videoludico rappresenta un atto di adattamento culturale e di riconfigurazione affettiva della tecnologia. Suominen sottolinea inoltre come il termine retro, etimologicamente derivante dal latino, implichi un movimento all'indietro, una forma di ritorno: in questo senso, il *retrogaming* viene interpretato come una regressione simbolica all'infanzia o come un tentativo di riappropriazione di mondi ludici noti e rassicuranti, basati su regole familiari e codici narrativi condivisi. Tale impulso a tornare a casa si avvicina alla concezione originaria della nostalgia come *nostos*, ovvero il desiderio di ritorno, e si configura come un processo di riempimento simbolico dei vuoti di memoria. Come le spezie per Morton (2000) il *retrogaming* alimenta un desiderio di ritorno non al reale passato, ma a un passato *fantasmatico*, costruito come simulacro: il videogioco del passato viene reinserito nella narrazione del presente per evocare un *altrove* estetico, familiare ma idealizzato. Se da un lato ci sono generazioni che hanno la possibilità di rievocare una nostalgia mediatica giocando a *retrogames* che appartengono alla loro epoca, dall'altro si assiste a un fenomeno di nostalgia mediata generazionale: non solo chi ha vissuto direttamente l'epoca dei giochi classici prova un attaccamento affettivo, ma anche le nuove generazioni sviluppano forme di nostalgia indiretta attraverso emulatori e riedizioni digitali. Questi strumenti rendono accessibili i giochi del passato a un pubblico giovane come la *Gen Z* che ha completa familiarità con il videogioco. I nuovi pubblici, quindi, rielaborano i contenuti secondo una sensibilità contemporanea, contribuendo così a una rivalutazione intergenerazionale del medium e alla costruzione di una memoria collettiva condivisa.

Il pensiero di Fred Davis sulla sociologia della nostalgia si rivela particolarmente utile per l'analisi del *retrogaming*. Davis distingue tre forme di nostalgia: *semplice* o di primo ordine, *riflessiva* o di secondo ordine, e *interpretata* o di terzo ordine.

Il videogioco può manifestarsi in ciascuna di queste modalità: nella nostalgia semplice con titoli che riproducono fedelmente l'estetica e le meccaniche del passato, spesso con forme di romanticizzazione (Bosman, 2023); nella nostalgia riflessiva, rientrano titoli che dialogano criticamente con la memoria ludica; nella nostalgia interpretata il videogioco diventa un mezzo attraverso cui riflettere sul senso stesso della nostalgia in forma metatestuale. Maria B. Garda (2014) arricchisce ulteriormente il quadro teorico distinguendo tra il *retrogaming*, inteso come pratica culturale e materiale legata alla conservazione di giochi e hardware classici, e lo stile retrò, ovvero l'estetica impiegata nello sviluppo dei videogiochi contemporanei retro moderni. Garda si rifà alla distinzione di Svetlana Boym (2001) tra nostalgia *riparatrice* (*restorative nostalgia*), che mira a ricostruire il passato nella sua integrità, e

nostalgia *riflessiva* (*reflective nostalgia*), che invece elabora criticamente il rapporto con il passato. Il *retrogaming*, in questa prospettiva, tende alla restaurazione, mentre i retro moderni reinterpretano creativamente un particolare decennio del passato del medium. L'attenzione crescente dell'industria videoludica verso il mercato del *retrogaming* – un tempo considerato una nicchia – dimostra il valore commerciale e simbolico del patrimonio ludico del passato (Heineman, 2014). Il mercato del *retrogaming* si inserisce in un più ampio *mercato della nostalgia* in cui tutti i soggetti coinvolti – produttori culturali, media, pubblicità, industria dell'intrattenimento – si configurano come *venditori della nostalgia* (Morreale, 2009: 274).

La ricerca costante dell'aura originale di videogioco del passato ha comportato una riproducibilità in serie degli stessi (Benjamin, 1936) che rimanda al concetto di simulacro elaborato da Jean Baudrillard e ripreso da Guffey (2006).

Per Baudrillard (1981) il *retro* produce simulazioni del passato talmente perfezionate da diventare iperrealità, ovvero rappresentazioni che occultano le proprie origini e sostituiscono il reale con il ricreato. Tra riproducibilità e simulazioni del passato, le pratiche di *retrogaming* si sono espanse, evolute e hanno preso sfaccettature particolari. Davis (2023) ha affermato che i prodotti di consumo in generale e per i mass media, hanno l'obiettivo principale "di sviluppare formati, personaggi, trame, immagini, allusioni, generi, novità e celebrità con il massimo appeal di massa possibile". Le pratiche di *retrogaming* rappresentano – come si vedrà nel prossimo paragrafo – il punto d'incontro tra nostalgia e immaginario digitale derivato (Lughi, 2023): da un lato, permettono un ritorno esperienziale a luoghi e stati d'essere del passato, essendo i videogiochi dei "dati immutabili e memorizzati (che) stuzzicano la speranza di un possibile ritorno (Fenty, 2008); dall'altro, reinterpretano temi e stili tradizionali secondo la logica della *remix culture*.



2. Il *retrogaming* fra pratiche culturali e ludiche

L'espressione *retrogaming*, nella sua primigenia accezione, si riferisce alla pratica di giocare videogiochi appartenenti a generazioni precedenti a quella in corso, usando degli hardware ormai fuori produzione e, pertanto, non più supportati dalle software house. Questa accezione attiene, dunque, all'atto di giocare videogames sviluppati originariamente per console domestiche vintage, i primi PC o i cabinati *arcade* a gettoni (Forster, 2005; Thomasson, 2023). Il *retrogaming* in realtà non è un fenomeno recente; come evidenzia Heineman (2014), a partire dalla fine degli anni '70, appassionati e collezionisti erano già dediti a questa pratica, giocando e collezionando videogiochi *arcade* per console e per computer. Tuttavia, è stato con l'avvento di Internet e la diffusione degli emulatori che il *retrogaming* ha acquisito la forma che conosciamo oggi, diventando una pratica ben definita e, allo stesso tempo, articolata in molte varianti. Dunque, nonostante l'obsolescenza tecnologica, sistemi software e hardware connessi al gaming continuano ad affascinare vecchi e nuovi giocatori, e ora sono accessibili non solo tramite l'hardware originale, ma anche attraverso riedizioni moderne, emulazione e servizi digitali. Wulf et al., infatti,

distinguono tra due modalità di *retrogaming*: “Typically, retro gaming describes playing and collecting old video games and consoles, although it can also include playing modern games with a “retro” style, such as using older graphics and audio mechanics” (2018: 60-61).

L’analisi della letteratura sul tema e le riflessioni emerse dalle nostre esperienze videoludiche consentono di estendere il dominio semantico dell’accezione originaria di *retrogaming*, mettendo in evidenza il carattere complesso e multiforme di tale pratica. Saarikoski (2004) ricorda che, etimologicamente, il prefisso *retro* denota l’atto del ritornare che, nel caso specifico dei videogiochi, attiene ad un ritorno emotivo, estetico e funzionale al passato. Partendo da queste basi, Saarikoski propone una concezione ampia del fenomeno del *retrogaming*, descritto come una forma emergente di subcultura ludica che, inizialmente marginale, sta diventando sempre più comune nella comunità dei *gamers*, soprattutto tra quelli più adulti, che apprezzano e mantengono in vita videogiochi e hardware ormai vetusti ed obsoleti. Come evidenziano Newman (2004) e Gee (2019), il *retrogaming* contempla un ampio insieme di pratiche volte a preservare o rievocare videogiochi del passato, ed include tra le sue attività non solo giocare e collezionare giochi e console, ma anche creare e gestire archivi e musei, fisici e online, oppure implementare elementi, meccaniche e stili artistici retro (la cosiddetta *Pixel Art*) in contesti videoludici moderni. Sempre Newman (2012) mette in risalto come il *retrogaming* sia anche una forma di preservazione culturale e storica, non limitata all’hardware, ma volta anche a riproporre esperienze di gioco ritenute in qualche modo autentiche. Il ricorso alle pratiche di *retrogaming* è spesso motivato, infatti, dalla ricerca di autenticità, semplicità e purezza rispetto alla complessità e alla commercializzazione spinta dei giochi moderni, come evidenziato da Gee quando, attraverso la lente del game design, analizza l’impatto e il ruolo degli elementi di *retrogaming* presenti nei videogiochi contemporanei: “While modern gaming is associated with being bigger, faster, complex, and expensive, retro gaming is associated with simplicity, classic characters and gameplay, inexpensiveness, and the basics” (2019: 57).

Il tema della volontà dei *retrogamers* di rivivere emozioni ed esperienze videoludiche in modo vivido e genuino viene ripreso e sviluppato efficacemente da Bosman nel suo articolo *Video Game Romanticism: On Retro Gaming, Remakes, Reboots, Game Nostalgia, and Bad Games*, in cui definisce il *retrogaming* come: “the appropriation of older video games’ aesthetics and/or mechanics in modern games. This is not a return to the older “pixelated” games of the NES 8-bit or the Sega Genesis – on native consoles or through an emulator – but the reuse of the look and feel of those games in new releases” (2023: 34). Dunque, il *retrogaming* è concepito come una modalità di appropriazione estetica e ludica del passato che non si limita al semplice rigiocare videogame vintage, ma riutilizza le loro meccaniche e i loro stili artistici implementandoli in nuove creazioni videoludiche. Bosman ritiene, inoltre, il *retrogaming* parte di un fenomeno più ampio che definisce *video game romanticism*, cioè una forma di idealizzazione romanticizzata del passato videoludico. Per Makai (2024), non è solo questione di riproduzione estetica e ludica, ma anche di voler creare un’esperienza storica rielaborata e ibridata con meccaniche di gioco moderne;



il *retrogaming* sarebbe dunque una ricostruzione culturale che include anche dimensioni economiche e gestionali, come mostrato nella sua analisi del gioco *Arcade Paradise* (fig.1).



FIG. 1 – *Arcade Paradise* (Fonte screen: elaborazione dell'autore)

Il *file rouge* che lega le riflessioni degli autori citati è il ruolo centrale della nostalgia nel magnificare la capacità attrattiva del *retrogaming*. Per molti appassionati, i videogiochi classici sono legati a ricordi personali e familiari: momenti dell'infanzia, esperienze condivise nel salotto di casa, o nella propria cameretta riferimenti formativi culturali di portata generazionale, come quelli visti in serie TV, come *Seinfeld* o *Big Bang Theory*, o in film a tema, come *Ralph Spaccatutto* o *Free Guy - Eroo per gioco* (Thomasson, 2023). Il *retrogaming* diventa così un modo per rivivere quelle emozioni e quelle connessioni emotive e relazionali, per riscoprire sé stessi attraverso il passato, connettersi con gli altri e trovare significato e conforto nel presente: "Video games serve as metaphorical time machines... players can return to a digital world left unchanged" (Wulf e Baldwin, 2018: 2). La connessione emotiva e relazionale con gli altri può anche essere *intergenerazionale*, ovvero, con gli adulti che usano i videogiochi classici della loro infanzia nelle attività ludiche con la prole; a riguardo, Bowman e Wulf (2023) riportano una ricerca in cui si afferma che il 77% dei genitori giocherebbe con i figli, spesso scegliendo titoli del passato.

Secondo Suominen (2008), la nostalgia nel *retrogaming* non sarebbe, però, solo un sentimento, ma una strategia culturale, commerciale e creativa che consente di guardare al passato non solo per riviverlo, ma anche per reinterpretarlo nel presente

e nel futuro, spesso con spirito critico e partecipativo. Lo stesso autore, usando il concetto di *retrolutionarity* (creare il futuro usando strumenti, estetiche o logiche del passato) introdotto da Blake (2002), mostra come la nostalgia non sia solo uno sguardo all'indietro, ma anche una leva per innovare, un modo per rendere il cambiamento più accessibile, combinando passato e futuro in nuove forme culturali, estetiche e tecnologiche.

Le ragioni per cui le persone si dedicano al *retrogaming* sono, dunque, molteplici e, prendendo spunto dalle proposte di quanto proposto da Bosman (2023) e Thomasson (2023), possono essere così sintetizzate in alcune direttrici principali. In primo luogo, l'accessibilità ed economicità dei videogiochi classici e delle console d'epoca, spesso reperibili a costi contenuti, rende il *retrogaming* una pratica relativamente semplice da intraprendere. Nonostante l'obsolescenza tecnologica, tali dispositivi si configurano come beni durevoli e ancora pienamente fruibili. Un secondo aspetto riguarda il *gameplay* immediato e focalizzato: i giochi storici, pur mantenendo livelli di sfida elevati, presentano meccaniche intuitive e controlli semplici che facilitano un coinvolgimento rapido e gratificante. Le limitazioni tecnologiche del periodo, infatti, obbligavano gli sviluppatori a concentrarsi sulla giocabilità piuttosto che su effetti audiovisivi elaborati. Una ulteriore motivazione è rappresentata dalla condivisione intergenerazionale, che vede genitori introdurre i figli ai giochi della propria infanzia, creando legami emotivi e narrativi attraverso il videogioco. Bowman e Wulf (2023) riportano emblematicamente il caso di un giovane che gioca a *Zelda: Ocarina of Time* utilizzando un vecchio salvataggio del padre, sottolineando il valore affettivo di tali esperienze condivise.

Il collezionismo e la preservazione costituiscono un'altra motivazione centrale: molti appassionati si dedicano alla raccolta di giochi e console per motivi storici, estetici o culturali, contribuendo alla salvaguardia del patrimonio videoludico. Accanto alla conservazione fisica, pratiche come l'emulazione consentono di mantenere accessibili titoli altrimenti destinati alla perdita, promuovendo un *retrogaming* non solo nostalgico, ma anche conservativo. Questa spinta alla preservazione si manifesta anche attraverso istituzioni e musei dedicati, come il "GAMM GAME MUSEUM" (ex *Vigamus*) di Roma o il "elettroLudica - Museo dell'intrattenimento elettronico" di Avezzano. Infine, il *retrogaming* si configura come un fenomeno di ereditarietà culturale e *fandom*. Suominen (2008) evidenzia come attorno ai giochi classici si sia sviluppata una cultura partecipativa vivace, fatta di eventi, forum, mostre e pratiche creative. I fan non si limitano a celebrare il passato, ma lo reinterpretano attraverso produzioni amatoriali come *remix*, *mod*, *fan art* o nuove creazioni ispirate ai titoli storici, delineando un processo di riattivazione culturale simile a quello osservabile in altri ambiti mediali.

Il *retrogaming*, quindi, non è solo una attività ludica incentrata sul rigiocare i videogiochi classici di epoche passate o una forma di collezionismo o di archeologia digitale (Parikka, 2019), ma una pratica culturale che preserva la storia videoludica e connette comunità nel tempo e nello spazio.

A riguardo, ci pare opportuno proporre qui una distinzione tra pratiche ludiche e pratiche culturali del *retrogaming*. Le prime sono endogene, attengono cioè al *mondo*



interno virtuale del videogame comprendendo parte hardware e parte software. Alcuni appassionati privilegiano l'uso dell'hardware originale, restaurando e usando console e cartucce vintage per preservare l'esperienza autentica di gioco.

In alternativa, dispositivi moderni *plug-and-play* che richiamano le vecchie console, come il *NES Classic* o l'*Atari Flashback*, consentono di accedere a raccolte di giochi classici, adattandoli alle tecnologie televisive moderne. L'emulazione software rappresenta una ulteriore pratica ludica: emulatori come il *MAME* permettono di replicare i vecchi sistemi su dispositivi contemporanei, spesso affiancati da controller replica per incrementare il realismo. Le console ibride moderne dedicate al *retrogaming*, come l'*Analogue Pocket* o il *Retron 3 HD*, consentono invece di utilizzare supporti originali migliorandone l'output audio-visivo. Ad esse si affiancano retroconsole prodotte da aziende poco conosciute ma molto attive che, attraverso il *crowdfunding* o distribuzioni su e-commerce come *Aliexpress*, propongono devices in grado di emulare molte piattaforme del passato, anche se si pongono in una zona grigia dal punto di vista legale e commerciale, non detenendo i diritti delle console e dei videogame emulati.

Al recupero diretto del passato si affiancano pratiche creative come i *remake* e i *reboot*, attraverso cui sviluppatori contemporanei ricreano o reimmaginano titoli storici aggiornandone l'estetica, come in *Alex Kidd in Miracle World DX* o *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*. A queste si aggiungono produzioni homebrew e demake: la prima riguarda la creazione nuovi giochi per vecchie console, la seconda l'adattamento di titoli moderni a piattaforme retro, come nel caso di *Halo 2600* per *Atari*. Infine, l'influenza estetica del passato si manifesta nei giochi moderni in stile retro, che ripropongono grafica e meccaniche tipiche dei classici, come in *Evoland 1* e *2* o *Minecraft*.

Le pratiche culturali del *retrogaming*, invece, sono esogene, ovvero attengono al *mondo esterno reale*, ovvero non si realizzano nell'hardware o nel software, ma attraverso attività connesse al gaming.

Come accennato nelle pagine precedenti, queste sono rappresentate da eventi e fiere che celebrano la cultura videoludica classica con competizioni, concerti e incontri tra fan. Pratiche culturali esogene sono anche i musei già citati e le sale giochi che Makai (2024) ritiene un sito di eredità culturale in cui ancora oggi è possibile rintracciare immaginari, identità e nostalgia attraverso la fruizione di arcade sia di titoli risalenti agli Anni Ottanta e Novanta, sia di titoli creati negli ultimi anni ma che si presentano sottoforma di cabinato.

Sebbene si articolino sempre nel mondo digitale, possono rientrare nelle pratiche culturali esogene anche le attività svolte dalle comunità online di *retrogaming*, attraverso blog e forum, social network e piattaforme di *live streaming* dove i *content creator* hanno canali tematici. In quest'ottica le comunità sono importanti per tenere sempre vivida la cultura e l'immaginario del *retrogaming*, e costituiscono quindi un pubblico attivo che sta alla "base di ogni dinamica che coinvolge l'industria dei media" (Jenkins, 2008).



3. Una nuova esperienza di *retrogaming* attraverso il *Double Screen*

Analizzando le pratiche di *retrogaming* nella loro articolazione tra mondo virtuale e reale, la nostra ricerca ha individuato videogiochi che presentano una forma peculiare di *retrogaming* che differisce dalle precedenti. Due sono le caratteristiche distintive: la presenza, all'interno di un videogioco principale ospitante, di un altro gioco retro giocabile (totale o parziale), e l'accesso a quest'ultimo tramite un secondo schermo visibile nel mondo virtuale. La riflessione sul concetto di *double screen* (doppio schermo) prende spunto innanzitutto dalla teoria del *second screen*. In un contesto di convergenza mediale (Jenkins, 2006) e rimediazione (Bolter e Grusin, 1999), è ormai comune interagire con più contenuti su dispositivi diversi. Nel *second screen* si fruisce di contenuti televisivi attraverso due dispositivi (TV e smartphone/tablet). Nel videoludico, il doppio schermo emerge nelle modalità *multiplayer*, sia su schermo condiviso sia attraverso schermi individuali, generando esperienze di gioco differenziate. Un ulteriore elemento di riflessione è il concetto di *gioco nel gioco*, ovvero la presenza di mini-giochi analogici digitalizzati (poker, scacchi, dama) che, pur essendo autoconclusivi e autonomi rispetto alla narrazione e al gameplay del videogioco principale, sono accessibili tramite la protesi digitale (Fraschini, 2004), ovvero l'avatar impersonato dal videogiocatore. Alcuni esempi sono il poker in *Red Dead Redemption* (2010), il gioco di carte *Gwent* in *The Witcher 3* (2015) e il gioco di dadi *Orlog* in *Assassin's Creed: Valhalla*, le gare motociclistiche di *Final Fantasy VII*, i tornei di *beach volley* di *Tekken 3* o le competizioni di ballo (serie *Yakuza*). Tuttavia, in questi casi, l'accesso al mini-gioco non avviene attraverso un secondo schermo interno, e non trattandosi di videogiochi retro veri e proprio, non rientrano nella pratica di *retrogaming* identificata in questo studio.

Sulla base dei concetti appena analizzati e dei casi individuati durante la ricerca, l'esperienza di *retrogaming* tramite *double screen* si caratterizza per:

- la presenza di uno schermo esogeno (reale) e uno endogeno (virtuale);
- la presenza di un videogioco principale ospitante e di un videogioco incorporato al suo interno a cui poter accedere;
- il videogioco incorporato è un *retrogame* o presenta elementi legati al *retrogaming* (grafica, stile, *gameplay*);
- la visibilità della transizione da uno schermo all'altro tramite espedienti visivi (es. dissolvenze, movimenti di camera);
- la mediazione della protesi digitale per interagire con il secondo schermo.

Lo schermo interno non sostituisce quello principale, ma coesiste con esso sia durante l'uso sia dopo, quando il dispositivo virtuale (console, cabinato, computer), rimane visibile nel gioco. Di conseguenza, si viene a creare anche una doppio prolungamento della protesi digitale che passa dall'avatar del videogioco ospitante all'avatar del *retrogame* incorporato. Il passaggio da un videogioco all'altro rappresenta di per sé un passaggio da un immaginario contemporaneo ad un altro del passato, dove l'elemento della nostalgia fa da traino. Questo passaggio fa sì che i due immaginari si incrocino, dando vita ad un immaginario digitale originale (Lughi,



2023) che ha, dunque, una sua coerenza. Abruzzese (2001), infatti, afferma che l'immaginario sociale non è una raccolta spontanea di idee, ma una costruzione mediatica dove la memoria collettiva seleziona elementi del passato per garantire la coerenza dell'immaginario nel presente. Ciò avviene nei casi studio individuati dove il videogioco incorporato del passato è coerente con il videogioco ospitante, dando a quest'ultimo una maggiore conformità. Tale caratteristica del *double screen*, aggiunta alle altre esposte pocanzi, lo configurano come un *medium ibrido*, in quanto si muove su più livelli mediali, integra due temporalità, funge da interfaccia tra media diversi e attiva nuove pratiche di gioco, memoria e immaginario. Si arriva, dunque, a una *rimediazione interna* in cui il giocatore interagisce con un oggetto mediale nel mondo virtuale (la console, il cabinato), che a sua volta rimanda a una memoria ludica collettiva. Nella prospettiva della convergenza culturale il *double screen* non si limita a riprodurre media del passato, ma li riarticola in nuove pratiche, in cui l'atto del gioco diventa anche un gesto di memoria, riscrittura e partecipazione affettiva.

Per il videogiocatore, il *double screen* diventa una *performance nostalgica* che attinge ad un immaginario non come rappresentazione passiva del passato (descrizione e evocazione di concetti e immagini) ma attiva: qualcosa che agisce, un atto performativo (Morton, 2000). La tabella (Tab.1) presenta i videogiochi individuati con nuova esperienza di *retrogaming*¹.

Nel contesto dell'esperienza di *retrogaming*, il game ospitante è il videogioco principale all'interno del quale vengono incorporati uno o più *retrogames*.

Questi giochi incorporati possono essere titoli realmente sviluppati in epoche precedenti oppure nuove creazioni contemporanee che, per grafica, meccaniche o dispositivi di fruizione (come cabinati o retro-console, sempre presenti internamente al game ospitante), evocano estetiche e logiche del passato. I *retrogames* incorporati sono stati distinti in *Embedded First-Party*, se realizzati originariamente dalla stessa casa videoludica del gioco ospitante, e in *Embedded Third-Party*, se ispirati a titoli storici appartenenti ad altri sviluppatori, per motivi legati anche ai diritti d'autore.

Per quanto riguarda la rilevanza ludica e narrativa, l'integrazione dei *retrogames* può essere rilevante – influenzando direttamente trama o *gameplay* – oppure non rilevante, restando un'esperienza opzionale e separata. Infine, per leggere l'esperienza nostalgica dell'esperienza di *retrogaming* individuata sono stati utilizzati come criteri i tre ordini di nostalgia di Fred Davis (2003): nostalgia semplice, in cui i *retrogames* incorporati ricreano o ripropongono il passato così com'era, con amore e idealizzazione; riflessiva, in cui i *retrogames* incorporati offrono una visione più



¹ All'interno della tabella non è presente il videogioco *Lazy Jones* del 1984 che, sebbene non presenti aspetti legati al *retrogaming*, potrebbe essere considerato come il "caso zero" delle pratiche di *retrogaming* in quanto presenti sia il *double screen*, sia la dinamica del "gioco nel gioco". *Lazy Jones*, infatti, si presenta come una raccolta di quindici minigiochi ambientata in un hotel a tre piani, collegati da un ascensore. Il giocatore impersona un dipendente svogliato che, anziché adempiere ai propri doveri lavorativi, trascorre il tempo entrando nelle varie stanze dell'edificio per dedicarsi a sessioni di gioco. Come detto, ciò che manca è il fattore retro fra il videogioco principale ospitante e i mini-giochi incorporati che sono stati a sé stanti, ma creati appositamente. *Lazy Jones* è stato concepito dal principio come una raccolta di minigiochi, la differenza sta nell'estetica della selezione: invece di un semplice menu a tendina, sono disseminati nei tre piani dell'hotel e l'insieme crea un videogioco più complesso.

consapevole del passato e dell'immaginario di riferimento; interpretata: i *retrogames* incorporati portano ad una riflessione sul significato stesso di nostalgia e la usano come linguaggio critico o culturale.



Game ospitante	Retrogames Incorporato (embedded)	Embedded Type	Rilevanza narrativa	Rilevanza ludica	Ordine Nostalgia
Space Quest 3 (1989)	Astro-Chicken (ispirato a Lunan Lander, 1979)	Third-party	Rilevante	Rilevante	Riflessiva
Day of Tentacle (1993)	Maniac Mansion (1987)	First-party	Non rilevante	Non rilevante	Riflessiva
Shenmue (1999)	Hang-on (1985)	First-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
Shenmue 2 (2001)	-Hang-on -After Burner -Space harrier -Out run (Anni '80)	First-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
Animal Crossing (2001)	Giochi NES (Anni '80)	First-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
Project Gotham Racing 2	Geometry Wars (stile retro Anni '80)	Third-party			
GTA San Andreas (2004)	Let's Get Ready to Bumble (Anni '80)	Third-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
Serie Yakuza (2005-2024)	Game SEGA (stile retro Anni '80)	First-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
CoD: Black Ops (2010)	Zork (1980)	Third-party	Non rilevante	Non rilevante	Interpretata
Starcraft II: Wings of Liberty (2010)	The Lost Vikings (1992)	First-party	Non rilevante	Non rilevante	Semplice
GTA 5 online (2013)	Arcade sala giochi (stile retro Anni '80)	Third-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
Wolfenstein: The New Order (2014)	Wolfenstein 3D (1992)	First-party	Non rilevante	Non rilevante	Semplice
Fallout 4 (2015)	-Red Menace -Zeta Invaders -Atomic Command -GrognaK & The Ruby Ruins (stile retro Anni '80)	Third-Party	Non rilevante	Non rilevante	Semplice
Homefront: The Revolution (2016)	Time Splitter 2 (2002)	Third-party	Non rilevante	Non rilevante	Interpretata
Uncharted 4 (2016)	Crash Bandicoot (1996)	First Party	Rilevante	Non rilevante	Riflessiva
Stardew Valley (2016)	-Journey of the Prairie -King Junimo Kart (Stile retro Anni '80-'90)	Third-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
Night in the woods (2017)	Demontower (stile retro Anni '80)	Third-party	Rilevante	Rilevante	Riflessiva
Judgement (2018)	Sala giochi SEGA (Anni '80)	First-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
Cyberpunk 2077 (2020)	Roach Race (stile retro Anni '80)	First-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
	-Trauma Drama -Arasaka Tower 3D (stile retro Anni '80-'90)	Third-party			Semplice
Doom Eternal (2020)	Doom (1993) Doom II (1994)	First-party	Non rilevante	Non rilevante	Semplice
Lost Judgement (2021)	-Sala giochi SEGA -SEGA Master System (Anni '80)	First-party	Non rilevante	Rilevante	Semplice
Arcade Paradise (2022)	35 giochi arcade (Ispirati, Anni '70, '80, '90)	Third-party	Rilevante	Rilevante	Interpretata
Street Fighter 6 (2023)	-Street Fighter II -Final Fight -Vulgus -Puzzle fighter 2 (Anni '80-'90)	First-party	Non rilevante	Non rilevante	Semplice

TAB. 1 – Videogiochi con esperienza di *retrogaming* (Fonte: elaborazione degli autori)

4. Il *retrogaming* fra pratiche culturali e ludiche

Una prima osservazione riguarda la tipologia di *embedded*: emerge una prevalenza di *retrogame first-party*, ovvero sviluppati dagli stessi studi dei game ospitanti. Questa scelta denota un controllo creativo maggiore e una volontà di omaggiare il proprio passato videoludico, salvaguardando il valore identitario del brand e puntare quindi su un effetto nostalgia. I *third-party*, invece, pur presenti, si ispirano a stili retro senza riproporre direttamente titoli esistenti, probabilmente per evitare problematiche legate ai diritti d'autore. Nonostante ciò, Wulf e Baldwin (2018) suggeriscono che la nostalgia può essere invocata coinvolgendo elementi di un gioco o di un franchise e non richiede una riproduzione esatta del gioco originale.

Chirchiano (2016) aggiunge che "l'adattamento di narrazioni passate a nuovi immaginari è una caratteristica ricorrente; anche quando i testi non vengono esplicitamente citati, nella creazione di nuovi prodotti culturali spesso possiamo osservare una ricombinazione o una re-immaginazione di elementi passati".

Sul piano della rilevanza narrativa, la maggioranza dei *retrogames* incorporati risulta non rilevante rispetto alla trama principale. Questo indica che il loro inserimento tende a essere concepito come una pratica accessoria o opzionale, mirata più ad arricchire l'universo di gioco che a modificarne lo svolgimento. Tuttavia, nei pochi casi in cui la rilevanza narrativa è presente, il *retrogame* diventa un vero e proprio strumento di costruzione del mondo o di sviluppo dei personaggi, suggerendo una maggiore integrazione tra contenuti secondari e narrazione principale. In *Uncharted 4*, i protagonisti *Nathan Drake* ed *Elena Fisher* decidono chi dovrà lavare i piatti sfidandosi a un videogioco: Elena propone a Nathan di battere il suo record a *Crash Bandicoot*. A livello visivo, la scena è introdotta da un movimento di camera che mette in primo piano l'accensione della prima *PlayStation*, accompagnata dall'iconico logo e dal celebre suono di avvio, per poi focalizzarsi sullo schermo televisivo all'interno della loro casa (fig. 2). Nonostante sia l'unico livello di *Crash Bandicoot* disponibile, può essere giocato esclusivamente in quel momento della narrazione, risultando rilevante a livello narrativo in quanto incardinato nella storia e relazione tra Nathan ed Elena. La rilevanza ludica, invece, è più equilibrata: molti *retrogame*, anche se non narrativamente centrali, offrono ricompense, progressioni o vantaggi all'interno del gameplay principale. Questo dimostra come il mini-gioco o il *retrogame embedded* possa funzionare non solo come omaggio nostalgico, ma anche come meccanismo di engagement che incentiva l'esplorazione e la permanenza del giocatore nel mondo di gioco.



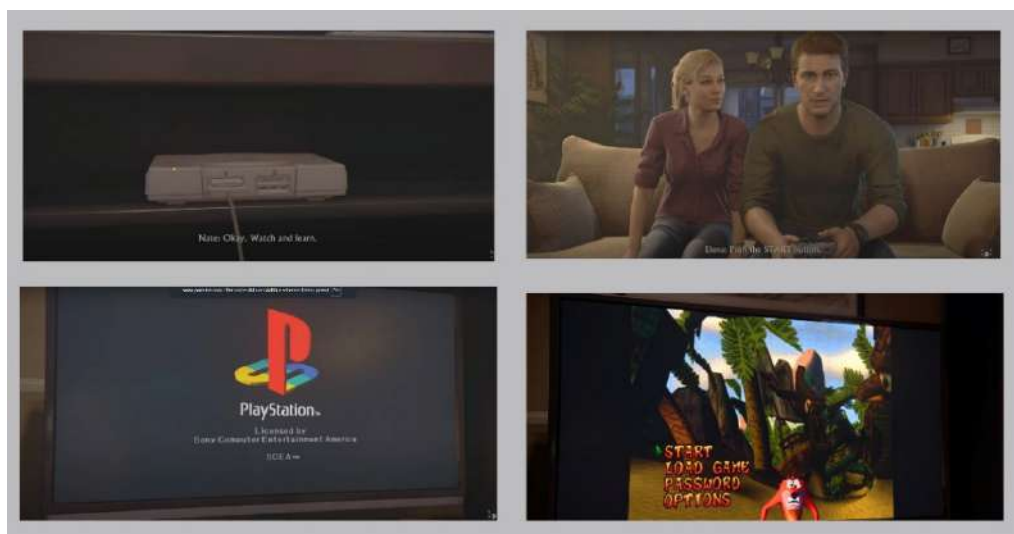


FIG. 2 – *Crash Bandicoot in Uncharted 4* (Fonte screen: elaborazione dell'autore)



Da sottolineare il caso di *Astro-Chicken* in *Space Quest 3*: narrativamente, è importante perché permette al giocatore di ottenere un indizio fondamentale per proseguire nella trama principale. Dopo aver raggiunto un certo punteggio nel minigioco, si riceve un messaggio in codice che rivela informazioni necessarie per salvare due personaggi (i programmatori della *Sierra*, autori fittizi del gioco), intrappolati in una situazione critica. Senza giocare ad *Astro-Chicken*, il giocatore non può accedere a questo pezzo della storia e, di conseguenza, non può completare il gioco; ludicamente, ha una funzione attiva nel *gameplay* sfida per ottenere il punteggio richiesto per sbloccare il codice segreto. *Astro-Chicken* è un ottimo esempio di come un *retrogame embedded* possa essere integrato profondamente sia nella struttura narrativa sia nelle meccaniche di gioco del titolo ospitante, superando la funzione puramente estetica o nostalgica che spesso caratterizza i mini-giochi secondari. Esempio inverso di *Astro-Chicken* è *Day of the Tentacle*, seguito di *Maniac Mansion*, presente al suo interno come *retrogame embedded* (fig. 3).

In una stanza, il videogiocatore può interagire con un Commodore 64 e avviare l'intero videogioco di *Maniac Mansion*, ma questa interazione non ha né rilevanza ludiche né narrative. Questo caso, sebbene si avvicini più al concetto di *easter egg*², è importante insieme ad *Astro-Chicken* in quanto rappresentano i primi casi storicamente più rilevanti per il *double screen*.

² Contenuto nascosto, di solito divertente o inaspettato, inserito appositamente da chi crea il prodotto (software, videogiochi, ecc.) per chi lo usa.



FIG. 3 – *Maniac Mansion in Day of the Tentacle* (Fonte screen: elaborazione dell'autore)

Rispetto all'ordine di nostalgia si nota una forte presenza della nostalgia semplice. Sono meno frequenti i casi di nostalgia riflessiva o interpretata, che implicano una consapevolezza critica o una rielaborazione complessa della memoria videoludica. Questo dato può suggerire che l'uso del *retrogaming* integrato tende a cercare un coinvolgimento emotivo immediato, piuttosto che stimolare riflessioni più profonde sulla natura del passato e della memoria. Il caso più interessante di videogioco con nostalgia interpretata è *Arcade Paradise*, in cui si interpreta il ruolo di un giovane negli Anni Novanta che eredita una lavanderia e decide di trasformarla in una sala giochi. Il videogioco collega la crescita personale, l'autonomia e i sogni giovanili all'espansione della cultura arcade, facendo riflettere attivamente sulla tematica della nostalgia. La sala giochi, infatti, non è un luogo secondario da poter visitare, come nel caso di *Shenmue* (fig. 4), *Judgement* o la serie *Yakuza*, ma lo spazio in cui si svolge il videogioco dall'inizio alla fine, quindi, ha una rilevanza sia narrativa sia ludica.



FIG. 4 – Sala giochi in Shenmue (Fonte screen: elaborazione dell'autore)

Riprendendo la suggestiva metafora di Marshall McLuhan, il *retrogaming* si configura come una pratica emblematica: una cultura mediatica che procede verso il futuro con lo sguardo rivolto allo specchietto retrovisore (Davis, 2023). L'importanza della nostalgia in questo fenomeno testimonia il legame profondo tra memoria, immaginario, esperienza ludica e innovazione.

Il presente lavoro intende aprire una linea di ricerca che, attraverso studi teorici ed empirici, possa inquadrare tale pratica di *retrogaming* come vera e propria esperienza di *retrogaming*, sviluppando anche una tipologia sistematica delle sue manifestazioni. Un ulteriore approfondimento riguarda il concetto di *double screen* come medium ibrido e innovativa esperienza di *retrogaming*. Ampliando il numero di casi studio, lo scopo è di analizzarne le potenzialità ludiche e narrative, e la sua configurazione come dispositivo capace di attivare immaginari sociali stratificati.

Bibliography

- Blumenberg H. (1985), *The Legitimacy of the Modern Age*, Cambridge (MA), MIT Press.
- de Certeau M. (2000), "The Scriptural Economy", in G. Ward (ed.), *The Certeau Reader*, Oxford, Blackwell, 158-76.
- Copeck J. (ed.) (1996), *Radical Evil*, London, Verso.
- Eliade M. (1973), "The Sacred in the Secular World", in *Cultural Hermeneutics*, 1, 101-13.
- Eisenstadt S. N. (2001), "The Civilizational Dimension of Modernity: Modernity as a Distinct Civilization", in *International Sociology*, September, Vol. 16(3), 320-40.
- Eisenstadt S. N. (2005), "The Religious Origins of Modern Radical Movements", in B. Giesen and D. Sumber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, Leiden, Brill, 161-192.
- Eisenstadt S. N. (2006), *The Great Revolutions and Civilisations of Modernity*, Leiden, Brill.
- Jaspers K. (1948), "The Axial Age of Human History: A Base History of for Mankind", in *Commentary*, Jan 1st, 430-5.
- Jonas H. (2001), *The Gnostic Religion: The Message of the Alien God and the Beginnings of Christianity*, Boston, Beacon Press.
- Kossellneck R. (2005), "Temporal Foreshortening and Acceleration: A Study on Secularization", in B. Giesen and D. Sumber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, Leiden, Brill, 207-30.
- Luckmann T. (2005), "Religion and Morality in Europe Compared to the Religious Situation in the United States of America", in B. Giesen and D. Suber (eds.), *Religion and Politics: Cultural Perspectives*, 75-92.
- Nancy J. L. (2013), "Notes on the Sacred", in *Theory, Culture and Society*, Vol. 30. 5, 153-58.
- Newman S. (2001), "Spectres of Stirner: A Contemporary Critique of Ideology" in *Journal of Political Ideologies* No. 6, Vol. 3, 309-330.
- Rennie B.S. (2017), "The Sacred and Sacrality: From Eliade to Evolutionary Ethology", in *Religion*, Vol. 47, 4, 663-87.



Annachiara Guerra, Felice Addeo
Game e nostalgia

Rosati M. (2014), "The archaic and us: Ritual, myth, the sacred and modernity", in *Philosophy and Social Criticism*, Vol. 40 (4-5), 363-68.

Sutcliffe A. (2003), *Judaism and Enlightenment*, Cambridge, Cambridge University Press.

Otto R. (1958), *The Idea of the Holy*, Oxford, Oxford University Press.

Taylor C. (1992), *Sources of the Self: The Making of Modern Identity*, Cambridge (MA), Harvard University Press.

Taylor C. (2004), *Modern Social Imaginaries*, Durham (NC), Duke University Press.

Taylor C. (2007), *The Secular Age*, Cambridge (MA), Harvard University Press.

Taylor C. (2011), "Recovering the Sacred", in *Inquiry*, 54:2, 113-25.

Voegelin E. (2012), *Science, Politics and Gnosticism: Tow Essays*, Washington, Regenery Publishing.

Weber M. (2012), *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*, London, Routledge, [1905]. Aarseth E. (2001), "Computer Game Studies, Year One". *Game Studies*, 1, <https://gamestudies.org/0101/editorial.html>

Abruzzese A. (2001), *L'intelligenza del mondo. Fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Maltemi editore, Roma.

Arsenault D. (2023), "The Retrospective and Retrocursive Stances in Retro Game Aesthetics: How DuckTales: Remastered Got the Last Quack" in Scoggin L., Plank M. D., *The Intersection of Animation, Video Games, and Music: Making Movement Sing*, New York, Routledge, 135-148.

Berardi F. (2011), *After the Future*, A K Pr Distribution, Chico CA.

Blake A. (2002), *The Irresistible Rise of Harry Potter*, London & New York, Verso.

Bosman F. (2023), "Video Game Romanticism on Retro Gaming, Remakes, Reboots, Game Nostalgia, and Bad Games", *Journal for Religion, Film and Media*, 9: 25-44.

Bowman N. D., Wulf T. (2023). "Nostalgia in video games", *Current Opinion in Psychology*, 49.

Boym S. (2001), *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books.



Brown L. (2024), "Rethinking Remakes: Value and Culture in Video Game Temporalization", *Games and Culture*, Vol. 19(3): 337-356.

Chirchiano E. (2016), "Retrogaming, giocare con la nostalgia", *H-ermes. Journal of Communication*, 8: 137-148.

Davis F. (2023), *Sociologia della nostalgia*, Roma, Armando Editore.

Elia D.F.A (2024), "L'immaginario storico promosso dai videogiochi: un'opportunità in chiave didattica", *Studi sulla Formazione*, 27: 91-102.

Fenty S. (2008), "Why Old School Is "Cool. A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia", in Whalen Z., Taylor L, (ed), *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*, Nashville, Vanderbilt University Press, 19-31.

Forster W. (2006), *The Encyclopedia of Game Machines: Consoles, Handhelds & Home Computers 1972 2005*, Chicago, Variant Press.

Fraschini B., (2004), "Videogiochi & New Media", in Bittanti M. (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*", Milano, Unicopli, 99-135.

Garda M. B. (2014), "Nostalgia in Retro Game Design," In *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*, 7.

Gee D. (2019), "Remixing Retro", *Journal of the Japanese Association for Digital Humanities*, 4: 54-71.

Grusin R., Bolter J.D. (1999), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini & Associati.

Guffey E. (2006), *Retro: The Culture of Revival*. London, Reaktion Books.

Heineman D. S. (2014), "Public Memory and Gamer Identity: Retrogaming as Nostalgia", *Journal of Games Criticism*, 1, <https://gamescriticism.org/2023/07/19/public-memory-and-gamer-identity-retrogaming-as-nostalgia/>

Hess A. (2007), "Non si gioca, si fa volontariato: La costruzione della memoria pubblica narrativa in Medal of Honor: Rising Sun", *Studi critici sulla comunicazione di massa*, 24: 339-356.

Jacobsen M.H., (2025), "Sociology and nostalgia", in Becker T., Dilan T., *The Routledge Handbook of Nostalgia*, London, New York, Routledge.



Annachiara Guerra, Felice Addeo
Game e nostalgia

Jenkins H. (2006), *Convergence culture*, New York, New York University Press.

Juul J. (2005), *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press.

Kappes M., Menke M. (2025), "Media Studies and Nostalgia", in Becker T., Dilan T., *The Routledge Handbook of Nostalgia*, London, New York, Routledge.

Kirkpatrick G. (2013), *Computer Games and the Social Imaginary*, Cambridge, Polity Press.

Lughi G. (2023), "Il ruolo dell'immaginario nella cultura digitale", *Culture Digitali*, 9.

Makai P.K. (2024), "Restorative vs. Reflective Nostalgia in Arcade Paradise", In *DiGRA '23 - Proceedings of the 2023 DiGRA International Conference: Playground*.

Morreale E. (2009), *L'invenzione della nostalgia*, Donzelli editore, Roma.

Morton T. (2000), *The poetics of spice: romantic consumerism and the exotic*, Cambridge, Cambridge university press.

Newman J. (2004), *Videogames*, London, New York, Routledge.

Newman J. (2012), *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*, Abingdon, Routledge.

Niemeyer K. (2014), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present, and Future*, London, Palgrave Macmillan.

Parikka J. (2019), *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, Roma, Carocci editore.

Suominen J. (2008), "The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming", *Digital Culture. Fibreculture Journal*, 11.

Thomas D., Orland K., Steinberg S. (2007), *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, Monaco di Baviera, Power Play Publishing.

Thomasson M. (2023), "Retrogaming", in Wolf M.J.P., Perron B., *The Routledge companion to video game studies*. New York, Routledge, 426-431.

Wulf T., Baldwin M. (2018), "Me, myself, and Pikachu: Explaining the success of Pokémon Go with nostalgic media experiences", *Studies in Communication and Media*, 9(2):241-263.



Annachiara Guerra, Felice Addeo
Game e nostalgia

Wulf T., Bowmann N.D., et al. (2018) "Video Games as TimeMachines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming", *Media and Communication*, 6: 60-68.





La sorcellerie occidentale contemporaine, un reflet de la nostalgie du sacré

Nelly Rousset

nelly.rousset@univ-montp3.fr

Department de Sociologie | Université de Montpellier Paul Valéry



Abstract

Contemporary Western witchcraft: a reflection of nostalgia for the sacred.

In a rational Western world, women who identify with the figure of the witch bear witness to social, cultural and, above all, religious change. Indeed, our era is witnessing a growing range of alternative spiritualities, beliefs and practices, the result of religious pluralism. Witchcraft is no longer ancestral, hidden, taboo, mysterious or even imaginary - it's real for some people. True religiosity, the notion of sacrality is also present in the contemporary witchcraft system. In western society, it is a form of quest for the lost sacred, the essence of which is lacking in the disenchanted daily lives of individuals following the decline of religious institutions.

Keywords

Witchcraft | Religion | Sacrality | Witch



Si la nostalgie est un sentiment présent dans la vie de tout un chacun, il est d'autant plus actuel dans celle des sorcières. Les femmes qui, à notre époque, s'identifient en tant que sorcières et pratiquent ce que nous pourrions considérer comme une forme de sorcellerie contemporaine, sont loin du cliché de la méchante sorcière au nez crochu et au chapeau pointu. La sorcière contemporaine est une femme en apparence proche de toutes les autres, à la différence que celle-ci, malgré la science, se revendique comme détentrice de certains pouvoirs et d'une capacité à les maîtriser pour influencer son quotidien et celui de ses pairs.

À bien des égards, la sorcellerie contemporaine est une véritable croyance, magique certes, mais religieuse dans son fonctionnement. Bien que Marcel Mauss estimait que les actes magiques ne devaient pas se confondre avec les rites religieux (Hubert, Mauss, 1902-1903: 58), les deux partagent l'expérience du sacré. En nous basant sur l'idée que se fait Jean-Jacques Wunenburger du sacré, à savoir « un type de perception et de conception d'une réalité différenciée que le réel immédiat dans lequel nous sommes (...) »; mais également

un ensemble d'expériences subjectives de la personne qui, à l'occasion d'états émotionnels particulièrement intenses, d'exaltation ou de frayeur, prend conscience d'être reliée à des réalités suprasensibles et d'être dépendante d'un Englobant qui la dépasse. (Wunenburger, 1981: 10-11),

la sorcellerie telle que pratiquée de nos jours possède bien cette dimension.

Directement issue du mouvement *New Age*, une forme sociale de religion sans institution née de la contre-culture américaine des années 1960, parfois aussi considérée comme une « nébuleuse mystique ésotérique » (Françoise Champion), un « marché de la spiritualité » (Hildegard Van Hove) ou encore une religiosité postmoderne ; la sorcellerie contemporaine en Occident serait donc une forme de quête du sacré en réponse au déclin des institutions religieuses, ou de la « désinstitutionnalisation » du religieux (Danièle Hervieu-Léger). L'attrait pour ces formes anciennes de sacralité — ou qui se présentent comme telles — épouse deux phénomènes: la naturalisation du sacré (avec la volonté d'une forte connexion à la nature) et la sacralisation du corps féminin (le mouvement du « féminin sacré »).

La sociologie des religions peut nous aider à saisir ce phénomène et l'étudier afin de mettre en question la théorie — ou paradigme — de la sécularisation qui est à nuancer, compte tenu du retour du sacré en dehors des normes et sa forte présence dans le quotidien. Nous avons ici affaire à une recomposition du religieux et une « remagification » du monde, c'est-à-dire un phénomène marqué par le retour ou la réactivation de croyances, de pratiques et d'un imaginaire magique, spirituel et symbolique, résultant directement d'une nostalgie de la sacralité.

Mike Nawas et Jerome J. Platt (1965) évoquent l'idée d'une nostalgie orientée vers le futur, dans laquelle elle représenterait une forme d'inquiétude face à l'avenir. En observant l'intérêt pour la nature dont fait preuve une grande partie des sorcières



contemporaines, il semblerait que ce mouvement grandisse également en rapport direct avec la ou les crises écologiques que l'on connaît aujourd'hui.

Alors, la sorcellerie et ses croyances semblent s'approcher d'un regard nostalgique d'une époque où nous chérissions la nature pour ce qu'elle nous apportait et pour ce qu'elle était, et tentent de rendre sa grandeur à celle-ci. Donc cela serait un goût pour une organisation magique, théoriquement passée, mais aussi une peur certaine de l'avenir de la planète.

La sorcière contemporaine occidentale conserve son lien avec la nature, elle y est sensible, proche des animaux et des insectes. Elle se dit sorcière « verte » dans certains cas, elle pratique l'herboristerie, etc. Elle possède une philosophie de vie centrée sur le respect du vivant, mais entretient surtout un lien avec la sorcière de jadis, celle du haut Moyen Âge et de la Renaissance dont, elle prétend tenir son héritage. Cette sorcière médiévale, prétendument connectée aux règnes végétal et animal, aux esprits de la forêt, etc. est vue par la sorcière contemporaine comme la guérisseuse ou sage-femme des villages, celle qui manipulait les éléments, les plantes, et tout ce dont la nature pouvait lui offrir afin de venir en aide :

« Les sorcières-guérisseuses étaient souvent les seuls médecins généralistes d'une population qui n'avait ni docteurs ni hôpitaux et qui souffrait amèrement de la pauvreté et de la maladie » (Ehrenreich, English, 1973: 48).

Or, ce constat souvent issu des travaux de Jules Michelet ou de Matilda Joslyn Cage, sera plus tard discrédités.

Nous proposons alors de montrer dans quelles mesures la sorcellerie contemporaine occidentale peut être comprise comme le reflet d'une nostalgie, et plus particulièrement d'une nostalgie du sacré. Notre étude porte sur l'imaginaire de la figure de la sorcière, son évolution, sa réhabilitation et sa réinterprétation ainsi que sur la pratique de la sorcellerie contemporaine occidentale. La sorcière, symbole fort des luttes féministes, métaphore de la femme indépendante et libre, intervenant dans les mouvements sociaux pour le droit des femmes et en faveur de l'écologie, est une véritable figure incontournable de notre siècle. La sorcellerie, elle, se présente comme une alternative au système de croyance mettant en son cœur des éléments perçus comme délaissés et ayant plus de sens dans une société en crise. Les sorcières contemporaines expriment une forme de nostalgie sincère du sacré mais construite et tournée vers un sacré idéalisé dont les fondements historiques sont souvent réinterprétés. Nous allons voir comment cette quête spirituelle, bien qu'ancrée dans des récits déformés, témoigne d'un besoin réel d'*empowerment*, de *storytelling* et de spectacularisation de son existence.

Cette recherche qualitative repose sur une double méthodologie: d'une part, nous avons effectué des entretiens semi-directifs menés auprès de sorcières contemporaines occidentales francophones de tous âges ; d'autre part, nous avons observé leurs pratiques et leurs discours sur les réseaux sociaux. Ce croisement des sources permet de saisir les logiques sociales, politiques et symboliques qui sous-tendent ce phénomène, d'en interroger les causes et d'en analyser les effets. En



adoptant une posture à la fois compréhensive, attentive aux significations que les sorcières attribuent à leurs engagements et critique, en confrontant ces discours à des lectures historiques et militantes, cette étude vise à éclairer la réalité sociale d'un groupe souvent marginalisé ou moqué mais politiquement actif. L'analyse s'appuie sur les théories de la sociologie des religions, en explorant les liens entre les expressions du religieux dans la modernité et la post-modernité, au sein de sociétés imprégnées de rationalité mais également, de manière paradoxale, où le croire prolifère, et cela notamment par le biais de la sacralisation de la nature et de sa spectacularisation. Par la suite, les mises en scène de soi par l'actualisation de la figure de la sorcière se présenteront comme une piste de réflexion pertinente. Elles nous permettront de rendre compte des spécificités de la quête spirituelle à travers la sorcellerie contemporaine occidentale.



1. La place du sacré chez les sorcières dans un monde théoriquement démagifié

La sociologie des religions nous a particulièrement appris que le monde moderne a connu de grands changements d'un point de vue religieux, en passant de la théorie de la *démagification du monde* de Weber (*die Entzauberung der Welt*), en passant par celle de la sécularisation comme perte de la puissance religieuse dans la société, pour finalement revoir cette puissance, car n'étant pas représentative de la place de la religion dans le monde contemporain occidental.

Selon Weber, la démagification est un processus historique qui refoule la magie en dehors du champ religieux : On ne va donc plus utiliser un système de pensées magiques pour comprendre ce qui se passe autour de nous mais utiliser d'autres éléments. De ce fait, les explications magiques et surnaturelles sont progressivement remplacées par des explications rationnelles et scientifiques (rationalisation des activités sociales), ce qui influence grandement le traitement que l'Histoire — comme ensemble de récits collectifs — et le folklore ont réservés à la sorcière. Nous pourrions observer le sort infligé par la société aux individus accusés de sorcellerie durant la Renaissance comme un élément significatif de la démagification du monde. Il s'agit donc d'un processus de rejet de « tous les moyens magiques de recherche du salut comme relevant de la superstition et de sacrilège. » (Weber, 1904-1905 : 170). Dans le cas des chasses aux sorcières, la magie est déjà remplacée par la sorcellerie depuis des décennies, elle n'est plus admise comme moyen de comprendre le monde et encore moins de l'influencer.

En effet, en Europe, la sorcière laissera une marque dans l'imaginaire collectif surtout pour sa chasse commençant particulièrement au XV^e siècle. La chasse aux sorcières apparaît après plusieurs décennies de persécution de la magie et de la sorcellerie, à différents niveaux, allant de la simple tolérance de la première jusqu'à l'assimilation à l'hérésie pour la seconde. Ceci va contribuer au déplacement des catégories du sacré.

C'est le droit canonique médiéval, avec son ensemble d'ordonnances, de lois et de règlements¹, qui va jouer un rôle important dans le traitement de la magie et de la sorcellerie dans la société de l'époque. L'invention de la sorcière sera alors un moyen de démagifier le monde. En tuant sa principale source, la sorcellerie ne demeurera pas plus longtemps. Cette volonté d'éliminer ce qui reste de magique dans la société, par le biais de lois et des bulles pontificales toujours plus restrictives et punitives envers quiconque pratiquerait — ou qui serait suspecté de pratiquer magie et sorcellerie — est une solution pour les autorités ecclésiastiques d'assurer que la croyance qui doit être en vigueur, à savoir le christianisme, soit bien la seule.

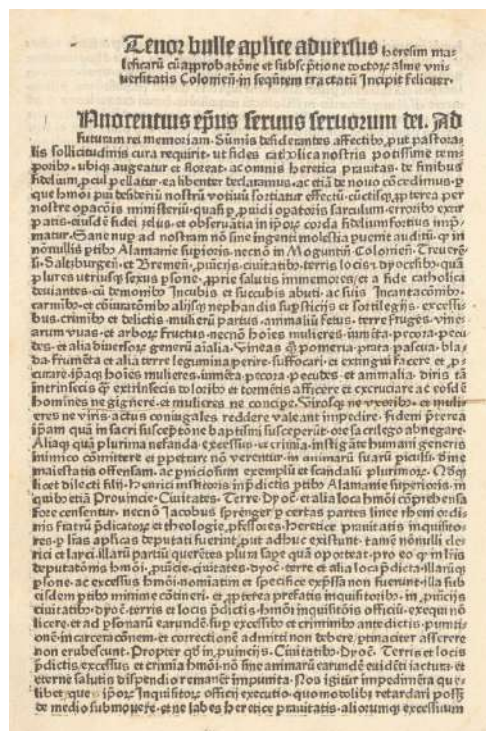


FIG. 1 – Extrait de la bulle pontificale “Summis desiderantes affectibus” de Innocent VIII qui annoncera le début des chasses aux sorcières (Source: gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France)

La religion étant conçue comme le ciment de la société, être dissident est vu comme une atteinte à celle-ci. Alors, les chasses aux sorcières, qui feront suite aux lois anti-magie, seront une façon très symbolique de mettre fin au règne des croyances concurrentielles au christianisme et à trouver un responsable aux peines et malheurs de tous, tout en préservant la place centrale de Dieu. Cela démontre le souhait de l'institution religieuse de recentrer la sacralité directement vers Dieu et

¹ Nous pouvons les retrouver dans de nombreux travaux d'historiens travaillant sur le sujet: Michelle Zancarini-Fournel, Robert Muchembled, Ludovic Viallet, Jean-Michel Sallmann, etc.

vers tout ce qui le concerne, plutôt que de la retrouver dans différentes composantes de la vie quotidienne.

Aujourd'hui, après l'effritement de l'autorité catholique, l'observation de la résurgence de la sorcellerie peut alors se comprendre comme un besoin persistant de recherche du sacré orienté vers des éléments plus tangibles que Dieu comme seule et unique force influente sur l'ici-bas. Si la sorcellerie contemporaine s'inscrit souvent dans une quête profonde de sens et de sacré, cela a lieu particulièrement à une époque où les repères religieux traditionnels tendent à s'effacer. Ce besoin persistant de sacré trouve son expression à travers la spiritualité et le mysticisme, des pratiques qui permettent de rétablir un lien intime entre l'individu et l'univers. En renouant avec des rituels ancestraux et en célébrant la puissance de la nature, la sorcellerie moderne devient un refuge pour les femmes qui cherchent à transcender le quotidien et à explorer des dimensions spirituelles riches et personnelles. Elle incarne une recherche de transcendance qui témoigne d'une nostalgie du divin, réinterprétée dans des formes nouvelles et souvent individualisées, que l'on retrouve dans le phénomène de la religion à la carte (Schlegel, 1995).

La recherche du sacré s'inscrit dans une quête pour renouer avec des dimensions profondes et spirituelles de l'existence, et puise en particulier dans la célébration de la nature. Pour de nombreuses pratiquantes, la nature est perçue comme une force transcendante, à la fois source d'énergie, de sagesse et de mystère, ce que l'on a pu observer à de nombreuses reprises au fil d'entretiens avec des sorcières contemporaines. Les rituels contemporains de sorcellerie incluent fréquemment l'hommage aux cycles naturels, tels que les phases lunaires, les saisons, ou encore les rythmes de la terre. Ces pratiques invitent à une communion avec les éléments – l'eau, la terre, l'air et le feu – et réaffirment une spiritualité enracinée dans le respect du vivant.

La célébration de la nature dans la sorcellerie contemporaine dépasse souvent le simple acte symbolique ; elle devient une manière d'intégrer des valeurs écologiques et une éthique de soin envers la planète. Les pratiquantes, nostalgiques d'un temps où il s'agissait d'un système en vigueur, cherchent à rétablir une harmonie entre l'Homme et son environnement, en réinterprétant des traditions anciennes pour répondre aux enjeux du présent. Ce retour à la nature s'accompagne aussi d'une réappropriation du sacré dans des formes qui privilégient l'expérience individuelle sur les dogmes institutionnels traditionnels. Ainsi, la sorcellerie contemporaine offre un refuge spirituel où la puissance des éléments naturels est célébrée comme un moyen de renouer avec le sublime et le mystique, dans un monde souvent perçu comme déconnecté de ses racines. Ce phénomène que l'on peut identifier comme une *crise de la présence* (De Martino) est ressentie par les sorcières ; et la sorcellerie tenterait dès lors de résoudre.

Par conséquent, la sorcellerie contemporaine occidentale opère un transfert significatif entre ce qui est sacré et ce qui est profane. Lorsque Durkheim (1912), distingue le sacré du profane et divise le monde entre ces deux-là, il rappelle que le sacré renvoie aux choses qui ne peuvent pas être touchées, celles qui sont socialement mises à part tandis que le profane doit rester à distance de ce qui est



sacré. Avec la sorcellerie contemporaine, la frontière entre les deux est floue, dû au fait que nous assistons à une sorte de sacralisation généralisée non seulement de la nature, mais aussi du corps féminin et de tous les éléments constituant la vie quotidienne. Que reste-t-il alors du profane ? La nature reste à être protégée, elle doit être vénérée comme elle l'était auparavant, avant que l'Homme ne vienne la dominer, la souiller. Dans son analyse du traitement que l'on apporte à la nature, Raphaël Liogier (2018) souligne une « vision naturalisée de la nature, c'est-à-dire incorporée et non réfléchie » dont le soin qu'on lui apporterait — c'est le cas des sorcières —, serait « une construction absolument artificielle ». Si la nature, loin d'être une chose fragile dont l'humanité devrait prendre soin, était plutôt perçue comme quelque chose dont on a longtemps eu peur, selon Liogier :

Aujourd'hui, l'on a une vision romantique d'une nature bienfaisante, et nous projetons notre vue sur les sociétés dites premières qui auraient été plus respectueuses de la nature (...) La magie traditionnelle n'est pas non plus en quête d'harmonie avec la nature, mais tente plutôt de réorienter ses forces terribles (...) Car la nature incarne, justement, les vicissitudes de l'existence » (Liogier, 2018)



En sacralisant la Nature, les sorcières revendiquent une volonté de revenir à un traitement que nous ne lui avons sans doute jamais réellement offert. C'est une forme de nostalgie pour un phénomène qui n'a jamais existé comme elles l'entendent, car « la conscience du soin de la nature est très récente » (Liogier, 2018). Alors, la notion d'une nostalgie portée vers le futur fait sens, elle se manifeste face à l'angoisse d'une planète mourante sous les effets de l'Homme.

À la perspective de ce que nous venons de voir ici, nous observons donc que le monde n'est pas entièrement démagifié, puisque des groupes spécifiques — ici les sorcières — tentent de restituer la magie au centre de leur existence, notamment par le biais du traitement de la nature: on parle alors de "remagification du monde".² C'est également parce que le monde tend à être remagifié que l'on peut débattre de la théorie, ou paradigme (Thomas Kuhn), de la sécularisation. Danièle Hervieu-Léger définit ce phénomène comme étant le fait « que la religion cesse de fournir aux individus et aux groupes l'ensemble des références, des normes, des valeurs et des symboles qui leur permettent de donner sens aux situations qu'ils vivent et aux expériences qu'ils font: la religion ne constitue plus le code de sens global qui s'impose à tous ». (Hervieu-Léger, 1996 : 13). Or nous remarquons, et remarquerons au fur-et-à-mesure de cet écrit, qu'effectivement la religion en tant qu'institution traditionnelle cesse d'organiser la vie des individus, mais que, dans le cas des sorcières contemporaines, il s'agit plutôt de religiosité, comme Simmel (1964) l'entend, c'est-à-dire au sens d'un sentiment de religiosité donnant naissance à des pratiques, des cultes et des croyances magiques, en harmonie avec soi-même, le vivant, le naturel, synonyme de la nostalgie du sacré.

² À ce sujet Michel Maffesoli a écrit un ouvrage en 2007, intitulé *Le réenchantement du monde : Une éthique pour notre temps*.

2. Se dire sorcière au XXI^e siècle: un héritage réinterprété

Dans son ouvrage dédié à l'histoire de la sorcellerie, Colette Arnould commence son propos par la phrase suivante : « Que la sorcière ait une histoire, on ne s'en préoccupe guère le plus souvent. » (Arnould, 2009: 17). Cela est d'autant plus pertinent dans le contexte de l'identification contemporaine à la figure de la sorcière. Nous le remarquons avec des écrits qui ont été influents ces dernières années dans le monde du féminisme, notamment avec la journaliste Mona Chollet qui écrit en 2018 *Sorcières, la puissance invaincue des femmes*, livre qui connaîtra un grand succès.

Dans cet ouvrage, elle commence avec une introduction aux allures historiques bien que son objectif soit plus militant. Elle dessine les contours de la construction identitaire de la sorcière contemporaine, elle se saisit de certains travaux pour donner un contexte historique à l'utilisation du mot sorcière, aux caractéristiques de celles-ci, aux raisons de leurs stigmatisations. Cependant on reconnaît une certaine sélection des informations et l'omission d'autres afin de construire cette figure militante au détriment parfois du réel portrait historique.

Elle présente une métaphore de la sorcière à notre ère, en récupérant des caractéristiques de la sorcière de la Renaissance, elle tisse un parallèle avec la condition des femmes modernes et contemporaines: celles qui acceptent les signes de vieillesse, celles qui embrassent le célibat ou encore celles n'ayant aucun souhait de maternité et étant stigmatisées par la société pour ces raisons. Il en est de même avec l'ouvrage *Caliban et la sorcière, Femmes corps et accumulation primitive* de Silvia Federici, où elle avance la thèse que l'épisode des chasses aux sorcières sonne comme un moment de l'asservissement généralisé des femmes indispensable au développement du capitalisme tel que nous le connaissons, tout en mettant à rude épreuve l'histoire de ces chasses et le portrait de ces sorcières.

Étant donné ce type d'écrits et leur diffusion, il est possible d'affirmer qu'il y a une réelle croyance, chez certaines sorcière contemporaine, d'être les héritière de femmes persécutées à tort pour différentes raisons, notamment car elles étaient trop érudites pour leur société, trop bruyantes, ne rentrant pas dans les normes, vues comme des femmes rebelles, libres... Toutefois, les études historiques³ menées sur la question montrent que ce n'est pas le profil de la majorité des sorcières de la Renaissance car, en effet, il n'y en a pas vraiment un: jeunes, vieilles, veuves, mariées, célibataires, trop pieuses, pas assez, avec ou sans enfants... Si nous devons retenir une caractéristique commune, ce serait le fait qu'une majorité était non lettrée, ce qui a facilité leur jugement, étant en partie incapables de se défendre.

Bien que la majorité des victimes aient été des femmes, parfois des hommes qualifiés de sorciers ont péri dans les flammes des bûchers, ce qui semble souvent être oublié. Nous notons que cela varie grandement en fonction des régions de France et des pays voisins. De manière générale, les victimes « n'étaient pas des femmes puissantes, mais des victimes de querelles de voisinage, de dénonciations et d'arrestations débouchant sur l'aveu, sous la torture, du crime de sabbat ».

³ Nous pouvons citer entre autres les travaux de Muchembled, Levack, Ginzburg et Ostroero.

(Zancarini-Fournel, 2024: 8). Le portrait idéal-typique de cette femme forte a largement été rendu possible par Jules Michelet, grand historien français anticlérical. Michelet écrit en effet un ouvrage sur cette figure, alors encore très peu étudiée lors de sa publication, qui dépeint un portrait flatteur. Selon Zancarini-Fournel "Il cherche à faire entendre la voix d'une figure de résistance à l'oppression cléricale et celle d'un pouvoir indompté des femmes" (Zancarini-Fournel, 2024: 11).

En conséquence, cela fait naître des mouvements féministes aux revendications politiques légitimes, tels que le collectif new yorkais *W.I.T.C.H* (Women's International Conspiracy from Hell) en 1968, luttant au départ contre la domination des riches puis contre le patriarcat. Le mouvement *Witch bloc paname* vient également emprunter les traits des sorcières en France en 2017 pour protester contre la réforme du code du travail. Alors, les femmes qui s'identifient aujourd'hui aux sorcières, parfois de manière affirmée, parfois plus discrètement, adoptent cette posture en rapport à une figure capable de symboliser l'émancipation face à la domination. C'est aussi une manière de restituer un idéal féminin au centre des dynamiques sociales et de la positionner en tant que *leader* d'un projet porteur de sens, dans le vaste sillon du féminisme et de l'écologie.

Ainsi, la figure militante et la métaphore de la sorcière valorisante effacent, sans que cela soit toujours volontaire, les caractères peu flatteurs (analphabète, pauvre, isolé...) des femmes persécutées, ce que l'on peut comprendre comme une forme de violence symbolique diachronique. De la même manière que l'exagération du pouvoir de l'Église minimise le rôle de l'entourage proche, du voisinage et des amis, dans le rôle joué lors des procès des sorcières, les formes d'aveuglement face aux réels dangers ne viennent pas toujours de la structure dominante, mais ici en l'occurrence de la société civile.

Se dire sorcière aujourd'hui témoigne d'une volonté narrative, de *storytelling* (le récit façonne la réalité sociale et l'identité des sorcières), et d'une "mise en scène".

La sorcière étant déjà, à son origine, créée pour raconter quelque chose, elle sera réadaptée pour faire le récit d'autre chose. La sorcière devient une métaphore puissante pour exprimer une quête de sens, une réappropriation de son histoire personnelle et collective, ainsi qu'une affirmation de sa liberté, en tant que femme, à défier les normes sociales actuelles.

À travers les nouvelles narrations de la sorcière, les individus explorent leur rapport au sacré, à la nature et à leur propre pouvoir intérieur. Ce processus de narration personnelle, qui se présente aussi comme un moyen d'*empowerment*, est donc une forme de résistance: il s'oppose aux normes imposées par une société souvent déconnectée du sacré et de l'intuition. Alors, se dire sorcière, c'est se réapproprier le pouvoir de raconter sa propre histoire, de la sacraliser et de la partager. C'est une démarche qui permet de créer un espace où le récit de soi devient un acte de transformation et de réenchantelement du monde et de sa propre existence.

Par conséquent, la figure de la sorcière, bien que longtemps associée à la marginalité et à l'hérésie, connaît aujourd'hui une réappropriation significative dans les sociétés occidentales. On peut alors parler d'une inversion du stigmaté, puisqu'il



Il y a une revendication de ce qui jadis excluait, et cela devient un véritable blason. La sorcière n'est plus en marge du système, elle souhaite au contraire l'améliorer, soit par ses actions engagées soit par sa sorcellerie. De ce fait, être une sorcière au XXI^e siècle se présente aussi comme un idéal féminin à atteindre. Se dire sorcière de nos jours, c'est revendiquer un héritage historique fantasmé, souvent marqué par la persécution, tout en le réinterprétant à travers les prismes du féminisme, de l'écologie et de la quête spirituelle. C'est aussi s'inscrire dans une démarche de contre-pouvoir : la sorcière devient une figure de résistance face aux normes patriarcales, capitalistes, sociales et religieuses. Elle incarne une alternative, un lien entre le passé, le présent et l'avenir.

Dès lors, cette forme de narration est aussi une nostalgie rêvée, celle d'un monde et d'une société où la femme était détentrice d'une puissance qui serait aller jusqu'à faire trembler l'Église catholique, au point que cette dernière cherche à vouloir l'éliminer entièrement. Toutefois, les sorcières contemporaines veulent montrer au monde que cette puissance ne serait pas enterrée et qu'elles existeraient toujours.

Elles sont les petites-filles des sorcières qu'ils n'ont pas réussies à brûler.⁴



3. La sorcellerie contemporaine occidentale, une quête spirituelle

Notre étude révèle que la sorcellerie contemporaine se caractérise par une approche syncrétique, mêlant des éléments issus de traditions diverses. Cette dimension a été observée tant dans les discours recueillis lors des entretiens avec des pratiquantes de la sorcellerie que dans les contenus qu'elles diffusent sur les réseaux sociaux. Car en effet, la sorcellerie possède une dimension spectaculaire : au-delà du simple partage d'expériences, de connaissances, de demandes et d'offres d'aide, les sorcières se mettent en scène dans des vidéos où elles exposent leurs croyances, leurs pratiques, leurs rituels, leurs recettes et leurs astuces. Notamment sur les réseaux sociaux *Instagram*, *YouTube* ou encore *TikTok* où il existe le *WitchTok*, une communauté dédiée à la sorcellerie contemporaine occidentale et aux pratiques ésotériques.

Ainsi, la sorcellerie combine à la fois les philosophies orientales comme le bouddhisme et l'hindouisme et leurs pratiques comme la méditation et le yoga. Elle comprend des pratiques rituelles comme le chamanisme admis comme un intermédiaire ancestral entre le monde visible et le monde invisible au moyen d'outils consacrés. On compte également des pratiques ésotériques divinatoires comme la cartomancie (tarot, oracle), l'utilisation d'outils typiques comme le pendule, les runes, les dés de divination, etc. permettant notamment d'orienter les prises de décision. Il demeure de surcroît un attrait pour les médecines douces et alternatives telles que la sophrologie, la naturopathie ou encore l'homéopathie. On observe une utilisation assez fréquente de cristaux comme outils énergétiques, dont les

⁴ "Nous sommes les petites-filles des sorcières que vous n'avez pas réussi à brûler" : Slogan largement répandu dans les milieux féministes.

propriétés permettraient de purifier les environnements, de gérer certaines de nos émotions.

La nature occupe également une place importante, l'herboristerie mettant à profit les propriétés médicinales des plantes. Elle tient une place importante dans le système de croyance des sorcières. On observe l'existence de rituels sur la base des cycles lunaires où la lune peut être signe de renouveau. Les sorcières fondent également leurs croyances et leurs pratiques sur les saisons. Cela souligne encore la volonté de connexion avec la nature et de reconnexion avec les célébrations païennes oubliées et remplacées il y a des siècles par les célébrations chrétiennes. Dans le calendrier mobilisé par les praticiennes, Noël devient (ou redevient) *Yule*, le nouvel an lui, n'est plus à la fin du mois de décembre mais à la fin du mois d'octobre, alors considéré comme le nouvel an des sorcières, marquant une transition majeure. Cela marque la nostalgie des célébrations délaissées, qui pour les sorcières font bien plus sens que celles s'inscrivant dans la norme: la sorcellerie contemporaine rejoue des temporalités sacrées en dehors du calendrier civil que l'on retrouve dans la roue de l'année. Cette roue se présente comme un calendrier sacré autour des cycles naturels de la Terre (que l'on peut retrouver dans de nombreux blog tenus par les sorcières ou sur leurs réseaux sociaux, fréquemment partagé pour informer les néosorcières de l'ordre des célébrations et leurs dates). Cette vision cyclique se présente en opposition avec le calendrier linéaire classique et est rythmée par les huit fêtes saisonnières païennes, ce qui fait de la sorcellerie contemporaine occidentale une tradition néo-païenne.



FIG. 2 – Schéma de la roue de l'année des sorcières (Source: moibalkon (n.d.), Depositphotos <https://depositphotos.com/vector/wheel-of-the-year-diagram-wiccan-annual-cycle-148593497.html>. Image utilisée sous licence éditoriale.)

L'une des expressions les plus emblématiques de la sorcellerie telle que présentée ici se retrouve dans le mouvement *Wicca*, initié par Gerald Gardner⁵ dans les années 1950 puis largement diffusé dans le monde. Fondé sur une structure initiatique et s'organisant par des cercles de treize membres appelés *Coven* dans lesquels on pratique la sorcellerie. Les sources de ces rituels sont puisées dans certaines traditions païennes mais surtout inspirées notamment par les travaux du folkloriste Charles Leland, de l'anthropologue Margaret Murray et des ouvrages de Robert Ranke Graves. Au fur-et-à-mesure de sa diffusion, la *Wicca* s'est émancipée du modèle gardnérien afin de créer différentes branches adaptées aux sensibilités et croyances diverses. Tel est le cas de la branche dianique, une branche essentiellement féminine centrée sur le culte de la déesse Diane ou la branche de la *Wicca* éclectique, en dehors d'un système d'initiation et favorisant une approche individuelle et personnalisée, etc. Aujourd'hui la *Wicca* constitue une voie spirituelle plurielle, à laquelle de nombreuses sorcières contemporaines se réfèrent, ou qu'elles évoquent comme une étape dans leur parcours spirituel avant de se créer un culte à soi et pour soi, en fonction de ses besoins, ses envies, sans affiliation à un groupe précis ou un mouvement particulier.

La sorcellerie n'est pas seulement une forme de croyance envers des pratiques variées, elle s'exprime aussi selon une diversité de types de sorcières, et par la recherche constante d'une connexion spirituelle avec des divinités issues de la mythologie grecque le plus souvent, mais égyptienne ou celte : Isis, Aphrodite, Hécate, Gaïa... Bien qu'elles soient toutes des figures féminines, il existe aussi des cultes érigés en l'honneur de Cernunnos, le dieu cornu. Des autels leur sont dédiés, accueillant prières et offrandes.

À la lumière de ces éléments nous constatons que nous assistons à une forme de recomposition du religieux et que la théorie de la sécularisation doit être nuancée. Le religieux ne perd pas de sa puissance, il a simplement été déplacé, remodelisé et nous assistons à une véritable remagification du monde à travers la sorcellerie contemporaine occidentale que nous pouvons voir sous le prisme des nouveaux mouvements religieux. En effet, celle-ci représente ce qui les caractérise, soit une forme de « religiosité fluctuante en dehors des institutions et des cadres traditionnels religieux ». (Bobineau et Tank-Storper, 2015 : 84). Ainsi, en dépit de ce que nous avons tenté de démontrer ici, la nostalgie du sacré chez les sorcières contemporaines tend également à se démocratiser en raison du fait que les outils associés à la pratique de la sorcellerie entrent de plus en plus dans le domaine du commun. Ils sont disponibles dans la grande distribution, véritables produits de consommation, la sorcellerie se présente désormais comme une marchandise, elle n'est plus marginale tout comme la volonté de réintégrer des formes de sacralité dans nos vies.

⁵ Il publie notamment l'ouvrage *Witchcraft today* en 1954 sur sa vision de la sorcellerie. Il écrit également le *Book of shadows*, comme une sorte de grimoire qui se veut adaptable en fonction des besoins et des *Wiccans*, c'est une base pour créer son propre grimoire.



Conclusion

La réinvention de la figure de la sorcière et de la sorcellerie occidentale s'inscrit dans un contexte où les individus cherchent à renouer avec des pratiques ancestrales tout en les adaptant aux enjeux modernes. Nous avons alors constaté que différentes catégories de sorcières coexistent : la sorcière liée à la nature, la sorcière de la vie quotidienne, la sorcière militante et féministe, et parfois les trois types se mélangent, comme avec la sorcière *Starhawk*, cette militante écoféministe, influente dans le monde de la *Wicca* qui fusionne spiritualité et politique.

Loin d'être un simple retour au passé, la sorcellerie contemporaine devient un espace d'*empowerment*. Elle s'exprime à travers des pratiques variées telles que les rituels liés à la nature, ou encore l'utilisation des énergies et des intentions pour transformer le quotidien. Ces pratiques, souvent qualifiées de « magiques », permettent de redéfinir le rapport au sacré, celui-ci étant nostalgique dans un contexte marqué par la prééminence de la rationalité scientifique.

La sorcellerie contemporaine et son besoin de re-sacraliser la nature est indéniablement soutenue par la crise écologique que nous traversons et l'inquiétude qu'elle génère chez les individus et les aspirations à l'émancipation du patriarcat. Mais elle est également un moyen de ne pas entièrement tourner le dos aux religions historiques, puisque même si l'Histoire nous montre que la christianisation du monde a été synonyme de disparition de la magie et de la sorcellerie, nous constatons que les deux se trouvent des points communs.

La sorcellerie permet d'ajouter à des croyances classiques des pratiques alternatives, car rares sont les sorcières totalement éloignées des religions traditionnelles, ce que nous avons à plusieurs reprises pu constater lors des échanges avec les concernées. Son côté individualiste rend possible le fait de se recentrer sur des points précis d'un besoin précis, ce qui est difficilement atteignable dans le contexte d'une religion traditionnelle. Un paradoxe subsiste néanmoins: bien que de nombreuses sorcières contemporaines expriment une volonté de se distancier du système capitaliste, qu'elles perçoivent comme incompatible avec leurs valeurs spirituelles, elles participent malgré tout à la logique de la société de consommation.

Cela se manifeste par la monétisation de leurs savoirs et de leurs dons — certaines allant jusqu'à en faire une activité professionnelle —, par l'achat régulier d'objets rituels et spirituels, parfois disponibles dans les enseignes de la grande distribution ou encore par la récupération commerciale de l'imaginaire ésotérique et de la sorcière par des marques, telles que *Disney*.

Si les sorcières ont effectivement pris l'initiative de rendre leur réel sacré en transformant des actes ordinaires en actes sacrés par l'intermédiaire, la plupart du temps, d'outils, elles œuvrent également à enchanter leur quotidien par l'intercession de la force des intentions. A partir de cela, même tourner sa cuillère dans sa tasse pour remuer son café peut se présenter comme un acte magique si l'on souhaite que cela soit le cas, de même que faire le ménage et ordonner son



habitation. La nostalgie du sacré se manifeste, de ce fait, jusque dans les détails les plus anodins du quotidien.

Ainsi, la sorcellerie contemporaine, telle qu'elle est pratiquée en Occident du XXI^e siècle peut être comprise selon un sentiment nostalgique, celui du sacré et de ses effets, mais elle témoigne aussi, intrinsèquement, d'un rapport presque individualiste au culte et renvoie dans une mesure certaine aux autres pratiques relatives au "développement personnel". En ce sens, ce type de sorcellerie n'est pas exempt d'une sorte de nouvelle rationalité. Car, comme l'annonce Sanchez,

L'homme moderne a perdu le sens du sacré et ne se sent plus responsable de l'univers dans lequel il vit. La nature n'est plus qu'un potentiel énergétique soumis aux dispositifs techniques d'exploitation des ressources. La complexité des idées religieuses des peuples primitifs, leur richesse et leur poésie, ont conduit à introduire la notion d'ontologie archaïque. Dans ce cadre de référence, la réalité est associée au sacré, ou plus exactement est englobée sous la catégorie du sacré. L'univers du sacré ne se réduit pas à construire les cadres fondamentaux de la sensibilité (le temps, l'espace), il envahit et déborde tout le champ du réel. La nourriture, la sexualité, la mort, le mariage, etc., ne sont pas des « faits » ou des événements disjoints, indépendants, mais sont agencés et reliés entre eux au sein d'une immense extension du sacré. (Sanchez, 2007: 253)



Bibliography

- Arnould C. (2009). *Histoire de la sorcellerie*, Paris, Tallandier.
- Bobineau O., Tank-Storper S. (2012), *Sociologie des religions*, Paris, A. Colin, 2015.
- Caillois R. (1942), *L'homme et le sacré*, Paris, Gallimard, 1983.
- Chollet M. (2018), *Sorcières, la puissance invaincue des femmes*, Paris, Zones.
- Davie G., Hervieu-Léger D. (1996). *Identités religieuses en Europe*, Paris, La Découverte.
- Davis F. (1977). "Nostalgia, Identity and the Current Nostalgia Wave", *The Journal of Popular Culture*, 11, n°2, 414-424.
- Durkheim E. (1912), *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris, Librairie Générale Française, 1991.
- Ehrenreich B., English D. (1973), *Sorcières, sages-femmes et infirmières: une histoire des femmes soignantes*, Paris, Cambourakis, 2015.
- Eliade M. (1965), *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, 2010.
- Federici S. (2004); *Caliban et la sorcière, femmes, corps et accumulation primitive*, Genève, Paris, Marseille, Entremonde Senonevero, 2018.
- Ginzburg C. (1992), *Le sabbat des sorcières*, Paris, Gallimard, 2022.
- Hallegatte D. (2017). "Nostalgie 2.0", *Revue Organisations & territoires*, 26, n°1-2, 165-184.
- Hubert H., Mauss M. (1902-1903), *Esquisse d'une théorie générale de la magie*, Paris, PUF, 2019.
- Liogier R. (2012). *Souci de soi, conscience du monde: Vers une religion globale?*, Paris, Armand Colin.
- Liogier R. (2018), "Le sens de la nature. Comment la nature est devenue surnaturelle", *Études théologiques et religieuses*, 93, n°3, 451-467.
- Michelet J. (1862), *La sorcière*, Paris, Gallimard, 2016.
- Muchembled R. (1979), *La sorcière au village XV^e-XVIII^e siècle*, Paris, Gallimard, 1991.



Nelly Rousset
La sorcellerie occidentale contemporaine

Nawas M. M., Platt J. J. (1965), "A future-oriented theory of nostalgia. Journal of Individual Psychology", 21, n°1, 51-57.

Sallmann J. (1989), *Les sorcières fiancées de Satan*, Paris, Découvertes Gallimard.

Sanchez P. (2007), *La Rationalité des croyances magiques*, Genève-Paris, Librairie Droz.

Schlegel J. (1995), *Religions à la carte*, Paris, Hachette.

Simmel G. (1964), "Problèmes de la sociologie des religions", *Archives de sociologie des religions*, n°17, 12-44.

Starhawk, (1982), *Rêver l'obscur, femmes, magie et politique*, Paris, Cambourakis, 2015.

Viallet L. (2013), *La grande chasse aux sorcières, histoire d'une répression XV^e-XVIII^e siècle*, Malakoff, Armand Colin, 2022.

Weber M. (1904), *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris, Pocket, 1998.

Willaime J.-P. (1995), *Sociologie des religions*, Paris, Presses universitaires de France, 2012.

Wunenburger J.-J. (1981), *Le sacré*, Paris, Que sais-je?, 2019.

Zancarini-Fournel M. (2024), *Sorcières & sorciers: Histoire et mythes: lettre aux jeunes féministes*, Paris, Libertalia.



La nostalgia antropofaga va a teatro: l'immaginario dell'allegria come prova del nove

Fabiola Ballarati Chechetto

fabiolachechetto@gmail.com

PEPGCOM | PUC-SP



Abstract

Anthropophagous nostalgia goes to the theatre: the imagery of joy as a litmus test.

This paper explores how nostalgia could generate other possibilities of the imaginary if it were destabilized from its usual contexts. If nostalgia tested the interaction between cultures, could it evoke the power of joy as a life force? In the *Borghian/Oswaldian* aesthetics of the play *Alegria é a prova dos nove* an epistemological shift can be observed: an *anthropophagic nostalgia*. Would there be a feeling/thinking that, by “remembering” foreign aspects of the same culture and others, could agonistically “devour” differences to create other ways of being and saying? Nostalgia as fiction denotes simultaneous rootedness and uprooting (Cassin, 2024), joining multiple times in tension, like “Sacred Unity” (Bateson, 2006). In *anthropophagic nostalgia*, all ‘devouring’ of otherness in time and space is activated so that the Dionysian can be reborn, with the unpredictability of nature's joy, in a convivial struggle that challenges the categories of the *pre-scientific* and the *postmodern*, taking advantage of an *ecumenical* (Berque, 2021) and *ecosophical* (Maffesoli, 2021) tension combined with an *apollonianism of hyper-artificiality*, currently in vogue but far from definitive.

Keywords

Nostalgia | Imagery | Communication | Cross-culturalism | Theatre

L'antropofagia è semplicemente il viaggio (non il ritorno) verso l'uomo naturale, annunciato da tutte le correnti della cultura contemporanea e garantito dall'emozione muscolare di un'epoca meravigliosa: la nostra!

Oswald de Andrade (1929)

Nel dicembre 2024, ha avuto luogo uno spettacolo teatrale dedicato a una delle figure più emblematiche del modernismo brasiliano: Oswald de Andrade. Lo spettacolo è stato presentato all'emblematico *Sesc Pompéia*, uno spazio socioculturale progettato dall'architetto modernista italo-brasiliano Achillina Bo, conosciuta come Lina Bo Bardi, e che, aperto dal 1968, sorge al posto di un vecchio magazzino di una fabbrica abbandonata nel quartiere *Lapa* di San Paolo, in Brasile. Il *Teatro Sesc Pompéia*, fondato nel 1982 e progettato anch'esso dallo stesso architetto, è dotato di sedie in legno (Fig.1), che invitano lo spettatore a non restare seduto troppo a lungo. C'è una concretezza affabile, ma che disturba, un design fatto per "allontanare" e allo stesso tempo coinvolgere, non solo per sedersi e riposare. I sensi restano vigili e la cognizione non scende mai in una passività totale, a disagio su quella sedia geometrica con i bei piatti di legno chiaro intrecciati.



FIG. 1 – Sedie del *Sesc Pompéia* (Istituto Bardi, Casa de vidro, 2021)

Lo spettacolo in scena, "*L'Allegria è la Prova del Nove*", in portoghese, "*Alegria è a prova dos nove*", ha visto protagonista l'attore brasiliano Renato Borghi, che si era esibito recentemente in diversi palcoscenici della città di San Paolo e Rio de Janeiro con "*O Rei da Vela*", "*O que nos manter vivos*" e "*Galileo Galilei*" di Brecht, un insieme vigoroso e incisivo di riletture critiche per il nostro tempo di polarizzazioni, pandemie, tecno-esistenze e implosioni di parametri di conoscenza consolidata, così

come di battute d'arresto nell'ascesa dell'autoritarismo, guerre geopolitiche e cibernetiche e il ribollire di rivolte silenziose che stanno prendendo piede nella contemporaneità.

L'Allegria è la Prova del Nove nasce da un diario del 1918 di raccoglie poesie, giochi di parole, caricature, collage e altre espressioni di Oswald de Andrade, poeta modernista brasiliano (*Sesc São Paulo*, 2024). Il pasticcio in una scena tra arte e biografia, con la personalità emblematica della Settimana dell'Arte Moderna del 1922. La "*Semana de Arte Moderna de 1922*" si svolge al Teatro Municipale di San Paolo del Brasile e vi si avvia il "Modernismo", un movimento artistico e culturale che si proponeva di rompere con il tradizionalismo, l'accademismo e il parnassianismo prevalenti, attraverso la sua interazione con le avanguardie europee e con l'arte brasiliana. Il diario viene pubblicato come libro nel 1987, quasi contemporaneamente alla sceneggiatura originale, con il titolo *Il cuoco perfetto delle anime di questo mondo*.

Lo spettacolo è messo in scena da Renato Borghi e della sua compagnia teatrale "*Teatro Promíscuo*", che presenta Oswald de Andrade in età avanzata ed Elcio Nogueira Seixas (Fig. 2) che incarna il poeta del "divorare", nelle sue diverse fasi dell'infanzia, della giovinezza e dell'età adulta, nel suo rapporto con il femminile, con la famiglia, con le relazioni sociali immaginate e vissute e con una "nostalgia" per tutto ciò che è particolare, poiché sembra partire da un presente immaginario che cattura e attualizza la forza dell'ascendenza, riconoscendosi come paulista, come brasiliano, come modernista, in un *mix* intrinseco di controcoltura colonizzatrice e docile del "buon selvaggio", per un selvaggio "tosto/aguerritto" che, al di là del bene e del male, divora ogni diverso stimolo che trova attorno a sé, per formulare il proprio essere.



FIG. 2 - Cast della pièce *Allegria è la prova del nove* (Revista Prosa Verso e Arte, 2024)

Ci sono altri personaggi nella pièce: gli amori e le passioni di Oswald, la madre estremamente religiosa, i suoi nemici e le sue inimicizie, il suo stile di vita bohémien e i suoi viaggi, i ricordi musicali delle serate con i colleghi dell'epoca, come Monteiro Lobato e Guilherme de Almeida, il paesaggio amazzonico, la sensualità delle acque calde e della sabbia sul corpo di un paese tropicale, la sua pigrizia sdraiata su un'amaca e il suo desiderio di rompere con tutto ciò che il XIX secolo stava sedimentando nella cultura, con una storia che si stava muovendo verso il positivismo e una scienza che si basava sul trionfo delle asserzioni esplicative e su un'educazione casta e disciplinata che sarebbe stata sfidata dalle avanguardie artistiche europee e avrebbe trovato risonanza nelle esplorazioni di Oswald.

Nel suo "*Manifesto Antropófago*", Oswald de Andrade (2017 [1928]: 50) parla dei "figli del sole, madre dei viventi. Trovati e amati intensamente, con tutta l'ipocrisia del desiderio, da immigrati, trafficanti e turisti. Nella terra del grande serpente" e questo ambiente che inverte la prospettiva della borghesia dominante di cui il poeta faceva parte nell'alta società prima del crollo della borsa del 1929, è evocato nell'opera con colori, luci, veli trasparenti, in una scenografia che proietta frasi e volti sul palco, che interagiscono con le persone in scena e, sullo sfondo, una banda di musicisti che suona pianoforte, batteria, chitarra, canta e interviene nella scena stessa, incorporando personaggi della biografia del poeta, in momenti diversi.

I riferimenti musicali degli anni '20 incrociati con canzoni più recenti della cultura *pop* come un brano anni ottanta di *Cazuza*, come marce carnevalesche, come accenni a piccoli estratti del movimento della "*Jovem Guarda*" oppure canzoni di radio con trasmissioni in diretta dalle voci delle starlette o dei notiziari radiofonici prima dell'avvento trasformativo della televisione anni '50, si susseguono senza una sequenza chiara, con un montaggio frammentato, ma che, come il modernismo, ha portato uno spirito di composizione delle differenze, rompendo con la linearità di tempi e luoghi fissati per la cultura brasiliana dalle élite, che si alternavano nella proliferazione del commercio e delle fabbriche nella città di San Paolo.



1. Drammaturgia borghiana/oswaldiana e polifonie nostalgiche

Questo lavoro analizza come la *nostalgia* possa generare altre possibilità dell'immaginario se fosse destabilizzata dai suoi concetti e contesti abituali. Se la nostalgia mettesse alla prova l'interazione tra culture, potrebbe rievocare la potenza della gioia come forza vitale? Nell'estetica *borghiana/oswaldiana* dello spettacolo teatrale *L'Allegria è la Prova del Nove* osserviamo una strana svolta epistemologica: una "nostalgia antropofaga". Ci sarebbe un *sentire/pensare* che, "ricordando" aspetti estranei della stessa cultura o di altre, potrebbe "divorare" ed elaborare agonisticamente le differenze, per creare altre *immagini dei modi di essere e di dire* delle culture? L'aggettivo "*borghiana*" si riferisce all'estetica di Renato Borghi (Rio de Janeiro, 1937). Attore e autore, uno dei principali esponenti del *Teatro Oficina*, interprete vigoroso di ruoli sorprendenti, in cui sa interiorizzare con equilibrio irriverenza e sarcasmo, in uno stile del tutto particolare (Itaú Cultural, 2022).

L'aggettivo "oswaldiana" si riferisce all'estetica di Oswald de Andrade (São Paulo, 1890-1954). Scrittore, poeta, drammaturgo, saggista, giornalista. È considerato uno dei principali esponenti della prima fase del modernismo brasiliano (Itaú Cultural, 2022).

La spontaneità, le improvvisazioni, gli stereotipi della donna del tempo, dei poeti, del corpo, della *bohémien* e della città stessa in subbuglio culturale ed economico vengono decostruiti dall'interpretazione irriverente di Borghi in congiunzione con l'espressione sarcastica e "antropofaga" di Oswald de Andrade, poiché, in un curioso saggio intitolato "*falação*", Andrade (2017 [1925]: 33) insinua che esista "Una prospettiva di un altro ordine rispetto al visivo. Il corrispondente del miracolo fisico nell'arte. Stelle chiuse nei negativi fotografici", ovvero che esista una materialità più sensibile del visivo, che è dell'ordine della tattilità, del sentimento, della concretezza di ciò che il corpo e la mente possono percepire degli ambienti e della voce, del suono, della melodia, della tridimensionalità dell'insieme degli elementi sonori richiama l'attenzione nell'opera teatrale "*Alegria é a prova dos nove*", frase dello stesso Oswald de Andrade presente nel *Manifesto Antropófago*, porta l'arte drammatica a un altro livello di comunicazione e interazione con il pubblico.

Nelle interazioni sociali quotidiane rappresentate come su un palcoscenico (Goffman, 1985), ogni individuo assume ruoli sociali specifici e crea un teatro sociale, mentre nel teatro artistico di Borghi la nostalgia fa *teatro del teatro*, poiché i ruoli sociali non sono solo imitati, ma staccati dalla vita quotidiana, ricordati e collegati affettivamente da un legame tra passato e presente sociale della città, della musica, dalle parole d'ordine e dai *cliché* che collegano epoche contigue nella teatralità sociale culturale, che si è alimentata nel modernismo della decostruzione di sé stessa e di altre maschere culturali navigando attraverso la forza ribelle delle avanguardie.

Osservando il "coro" dello spettacolo, riprendiamo una possibile e diversa analogia con la tragedia attica prima di Euripide in Nietzsche (1872), che sottolinea le forze apollinee e dionisiache tramite l'antagonismo e non l'opposizione, una competizione più vicina al gioco che alla guerra (Marton, 2022). Nietzsche e Oswald si incontrarono in moto un'immaginazione nostalgica che non torna al passato, ma crea una comunicazione (Ferrara, 2023) attraverso l'universo. Questo universo è un palcoscenico di antagonismi dove il bellicismo determinante e autoritario cede il posto al gioco, e questo gioco teatrale è un territorio indeterminato e imprevedibile, o come dicono Caillois, Dossena e Guarino (1981: 2): "Il gioco per essere gioco deve essere necessariamente un'attività incerta, il dubbio della sua conclusione, non deve esserci sicurezza su chi vincerà fino alla fine".

L'incontro dei musicisti con gli altri attori della pièce e l'aggiunta di alcuni altri assistenti che aiutano il gruppo a spingere lentamente una specie di calderone in cui Renato Borghi nei panni di Oswald narra alcuni fatti della sua vita, declama le sue poesie e recita accanto alle persone che ruotano attorno al calderone (Fig. 3), dove rimane in centro, ora seduto, ora alzato, e viene trascinato, ma resta molto eloquente, ora come un santo, ora come un buffone, ora come un angelo e molto di più come un satiro che, durante la processione, scambia parole d'ordine e di fede con parolacce inizialmente non riconoscibili dal pubblico, proprio perché il modo in



cui il coro canta le litanie della processione è del tutto "serio", "grave" e "solenne". Se da un lato il gioco dei personaggi si alterna tra i molteplici luoghi proposti dalla nostalgia, dall'altro c'è una dinamicità tra cultura e cognizione che lo spettacolo teatrale offre alle letture del pubblico. La matrice di questo orientamento è bioculturale e, secondo McConachie (2011), le origini del gioco risalgono alle reti mentali, corporee ed ecologiche, ovvero esiste un intreccio sistemico e aperto, biologico e culturale che fonda l'evoluzione del gioco e interferisce direttamente nella comunicazione con l'immaginario e nell'attivazione della nostalgia tra la drammaturgia del pubblico e degli attori, formando un insieme organico e inorganico interconnesso dai giochi dei sensi, dell'esperienza e dei significati.

L'antropofagia dello spettacolo *oswaldiano/borghiano* è capace di assimilare i riti di questi giochi bioculturali e trasformarli in un riso critico, sulla faccia e sulla mente, e smantella ogni possibilità di dominio da parte dell'autorità attraverso una *performance* molto particolare e mirata. E di fatto, dal punto di vista della teoria della performance, per Schechner (2003: 30) «ogni azione è una performance», ma l'autore indica che nella prospettiva delle pratiche culturali alcune azioni saranno considerate performance e altre no, con variazioni da cultura a cultura e tra periodi storici. In questa distinzione, se l'azione sociale è una messa in scena e un dramma che oscilla tra le classificazioni, la drammaturgia di Borghi appare come una performance intenzionale che interrompe l'azione performativa incerta della quotidianità, per immergersi nell'immaginario di una nostalgia da creare, e non da ripetere. Questa mobilità performativa come azione sociale richiama un altro aspetto che Taylor (2023: 92) osserva nelle performance come pratiche "intangibili" di una comunità che servono all'estetica vitale, epistemica e alle funzioni sociali che devono essere protette e salvaguardate come vero e proprio patrimonio. Considerando la nostalgia antropofaga nella sua intangibilità, la performance di Borghi nell'opera *Alegria...* non si cristallizza, ma rimane perenne tra i tempi culturali brasiliani e anche al di fuori di essi, raggiungendo altre forme di lettura, anche nella performance studiata e mostrata in questo stesso articolo.



FIG. 3 – Renato Borghi dentro il "calderone" oswaldiano, con il coro (Sesc Pompéia, 2024)

Ora, il coro tragico che risuona nel coro radunato, in un'opera teatrale del XXI secolo che racconta una storia d'inizio Novecento, recupera l'effetto estetico della

musica, in un altro contesto e con Nietzsche (2020 [1872]: 88) ci chiediamo: "quale effetto estetico si crea quando queste potenze artistiche intrinsecamente separate, l'apollineo e il dionisiaco, cominciano ad agire fianco a fianco? O, più concisamente: come si rapporta la musica all'immagine e al concetto?". La riunione delle potenze artistiche, che sono in ultima analisi delle potenze vitali e cosmiche della natura e che la cultura ha segregato per più di ventisei secoli dopo la scissione dei pensatori sofisti che privilegiavano il *logos*, il discorso, la parola, ed espellevano la *physis*, la forza che fa apparire ogni cosa, e che più tardi sarebbe giunta a significare la natura (Amaral, 2015), in uno spettacolo poetico e teatrale come quello di Borghi che rilegge Oswald de Andrade, permette che la spinta cosmica dell'apollineo del *logos*, dell'immagine, del sogno, si incontri di nuovo con quella dionisiaca della musica, dell'ebbrezza, in una riconciliazione.

Così come Borghi si rivolge a Oswald con stranezza brechtiana, per lanciare una nostalgia contro la nozione di passato, e Oswald si rivolge alla divorazione degli indigeni cannibali che divorarono il vescovo *Sardinha* dentro il loro calderone, queste metafore, in una polifonia tra passato, presente e futuro; Nietzsche ha potuto andare da Dioniso, figura selvaggia, venuta dalle profondità dell'Asia, "l'altro" che, perché diverso, spaventava gli antichi Greci, per ricomporsi con il Dio della ragione, un'altra ragione, fatta di immagine e suono! Il tono affettivo nella pièce *Alegria...* Si rivolge al coro dei satiri, per gettarci, in una versione *postmoderna*, in un dubbio, un dubbio sulla nostalgia e sull'immaginario in gioco in questa genealogia del divoramento, che è molto più un movimento archeologico di ricomposizioni di figure informi che una linea genealogica di filiazioni artistiche, teoriche e di tradizione teatrale, che potrebbe asfissiare l'intera ricreazione di uno scenario che "esiste-con", nelle interazioni dissonanti e compenetranti del pubblico, che partecipa ai suoni più con la memoria, che con il battito delle mani o il canto sincronizzato.



2. Nostalgia, Tempo e Immaginario

Nell'estetica movimentata del teatro di *Alegria...* c'è un desiderio di divenire che lavora l'apollineo dell'immagine nell'immaginario composto tra le epoche, e il dionisiaco che attraverso la musica in coro, acquisisce la perdita del controllo razionalista e si lancia nell'urlo aconcettuale, acculturale, nella mescolanza tra sensazioni, corporeità ed emozioni, nella sinestesia dei versi oswaldiani sfacciati e con l'ironia borghiana che raggiunge il pubblico. Vale la pena ricordare con Bakhtin che:

L'essenza della polifonia consiste proprio nel fatto che le voci rimangono qui indipendenti e, come tali, si combinano in un'unità di ordine superiore a quella dell'omofonia. E se parliamo di volontà individuale, allora è proprio nella polifonia che avviene l'unione di più volontà individuali, che avviene l'uscita del principio oltre i limiti di una sola volontà. Si potrebbe dire così: la volontà artistica della polifonia è la volontà di combinare più volontà, la volontà dell'evento. (Bakhtin, 2018: 23)

Non è possibile distinguere le risonanze di questo modo polifonico di presentare la potenza dell'opera che ha avuto un impatto su un'epoca e ha trasgredito tutte le nozioni precedenti di cosa fosse il Brasile, San Paolo, cosa si intendesse della città, del paese, delle nostre origini, della "Scoperta" della nostra terra, dal colonizzatore. E il modo di ricevere una composizione che non appiattisce l'individualità di ogni scena, di ogni personaggio, di ogni luce o strumento musicale. La polifonia oswaldiana/borghiana è un'interazione tra ricordi più vivi che mai nel presente, ma nostalgici, e alimentati dall'immaginazione che li attualizza, in un modo che unisce desideri e delusioni, tristezze del presente con omofonie e bellezze dello stesso presente, dove tutto è possibile, dove la tecnologia digitale conserva e disfa, cancella e mantiene, è onnipresente e allo stesso tempo abilita luoghi. In base a ciò che evoca in noi e a quanto ci viene presentato nella pièce *Alegria...* è possibile pensare alla nostalgia come a una finzione che denota radicamento e sradicamento simultanei (Cassin, 2024), unendo molteplici tempi in tensione:



[...] la nostalgia non è semplicemente il desiderio di casa e il ritorno a casa. Questo dolce sentimento che ci invade è, come l'origine, una finzione scelta che non cessa di fornirci indizi affinché la prendiamo per quello che è: una finzione, adorabile, umana, un fatto culturale. Il modo migliore, allora, per tornare in patria, in un'Odisea trasformata dal sentimento moderno, non sarebbe che quella patria non fosse la vostra? (Cassin, 2024: 13)

Nell'obliquità del pensiero di Cassin, nell'opera borghiana, la finzione non è esattamente una "scelta" dal produttore, ma appare come una terza forza indeterminata tra l'intenzionalità della drammaturgia e le conseguenze degli impulsi cosmici, che "giocano" con le letture del pubblico sul tempo della conoscenza, della nostalgia, dell'immaginario e dell'apprendimento, invece di essere solo un sentimento umano o culturale. Il fatto che il "ritorno" in patria non sia propriamente un ritorno, come nella concezione classica di quella nostalgia di Ulisse nell'*Odisea* di Omero, ma, come dice Oswald, un "viaggio" nel passato come alterità del contemporaneo, non sequenziale, ci fa cambiare un po' la nostra prospettiva sul tempo e sulla capacità con cui l'immaginario sa essere, allo stesso tempo, fonte e interferente attivo.

Per analogia, possiamo osservare con Bateson (2006: 339) che questo tempo nostalgico che "va alla ricerca", senza necessariamente dover "tornare" o "far tornare" il passato, nell'opera *Alegria...* è legato da una nozione simile a quella di "unità sacra", ovvero:

"[...] Sospetto che il significato più ricco della parola "sacro" sia quello che dice che è la combinazione delle due idee che conta, che le unisce. E che afferma che qualsiasi divisione delle due è, si potrebbe dire, anti-sacro" (Bateson, 2006: 339).

In questo senso, c'è una "unione" e anche un'ibridazione in questo tipo di nostalgia suscitata dall'opera e che, se analizzata in modo dicotomico, potrebbe diventare esclusivamente apollinea, dimenticando che l'immaginario dionisiaco è ciò che potrebbe rilegare il filo di Arianna per interconnettere quei tempi fra immagine e realtà e renderli sempre caleidoscopici, nonché più rilevanti per i dettagli che suggerisce ad ogni componente dell'unità anziché per gli effetti di un'immagine totalizzante che la nostalgia antropofaga spezza.

Sebbene il modernismo in cui Oswald de Andrade era inserito, ma che egli stesso sfidava in relazione al tempo moderno in cui le sue tradizioni erano radicate con valori morali ed etici del passato, l'opera di Borghi fa capire allo spettatore che la condizione di queste connessioni immaginarie della nostalgia antropofaga è qualcosa come un "ponte", che appartiene al moderno e contemporaneamente al movimento e alla condizione dell'ambiente distinto e postmoderno che, come dice Lyotard (1987: 10), "il Postmodernismo qui inteso non è la fine del Modernismo, ma uno stato nascente e uno stato di costante", e quindi entrambi i movimenti temporali si amalgamano per differenziarsi e osservare le fratture nei modi di comunicare e mettere in scena la vita e l'opera di un precursore.

Contrariamente alla visione di Lyotard, e considerando la retorica del postmodernismo pericolosa perché evita di affrontare le realtà economico-politiche e le circostanze del potere globale, la prospettiva critica di Harvey (1982: 112) indica che il pensiero postmoderno «impedisce ad altre voci di accedere ad altre fonti di potere più universali, circoscrivendole in quello che l'autore chiama "ghetto di autorità opaca, della specificità di uno o dell'altro gioco linguistico", ovvero non ci sarebbe una possibilità egualitaria di accesso alle banche dati che favorirebbero una riforma sociale radicale né un equo sfruttamento del potere, senza che vi sia alcun gesto universalizzante come quello legato al concetto di giustizia, per esempio.

Sebbene il rischio di alienazione della condizione postmoderna osservi la forza travolgente delle egemonie economiche globali, esso si apre e si sviluppa contemporaneamente in altri modi, in un luogo che ha il suo potere e partecipa, in altri modi e con altre logiche, al gioco sociale e politico globale. Nelle forme espressive dell'immaginario sociale, i piccoli gruppi e lo sguardo microsociologico che osserva su scala microscopica la messa in scena, una nostalgia nascosta che contraddice la "*saudade*" brasiliana e che, con Oswald de Andrade, ricordato (senza "*saudade*") dalla drammaturgia di Borghi.

La qualità particolare di questa nostalgia, non trascende il presente quotidiano per lodare i benefici del passato e della tradizione, ma decostruisce l'apprezzamento per le radici genealogiche, proprio per mescolarsi con le differenze che la negazione di quel passato provoca nei piccoli gesti di irriverenza, nella bocca aperta del divoratore, nel coro dissonante che litiga tra di loro, ma che allo stesso tempo fornisce tutta la grazia e la bellezza di una cultura multipla che sfida i propri pregiudizi. I legami di questa nostalgia sono vivi nel presente e superano ciò che è stabilito attraverso un immaginario altrettanto vivo e concreto che agisce molecolarmente, o nelle parole di Duvignaud:



È in questo senso che diciamo che l'immaginario è radicato nell'esistenza, che non è fantasia romantica, che non è un mondo che aleggia sopra il mondo, ma è l'esperienza stessa della vita, per il fatto che si prolunga oltre la letteralità della vita quotidiana. Non ci sarebbero manifestazioni emotive, non ci sarebbe vita affettiva, se non ci fosse questa parte di anticipazione che chiamiamo "immaginario" e che corrisponde alle molteplici proiezioni che ci permettono di andare oltre ciò che ci è dato. (Duvignaud, 1983: 345)

Un altro aspetto di questa nostalgia antropofaga evidenziato negli aspetti empirici ed epistemologici del testo *oswaldiano/borghiano* è che esso esercita una "significanza retroattiva" (Colapietro, 2018: 13), ovvero ogni sezione di "cattura" di elementi passati della cultura viene strategicamente evocata da Oswald contro il presente stesso e da Borghi a favore di una critica della condizione stessa di connessione col passato, risignificando ciò che è andato, ma in modo trasversale e vivo nelle dinamiche della vita reale che si sta svolgendo:



Riprodurre i cambiamenti del passato è l'unico modo affinché il passato possa tornare a noi come qualcosa di vitale. La risignificazione retroattiva è, di per sé, una conseguenza inevitabile di ogni tradizione vivente. John Coltrane ammette e spesso pretende che ascoltiamo i suoi predecessori in modo diverso, proprio come, ad esempio, James Joyce in letteratura o Stanley Cavell in filosofia. (Colapietro, 2018: 13)

Nelle nozioni castoriadiane di emergenza, eruzione e novità, Colapietro naviga dicendo che un tempo potrebbe illuminare l'altro, ma che in verità ciò equivarrebbe a negare la realtà del tempo, poiché questa realtà è una sola. Ciò significa che, in questo breve studio sulla nostalgia nell'opera teatrale *Alegria...* si percepisce che le sequenze temporali non si illuminano realmente a vicenda, poiché i dati dell'infanzia potrebbero determinare la giovinezza e l'età adulta di Oswald, ma è la risata irrilevante del bambino che, viva nella poesia divorante di Oswald, divora tutto ciò che culturalmente trova davanti a sé ed è capace di fare delle mescolanze, degli incroci e dei colori degli altri, l'elemento che la distingue, dopotutto "mi interessa solo ciò che non è mio" (Andrade, 2017 [1928]: 50).

3. *Nostalgia antropofaga* e l'invenzione come prova del move

In un modo molto più *connettivo* che *collettivo*, il coro tragico che viene riformulato nell'opera e carnevalizza lo spettacolo, le asimmetrie delle voci e le distorsioni tra le parti dell'opera che confondono lo spettatore, aumentando le tensioni, esponendo gli antagonismi, caricaturando la figura hitleriana che minaccia Oswald e la platea, in analogia con l'ascesa del conservatorismo che minaccia la bellezza dell'arte del pensiero e la critica delle forme di lotta nel teatro, nel mondo accademico, nel lavoro, nella filosofia, nella scienza e in tutti i settori della cultura che mettono in discussione i modi di parlare, pensare, conoscere ed essere, e usa questa forza non come un

avversario, ma come parte dello spettacolo della vita e del teatro, che ha bisogno di ombre e luci, lotte e antagonismi, come in ogni relazione sociale.

Se, da un lato, questa qualità della nostalgia non è fissata in un singolo punto nel tempo passato, essa sembra attivare un tipo speciale di immaginazione, che Simondon (2008 [1965-1966]: 28) ha chiamato "immaginazione inventiva", attraverso la quale "i simboli acquisiscono significato dalla prospettiva di una vita passata immaginaria. L'arte estetica, a differenza dell'arte plastica, colloca ciò che produce nel passato: costruisce rovine. È quest'arte produttrice di immagini che Platone espelle dalla città". Per Simondon, l'invenzione non riguarda solo l'associazione di idee passate, ma "risale a condizioni dinamiche più ampie, che coinvolgono immagini motorie del presente, immagini mnemoniche del passato e immagini anticipatorie del futuro" (Kastrup, Carijó e Almeida, 2012: 69), quindi, l'immaginazione inventiva che è il germe della nostalgia antropofagica studiata nell'opera *Alegria...* coinvolge capacità motorie, memoria e anticipazione, in un assemblaggio di immagini che sono simultaneamente in grado di risvegliare in noi sentimenti contraddittori.

Mentre la pièce *borghiana/oswaldiana* si svolge, ad un certo punto, l'attore Elcio Seixas pronuncia il nome di quartieri di San Paolo riconosciuti dalla platea come ad esempio "*Aclimação*" oppure "*Vila Mariana*", fornendo informazioni storiche e inventate che suscitano la curiosità del pubblico tra sensazioni di riconoscimento e straniamento, alcune storiche e altre puramente performative, e in questo momento nostalgia e immaginazione si fondono, in un divoramento compenetrante che, creato da immagini reali e immaginate, costruiscono nuove idee, altre visioni, stupore e revisione della realtà concreta al ritorno del pubblico alle proprie case, alla fine della pièce. L'immagine viene lanciata e reimmessa nell'immaginario, contrariamente a quanto potrebbe suscitare la nozione classica di nostalgia come sentimento di tristezza; c'è una strana gioia in ciò che ogni cosa era, insieme alla tragedia di ciò che è, e un dubbio fiducioso su ciò che potrebbe diventare, insieme all'imprevedibilità che l'arte e la vita portano con sé. L'immagine non fa più parte dell'apparato sensoriale, ma espande i suoi confini nello spazio-tempo, procurando una curvatura nel tempo stesso, proprio come nella *Teoria della Relatività Generale* di Albert Einstein.

La nostalgia antropofaga si divorzia da tutto ciò che non è "proprio", ma si riformula anche ciò che si ritiene proprio, per dare alla nostalgia la possibilità di andare in luoghi del tempo mai più visitati e che possono rivelare nuovi stimoli per il presente di sé e degli altri. Se l'immaginario dei personaggi oswaldiani e borghiani si collega al coro, alla musica, alla stessa polifonia che le immagini sanno evocare, anche nei momenti silenziosi della pièce, perché la ripresa dionisiaca insinua ancora una svolta, c'è un'imprevedibilità della gioia della natura, in gran parte con un mondo puntato ad un *apollineismo dell'iperartificialità*.

Il modo *iperartificiale* tipicamente post-moderno, che incoraggia sempre di più la *simulazione* e che privilegia la *somiglianza*, l'imitazione persuasiva degli uomini e delle macchine, finge di dimenticare la forza immaginativa dei *simulacri*, che sono quelli che, senza alcuna nostalgia fissata solo nel ciò che rimane nel passato, possono staccarsi da ogni tradizione e rischiare di disegnare una cartografia senza i modelli fissi delle mappe e attraverso tutti i territori. Con un'altra proposta di nostalgia, che



abbia un atteggiamento antropofago di apertura all'altro, al divenire di quell'immaginazione che non riproduce soltanto, ma è capace di inventarsi nel gioco dei tempi e delle culture. L'immaginazione "divorata" da ogni immaginario di culture diverse irrompe con il dramma quotidiano che rattrista l'anima ribelle, ma che se incorporata nell'equilibrio della vita, con i suoi alti e bassi *metaestabili* (Simondon, 2020 [1958]) e mai stabilizzati.

Come invito conclusivo alla riflessione su una forma di nostalgia, quella che chiamiamo antropofagica insieme al contesto drammaturgico e bioculturale del movimento culturale, vitale ed artistico di Osvald de Andrade e del suo tempo e luogo, un modernista postmoderno, e di Renato Borghi, un modernista postmoderno, e il suo *Teatro Promiscuo* con il coro polifonico nella rappresentazione dell'opera "*Alegria é a prova dos nove*", l'immaginario dell'allegria nelle sue *micropotenze* è l'elemento chiave di tutta la tensione della tragedia nietzschiana che contempla le forze apollinee e soprattutto dionisiache della comunicazione che arriva ancora una volta nella manifestazione artistica in questione. Osserviamo che questa nostalgia, secondo l'arguzia del montaggio artistico, può generare altre possibilità ontologiche che destabilizzano le credenze dei contesti abituali che l'arte teatrale sa bene giocare tra realtà e finzione. La nostalgia antropofagica si è rivelata una strategia che fa sì che l'artista ed il pubblico accedano reciprocamente ai ricordi del passato e ai paesaggi del presente, stranieri e nazionali, dove le culture non solo convivono nell'interculturalità, ma si permettono di divorarsi e di essere divorate, metafora che dà luogo a un'elaborazione concreta e materiale della vita come performance d'azione tra assimilazioni e creazioni di differenze.

In questo senso, le differenze di questo miscuglio di nostalgie vissute e divorate insieme agli altri costituiscono un'unione che viene sempre rifatta, come un gioco incerto e riaperto dall'individuo e dal collettivo, nei vari modi di connettersi e di agire teatralmente e socialmente mentre gli immaginari si intersecano in modo imprevedibile, in combinazioni di semiosi che superano le categorie del moderno e del postmoderno, ma che in esse si appoggiano anche per cercare paradossalmente di creare un nuovo divenire, per essere nuovamente divorato dalla nostalgia antropofagica che assimila tutto e lo trasforma in alterità, ma anche in qualcosa di singolare da sviluppare costantemente nella ludicità malleabile del contemporaneo.

Tuttavia, oppure giustamente perché il tempo presente è fatto di guerre e tristezze, la nostalgia antropofagica offre la possibilità di una visione ecumenica e senza limiti, di un'ecologia capace di integrarsi e disintegrarsi per destabilizzare le certezze del dominio e dell'indebolimento delle tonalità di potere, combinandosi con un apollinismo nominalista dell'iperartificialità, ma che, digerito dai denti di un teatro che sa giocare con i mali realistici quotidiani e lanciare nell'immaginario il sogno, il colore e l'allegria come gioielli semplici accessibili a tutti, rompendo con le regolarità della ripetizione problemi sociali del passato e del presente e ispirando se non rivoluzioni, manifestazioni di ciò che Furio Jesi (2018) chiamava "rivolta".

Tra la base evolutiva di un gioco bioculturale nella dinamica corporea e cognitiva della nostalgia antropofagica e la peculiare performance del teatro *borghiano/osvaldiano* analizzato, che è allo stesso tempo azione e patrimonio



tangibile, per quanto intangibile possa sembrare, si può *imparare ad imparare* (Bateson, 2000 [1977]), che, per la produzione di nuove immagini del mondo e della città, che è anche essa mondo, la modifica della nozione classica di nostalgia malinconica, attraverso un immaginario capace di inversioni e quindi di nuovi modi di affrontare le realtà e anche l'arte e la conoscenza, favorisce un nuovo modo di vedere l'alterità nella sua molteplicità di voci e risonanze, in coro e una ad una, multitudinaria, aggiornando ecologicamente l'allegria che la nostalgia nasconde e che l'immaginario rende possibile per poter trasformare gli ambienti e la comunicazione, facendo vedere che sia nella realtà, sia nella finzione, *l'invenzione* è la prova del nove!



Bibliography

- Amaral M.T.D'. (2015), *Os assassinos do sol: uma história dos paradigmas filosóficos*, v. 2, Os gregos: séculos VI a.C. a I d.C., Rio de Janeiro, Editora UFRJ.
- Andrade O. De. (2017), *Manifesto antropófago e outros textos*. SCHWARTZ, Jorge; ANDRADE, Gênese, (Orgs.), São Paulo, Penguin Classics Companhia das Letras.
- Bakhtin M.M. (2018), *Problemas da poética de Dostoiévski*, Trad. Paulo Bezerra, Rio de Janeiro, Forense Universitária.
- Bateson G. (2006), *Una Unidad Sagrada: pasos ulteriores hacia una ecología de la mente*, Trad. Alcira Bixio, Barcelona, Gedisa.
- Bateson G. (1977), *Verso un'ecologia della mente*, Traduzione di Giuseppe Longo e di Giuseppe Trautteur, Milano, Adelphi, 2000.
- Berque A. (2021), *Essere umani sulla terra*. Principi di etica dell'ecumene, Trad. Marco Maggioli e Marcello Tanca, Milano, Mimesis.
- Caillois R. Dossena G. Guarino L. (1981), *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani.
- Cassin B. (2024), *A nostalgia: quando, afinal, estamos em casa?* Ulisses, Eneias, Arendt. Trad. Cláudio Oliveira, São Paulo, Quina Editora.
- Colapietro V. (2018), *Peirce as Playful/Play as Pivotal*. Language and Semiotic Studies, 4(2), 5-18. <https://doi.org/10.1515/lass-2018-040202>
- Duviganud J. (1986), Microsociologia e reforma de expressão do imaginário social, *Revista da Faculdade de Educação*, USP, São Paulo, v. 12, n. 1-2, p. 343-353.
- Ferrara L. D'. (2023), "As epistemologias da comunicabilidade", *Anais XXXII Encontro da Compós*, São Paulo, ECA/USP, 1-17.
- Goffman E. (1985), *A representação do eu na vida cotidiana*, Rio de Janeiro, Vozes.
- Harvey D. (1992), *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. São Paulo, Edições Loyola.
- Itaú Cultural. (2022), Enciclopédia Itaú Cultural, Teatro, *Renato Borghi*, Retrieved on 13 January 2025 from: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoas/9237-renato-borghi>
- Jesi F. (2018), *Spartakus. Simbologia da revolta*. São Paulo: n-1 edições.



Fabiola Ballarati Chechetto
La nostalgia antropofaga

Kastrup V., Carijó F. H., Almeida M. C. de. (2012), O ciclo inventivo da imagem. *Informática na educação: teoria & prática*, v. 15, n. 1, 59-74.

Lyotard J-. (1987), O pós-moderno explicado às crianças, *Lisboa: Publicações D. Quixote*.

Maffesoli M. (2021), *Ecosofia: uma ecologia para nosso tempo*. Trad. Fernando Santos. São Paulo: Edições Sesc São Paulo.

Marton S. (2022), O Nascimento da Tragédia: da superação dos opostos à filosofia dos antagonismos, *O Nascimento da Tragédia 150 anos depois*, Retrieved on 9 January 2025 from: <https://www.youtube.com/watch?v=aifqwhpMUKY&t=3613s>

Mcconachie B. (2011), An evolutionary perspective on play, performance, and ritual. *TDR/The Drama Review*, v. 55, n. 4, p. 33-50.

Nietzsche F. (1872), *O nascimento da tragédia*, ou, Os gregos e o pessimismo, Trad. Paulo César de Souza, São Paulo, Companhia de Bolso, 2020.

Schechner R. (2003), *Performance theory*. London and New York: Routledge.

Sesc São Paulo. (2024), "Alegria é a prova dos nove. Uma revista antropofágica", *Revista do Sesc São Paulo*, São Paulo, Sesc, 10-63.

Simondon G. (2008 [1965-1966]), *Imagination et Invention*. Chatou, La Transparence.

Simondon G. (2020 [1958]), *A individuação à luz das noções de forma e de informação*. Trad. Luiz Eduardo P. Aragon e Guilherme Ivo, São Paulo, Editora 34.

Taylor D. (2023), Performance e patrimônio cultural intangível. *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, p. 91-103.





Du mythe d'Ithaque aux villes vertes: Figures de la nostalgie dans l'urbanisme occidental

Maya Mansour

mayatmansour@gmail.com

LEIRIS / Université de Montpellier Paul Valéry



Abstract

From the Myth of Ithaca to Green Cities: Figures of Nostalgia in Western Urbanism.

This article explores how nostalgia shapes urban and architectural imaginaries in the Western context. Far from being a mere emotional attachment to the past, nostalgia has historically served as a cultural and political tool in city-making. From Renaissance classicism to 19th-century Gothic revival, from post-war heritage policies to contemporary green utopias, nostalgic imaginaries have structured visions of modernity, national identity, and social order. Drawing on the example of Paris, the study analyzes how restorative and selective nostalgia—expressed through urban renewal, gentrification, and heritage conservation—can simultaneously preserve memory and reproduce inequalities. By distinguishing between restorative and reflective nostalgias, it invites a more critical and inclusive use of the past in imagining the future of cities.

Keywords

Heritage | Memory | Gentrification | Identity | Utopia



La nostalgie n'est pas seulement un mal qui a besoin d'un remède, elle est encore l'inquiétude causée par l'insuffisance de se remède.

Vladimir Jankélévitch (1974)

Le boom de la nostalgie, tel que décrit par Fred Davis à propos des États-Unis des années 1960–1970, dépasse aujourd'hui les frontières temporelles et géographiques. Amplifiée par la mondialisation, cette vague affecte durablement les sociétés occidentales.

En sociologie, la *rétrotopie* (Bauman, 2017), c'est-à-dire la fascination pour un passé radieux, s'inscrit dans un climat d'incertitude croissante. La modernité tardive accélère le passage du présent au passé, sous l'effet de l'urbanisation, des mobilités, de la *compression spatio-temporelle* et de la *vie liquide* (Tuan, 1977; Appadurai, 1996; Rosa, 2010; Harvey, 1990; Bauman, 2007).

Transposée à l'urbanisme et à l'architecture, la nostalgie se manifeste par le désir de recréer, préserver ou réinterpréter les formes du passé. L'espace est lié à la mémoire collective (Halbwachs, 1997), et les ruines ou les monuments deviennent à la fois refuges temporels et lieux d'expérimentation mémorielle (Huysen, 2003).

Si elle s'exprime aujourd'hui à travers les politiques de conservation, la nostalgie se manifeste d'abord dans l'architecture elle-même. Loin d'un simple attachement au passé, la référence aux styles anciens a souvent constitué un levier d'innovation: chaque époque projette ses aspirations dans la réinterprétation de son héritage.

La Renaissance illustre ce premier moment où l'architecture active un imaginaire nostalgique structurant, il s'agit d'un cadre symbolique qui oriente les formes architecturales, organise les codes esthétiques et légitime des choix sociaux et politiques.

Notre réflexion interroge l'évolution de cet imaginaire dans l'histoire de l'urbanisme et de l'architecture occidentale. À travers l'exemple de Paris, s'analysera comment la nostalgie s'est institutionnalisée, participant à des logiques de conservation, de ségrégation ou d'effacement, mais aussi à des réinventions contemporaines portées par l'imaginaire écologique.

1. Traces du passé: une traversée de l'imaginaire nostalgique architectural

L'architecture européenne oscille entre mémoire et innovation, révélant une nostalgie pour un passé idéalisé, progressivement rationalisé. Nous mettrons en lumière quelques tensions nostalgiques marquantes, sans prétendre à l'exhaustivité.

Dans l'Europe des XV^e et XVI^e siècles, le *retour à l'Antique* qui accompagne l'essor de la Renaissance, après un Moyen Âge souvent perçu comme une période de déclin, est envisagé comme un moyen d'élever la civilisation contemporaine au niveau de



grandeur des civilisations gréco-romaines. Les architectes de la Renaissance, comme Alberti et Palladio, s'appuient sur l'ordre antique pour construire une vision renouvelée de l'espace urbain, en lien avec les ambitions des princes et des cités-États émergentes (Tafuri, 1980). Cette aspiration soulève des tensions au sein de la théorie architecturale renaissante. D'une part, elle vise une rupture avec l'architecture médiévale et d'autre part, elle envisage intégrer les avancées humanistes et les nouveaux idéaux d'une société en mutation. Les érudites se penchèrent vers la *bonne architecture* du passé en intégrant la culture artistique et le progrès technique contemporains. Cependant, l'Antiquité ne peut être reproduite dans son intégralité, en réalité, les architectes de la Renaissance s'approprient uniquement des ordres des colonnes (Fig.1) pour structurer leurs façades (Gunther, 2003).



91



FIG. 1 - La basilique Saint-Pierre, Vatican (Source : photographie extraite de Wikipedia, crédit : Alvesgaspar)¹

En se référant fréquemment aux principes du traité de Vitruve, architecte et théoricien de l'Antiquité, l'architecte moderne de la Renaissance ne se limite plus à un rôle technique mais devient un concepteur intellectuel, formé par la lecture des traités classiques et capable de traduire ces connaissances en projets monumentaux. L'architecture renaissante dominante, en d'autres termes, le classicisme européen, établit une quête de perfection fondée sur des proportions idéales et codifiées, antérieurs. Cette approche, qui marque l'émergence d'une science de l'ordre au XVI^e siècle, se matérialise principalement dans les espaces urbains et les édifices publics (Monnier, 2021).

¹ Édifiée entre le XVe et le XVII^e siècle, la basilique Saint-Pierre incarne l'idéal renaissant d'un retour aux formes de l'Antiquité. Elle mélange harmonie des proportions, colonnades corinthiens monumentales, dôme majestueux et frontons des temples romains

L'imaginaire fabriquant ces cités classiques s'inscrit dans le cadre de la *nostalgie restauratrice* de Svetlana Boym (2001), dans la mesure où il vise à reconstruire un passé idéalisé perçu comme une origine perdue, en projetant ses valeurs esthétiques et morales dans le présent, souvent sous forme de dispositifs urbanistiques, architecturaux ou culturels cherchant à restaurer une continuité rompue avec l'Antiquité. En effet, les artistes, architectes, poètes et érudites cherchent à raviver les images de leur passé à l'identique, en le réinterprétant et à l'adaptant aux transformations sociétales modernes. Cet imaginaire devient un outil de structuration de la ville occidentale classique, combinant héritage et rationalisation, tout en servant les ambitions d'une aristocratie en quête de modernité.

Ainsi, la Renaissance italienne a cherché son propre passé historique pour mobiliser une identité nationale, patriotique, optimisant une conquête de l'imaginaire artistique et architectural, témoignant d'une dominance et suprématie de la modernité née à Florence.

Au XIX^e siècle, l'Angleterre voit le progrès prendre forme avec l'essor de la révolution industrielle, entraînant une transformation des flux humains, économiques et techniques. Face au rejet du style gothique par le classicisme, le mouvement néogothique, ou *Gothic Revival*, émerge à travers l'Europe sous diverses déclinaisons nationales. Il s'inscrit également en opposition à la modernisation et vise à réaffirmer les racines médiévales de la culture anglaise, tant par la construction de nouveaux édifices néogothiques que par la restauration de monuments médiévaux (Monnier, 2021). Dans la continuité de l'approche renaissante, cette dynamique favorise une relecture des identités nationales, notamment en lien avec le christianisme, et une volonté d'ancrer le passé dans le présent. Reposant ainsi sur une *nostalgie restauratrice*, caractérisée par une reproduction fidèle des formes architecturales historiques (Boym, 2001), et traduisant une volonté de préserver une identité médiévale occidentale dans des villes en mutation.

Dans ce contexte, une approche *culturaliste* de l'urbanisme émerge en réaction à l'industrialisation, portée par des penseurs comme Camillo Sitte, John Ruskin ou William Morris. Ces derniers défendent une « belle totalité culturelle des cités anciennes » (Choay, 1970: 1144), inspirée des formes urbaines du passé. Leurs visions, entre critique et restauration, relèvent d'un romantisme exaltant l'esthétique historique.

Au XX^e siècle, plusieurs penseurs critiquent l'idéalisation nostalgique. Pour Walter Benjamin, les passages ne sont pas un beau vestige mais un mirage : leur « renversement » en « moule en creux » révèle l'effondrement de l'image romantique face au progrès (Benjamin, 2002: 870). Lefebvre parle d'« illusion touristique » où le pittoresque masque « l'œuvre concrète » et « l'activité productrice » (Lefebvre, 1981: 219). David Harvey y voit une « nostalgie d'un urbanisme qui n'a jamais existé » (Harvey, 2015: 17). En France, les grands travaux d'embellissement de Paris menés par Haussmann à partir de 1848 suscitent des réactions. En parallèle, un projet d'institutionnalisation du patrimoine se met en place, portée notamment par Viollet-



le-Duc à travers ses restaurations d'édifices médiévaux. Inspirée par la littérature romantique de Lamartine et Hugo, cette mobilisation fait émerger un imaginaire nostalgique qui conduit, en 1883, à l'adoption de la loi sur les Monuments historiques. Elle marque le début d'une protection officielle du patrimoine monumental. Parallèlement, la ville industrielle et fonctionnelle prend son essor (Monnier, 2021).

À la fin de la Seconde Guerre mondiale, face aux destructions, aux génocides et à la peur de l'effacement des identités, l'Union européenne encourage en 1945 la création de l'UNESCO, une institution internationale dédiée à la protection du patrimoine. Son objectif est d' « unir les peuples par le dialogue des cultures », et « prolonger la durée de vie du patrimoine culturel tout en renforçant la transmission de ses valeurs fondamentales ».² Ce tournant inaugure une patrimonialisation à l'échelle internationale, où les dispositifs culturels matériels deviennent des piliers de la construction nationale et des relations diplomatiques.

L'intérêt pour le patrimoine s'intensifie : les monuments ne sont plus de simples vestiges, mais des supports de récits collectifs et des lieux de mémoire privilégiés. Ils jouent un rôle central dans l'ancrage de l'héritage historique et la fabrique des identités, face à la perte de repères induite par les transformations urbaines rapides (Nora, 1984; Choay, 2007). La nostalgie s'impose alors comme un élément clé du processus de *fabrique* du patrimoine architectural (Heinich, 2009).

La fondation de l'UNESCO en 1945 incarne cette institutionnalisation de la nostalgie. Comme le souligne Choay, « l'assimilation du temps occidental passait par la reconnaissance d'une histoire universelle, par l'adoption du musée et par la préservation des monuments » (Choay, 2007: 12). La nostalgie devient alors un levier majeur dans la fabrique du patrimoine occidental.

En France, cette dynamique se concrétise par la mise en place du Plan de sauvegarde et de mise en valeur (PSMV) en 1962, que nous analyserons plus loin.

Dans le même temps, la reconstruction des villes s'accélère, sous l'impulsion du mouvement moderne et des principes de la Charte d'Athènes, répondant à l'urgence de l'après-guerre. Deux grands courants idéologiques structurent l'histoire de la planification urbaine. Le modèle *culturaliste*, d'abord, valorise les cités préindustrielles et privilégie une vision idéalisée du Moyen Âge, nourrie de nostalgie romantique. Le modèle *progressiste*, quant à lui, mise sur l'hygiène, la fonctionnalité et le progrès technique, souvent au prix d'un rejet du passé – comme l'illustre la logique de la table rase pratiquée par les architectes du CIAM, notamment Le Corbusier (Choay, 1970).

Bien qu'opposées, ces visions partagent une limite: elles ignorent la complexité des dynamiques historiques et sociales. Une lecture alternative, plus anthropologique et fine, est nécessaire pour dépasser cette dualité. Une troisième voie – *la ville de l'âge III*³ – est à promouvoir. Elle place l'histoire au cœur de l'analyse



² www.unesco.org.

³ L'expression « troisième ville » ou « ville de l'âge III » a été popularisée par Christian de Portzamparc (1995, 1997), puis débattue lors d'un colloque organisé par la DAU en 1997. Albert Lévy y fait référence dans *Les trois âges de l'urbanisme : contribution au débat sur la troisième ville*.

urbaine, en tant qu'outil critique pour comprendre les évolutions et penser les mutations contemporaines, en intégrant « l'histoire du lieu » (Levy, 1999 : 47).

Dans cette perspective, en s'inspirant de la théorie de Svetlana Boym (2001), une urbanité fondée sur une *nostalgie réflexive* – plutôt que *restauratrice* – mérite d'être envisagée. Elle suppose d'accepter l'irréversibilité du temps et d'interroger le passé de manière éthique, créative et introspective. Cette approche permettrait à la fabrique urbaine d'intégrer un imaginaire nostalgique capable de distinguer identité nationale et mémoire collective. Loin d'imposer une mémoire figée, il ouvrirait à des récits pluriels, inscrits dans des cadres partagés, qui façonnent la mémoire et l'identité sans les enfermer (Boym, 2001).

Par suite, une dissonance s'installe dans la réception des formes contemporaines, parfois perçues comme une nostalgie d'une architecture ancestrale. En peu de temps, l'architecture postmoderne (1960–1980) rompt avec la rigueur moderniste : elle adopte un style éclectique, réintroduit l'ornementation et les références historiques, mais dans une logique de pastiche et d'ambiguïté culturelle.

Pour certains, elle incarne une revendication de liberté face aux contraintes fonctionnelles dominantes (Venturi, 1966). Pour d'autres, elle exprime une réaction contre l'uniformisation des espaces bâtis et révèle les divisions sociales contemporaines (Jameson, 1991). D'autres encore, comme Kenneth Frampton, y voient une approche stylistique superficielle manquant de profondeur théorique (Frampton, 2010).

Contrairement aux périodes précédentes, où le retour au passé traduisait une nostalgie face aux mutations sociales, l'imaginaire postmoderne joue ironiquement avec les formes du passé (Jencks, 1977; Jameson, 1991), sans réel attachement aux identités médiévales, renaissantes ou haussmanniennes.

Les crises économiques et identitaires des années 1960–1980 n'ont donc pas nourri une nostalgie architecturale, mais ont renforcé les politiques de sauvegarde du patrimoine. Celles-ci ne concernent plus seulement les édifices: la conservation s'étend à leur environnement immédiat. Le dispositif patrimonial englobe désormais « les îlots et quartiers urbains, villages, villes entières et même ensembles de villes » (Choay, 2007: 10). Ces stratégies sont étroitement liées aux dynamiques de gentrification.

Introduit dans les années 1960 par Ruth Glass, la gentrification désigne le processus de transformation des quartiers populaires sous l'effet de l'investissement des classes aisées. Ce phénomène repose sur une logique de classe, marquée par l'appropriation de l'espace au détriment des populations ouvrières, immigrées ou âgées, progressivement exclues (Van Criekingen, 2008).

En France, depuis la seconde moitié du XX^e siècle, les pratiques patrimoniales se multiplient : restauration fidèle et gentrification, portées par une nostalgie soigneusement façonnée, reposent sur un consensus public qui occulte leurs effets sociaux. L'imaginaire nostalgique, historiquement structuré, devient alors un ressort fondamental de la fabrique urbaine française.

Or, comme l'a montré l'histoire, les mutations sociales relèvent de processus civilisationnels (Elias, 2003), où l'imaginaire agit en interaction constante avec les



transformations politiques et économiques (Castoriadis, 1975). Il émerge de significations collectives qui, une fois institutionnalisées, encadrent normes et pratiques sociales (Berger et Luckmann, 1966; Castoriadis, 1975). Ces structures, bien qu'issues de la construction sociale, finissent par apparaître comme naturelles).

Dans la section suivante, nous analyserons trois processus parisiens où l'imaginaire nostalgique est mobilisé au service de logiques néolibérales, touristiques et économiques.

2. Métropole actuelle : les formes de la nostalgie à Paris

2.1 Gentrification et nostalgie sélective

Paris est souvent associée à des dynamiques *d'embourgeoisement*. Il convient de distinguer entre gentrification et embourgeoisement : la première désigne la transformation progressive des quartiers populaires par l'arrivée de nouvelles classes sociales, tandis que la seconde renvoie à la consolidation des élites dans des espaces déjà favorisés (Van Criekingen, 2008). Contrairement aux métropoles américaines ou britanniques, la capitale française n'a pas connu de véritable suburbanisation dans les années 1950-1960: les classes moyennes et supérieures y sont restées majoritairement implantées (Préteceille, 2007).

Le Marais illustre ces transformations. Quartier aristocratique dès la fin du XVI^e siècle, avec la place Royale (actuelle place des Vosges) sous Henri IV, il est progressivement délaissé au fil du déplacement de la Cour vers l'ouest parisien. Au XX^e siècle, il devient un quartier populaire et artisanal (Mermet, Gavari-Barbas, 2013).

Dans les années 1950, menacé par des projets de rénovation favorisant la circulation au détriment du bâti ancien (Duche, 2013), il accueille dès les années 1960-1970 une nouvelle mixité : populations immigrées précaires et premiers gentrificateurs, à la suite de la construction de logements sociaux en périphérie (Clerval, Fleury, 2009).

Pour enrayer la disparition des monuments, la loi Malraux sur les Secteurs Sauvegardés est adoptée en 1962. Soutenue par Pierre Sudreau, ministre de la Construction, elle vise à préserver non seulement les monuments, mais aussi leur cadre urbain. Le Plan de Sauvegarde et de Mise en Valeur (PSMV) en découle, défendant une approche conciliant patrimoine et modernité, héritée des réflexions de Jean Giraudoux (Sudreau, 1960).

Mais cette ambition patrimoniale, loin d'être neutre, s'inscrit dans une logique politique et symbolique. Dans le cas du Marais, elle repose sur un récit national exaltant le retour des élites sur le territoire de leurs ancêtres. L'objectif est de faire revivre une « ville enchantée », autrefois habitée par « les grands de la Terre » (Sudreau, 1960: 14). Sudreau affirme que le Marais doit retrouver la vie, et appelle à une « discrimination » entre les faubourgs jugés sans intérêt architectural et patrimonial, et les îlots centraux à préserver (Ibidem :15). Cela implique une hiérarchisation de l'espace: certains quartiers sont dévalorisés au profit d'une «



reconquête des centres » par les classes aisées, au nom de la sauvegarde d'une histoire unique — celle du « vrai visage de la France » (ibidem).

Dès 1962, la gentrification s'installe, intensifiée dans les années 1980.

La rénovation urbaine s'accompagne de ce que Harvey (2003) nomme une *destruction-créatrice*, où la mémoire est reconfigurée autour d'une histoire élitiste. Un récit collectif hégémonique s'impose, marginalisant les *mémoires dominées* (Veschambre, 2008). Le choix des patrimoines à préserver révèle une nostalgie sélective, où l'histoire des dominants devient l'histoire de tous (Choay, 2007).

Le PSMV illustre l'institutionnalisation de la gentrification, en inscrivant une hiérarchisation patrimoniale dans les institutions urbaines. Comme le souligne Castoriadis (1975), celles-ci reposent sur des significations collectives partagées.

De plus, la commercialisation de ce patrimoine façonne une mémoire officielle qui alimente une nostalgie déconnectée de l'expérience vécue, une « nostalgie en pantoufle » (Appadurai, 1996).

Au fil des décennies, cette dynamique devient un modèle urbain à part entière.

La gentrification, désormais banalisée, est perçue comme un vecteur de mise en valeur des quartiers anciens et de conservation du patrimoine (Clerval; Fleury, 2009). Pourtant, derrière cette esthétique nostalgique, elle entraîne des processus d'éviction, creuse les inégalités sociales et redessine la ville selon des intérêts différenciés (Wacquant, 2008; Zukin, 2010).

Le cas du Bas-Montreuil en témoigne. Depuis les années 2000, la gentrification s'y intensifie, portée par une vision positive de la transformation urbaine. Une nouvelle classe moyenne créative remplace peu à peu les habitants historiques, valorisant certaines identités — industrielles, ouvrières — au détriment des formes périphériques ou modernes (Collet, 2013).

De ce fait, l'imaginaire nostalgique ne se limite pas à un attachement culturel au passé. Il devient aussi un outil d'invisibilisation, de hiérarchisation des mémoires et de reproduction des rapports de domination. Dans certains cas, il contribue à une amnésie collective, en favorisant une relecture sélective de l'histoire qui occulte certaines réalités ou événements

2.2 Restauration fidèle et nostalgie occultante

L'incendie dévastateur qui a ravagé la cathédrale Notre-Dame de Paris en 2019, entraînant la destruction de sa toiture, de sa charpente et l'effondrement de sa flèche emblématique, a suscité une mobilisation médiatique, culturelle et politique d'envergure. Cet événement a mis en lumière les tensions entre patrimonialisation, mémoire collective et enjeux contemporains — politiques, économiques (notamment touristiques) et techniques. Ce projet de restauration a ravivé les tensions entre *progressistes* et *culturalistes*, opposant modernité et tradition, et révélant les débats persistants autour de la gestion du patrimoine en France (Bastoen, 2023).

Cet incendie a déclenché une intense *émotion patrimoniale* (Fabre, 2013), à la fois nationale et internationale, amplifiée par une résonance médiatique majeure. Il a souligné la place centrale de la cathédrale dans l'imaginaire collectif français et son



lien historique avec l'éducation et le patrimoine. L'événement a également suscité un « retour au romantisme littéraire » (Poulot, 2019 :379) renforçant l'idée d'une perte irréparable de matériaux naturels et historiques. Cette vague nostalgique – déjà ancrée dans la société – a été fortement activée par les médias, révélant à quel point l'imaginaire collectif n'était pas préparé à un changement ou une transformation affectant un lieu de mémoire.

De nombreuses figures publiques — architectes comme Jean Nouvel et Roland Castro, élus comme Anne Hidalgo, historiens, représentants de l'Église catholique et de l'UNESCO — ont plaidé pour une reconstruction à l'identique (Bastoen, 2023). Philippe Villeneuve, architecte en chef des Monuments historiques, insiste quant à lui sur la nécessité de respecter l'œuvre de Viollet-le-Duc et de retrouver « le chef-d'œuvre médiéval du XIIIe siècle »⁴.

Cette orientation dominante inscrit le débat dans une approche restauratrice traditionnelle, laissant peu de place aux réflexions théoriques plus larges sur la restauration. En effet, pour les *culturalistes*, l'attention portée à la mémoire passe avant tout par la conservation des édifices existants, en évitant toute intervention excessive susceptible d'altérer leur authenticité (Ruskin, 1849). Par ailleurs, la restauration du passé à l'identique s'inscrit dans une logique de *pérennité* (Fabre, 2014). Comparables aux procédures de muséification, les monuments deviennent des *machines à immortaliser* (ibidem).

Par suite, ce recours à un registre romantique et nationaliste peut apparaître comme un « pis-aller nostalgique », alimentant un « consumérisme nostalgique » des émotions patrimoniales, centré sur quelques icônes touristiques et culturelles (Poulot, 2019).

À l'opposé de la restauration à l'identique, des architectes comme Jacques Ferrier et Patrick Bouchain défendent une approche réflexive, fondée sur l'expérimentation, l'empirie et une temporalité adaptée aux enjeux évolutifs du temps (Bastoen, 2023).

Alexandre Chassang et Denis Stevens, architectes français et belge, rappellent que l'histoire de Notre-Dame est marquée par des modifications et adaptations constantes⁵. Sa structure a été continuellement maintenue et adaptée en fonction des avancées techniques, bien avant même l'intervention de Viollet-le-Duc.

L'architecte Paul Godart critique l'attachement rigide de Paris à son passé, qu'il considère comme instrumentalisé par des réglementations urbanistiques contraignantes, freinant ainsi l'innovation architecturale. Il évoque des projets initialement controversés en raison de leur rupture stylistique avec le paysage parisien, mais qui ont fini par être acceptés et assimilés par la population: le Centre Pompidou, inauguré en 1977, et la pyramide du Louvre, achevée en 1989.

Ces deux réalisations emblématiques illustrent une capacité d'innovation architecturale qui respecte et reflète l'identité d'une époque donnée.

Dans la même perspective, selon Chassang, la reconstruction à l'identique de la flèche disparue de la cathédrale revient à nier au monument le droit d'évoluer.



⁴ « L'architecte chargé de Notre-Dame veut une reconstruction "à l'identique" », *La Croix*, 2019.

⁵ « Flèche de Notre-Dame : après l'abandon du concours, des architectes regrettent une décision "populiste" », *Le journal de Dimanche* (JDD), 2020.

Godart va dans le même sens: « ... si la flèche est reconstruite à l'identique, elle ne restera qu'une copie, dénuée de toute signification patrimoniale. Ce ne sera qu'un pansement.

Une flèche différente aurait permis de se souvenir de l'incendie tragique du 15 avril 2019 » (Ibidem).

Certes, tout projet de restauration fidèle tend à réduire l'histoire à une simple façade, empêchant ainsi une lecture complète du passé urbain (Boym, 2001).

En dépit des diverses propositions de rénovation architecturale (Fig.2, Fig.3), c'est finalement une nostalgie *restauratrice* occultant la réalité historique qui a prévalu.



98



FIG. 2 - *Projet Eight Inc (Source: Eight Inc., visuel publié sur Dezeen, 2019)⁶*

⁶ Vue aérienne de la proposition imaginée par l'agence californienne Eight Inc.: une flèche en treillis de verre et d'acier surplombe la nef, prolongeant le vocabulaire gothique par une transparence qui inonde l'intérieur de lumière



FIG. 3 - Palingenesis, Vincent Callebaut's tribute to Notre-dame (Source: Site Vincent Callebaut Architectures, 2019)⁷



Selon Marc Perelman, la restauration fidèle et accélérée de Notre-Dame, sans véritable réflexion, traduit une instrumentalisation politique du chantier – ainsi que de la mémoire collective – au service de l'image de la France, à l'approche des Jeux olympiques de 2024⁸.

Ainsi, si l'architecture urbaine ne manifeste plus sa nostalgie pour le passé bâti que par des restaurations à l'identique et la conservation patrimoniale, une autre forme de nostalgie semble émerger: celle d'un *retour* à la nature.

2.3 L'utopie et la nostalgie rurale

Des termes comme *biodiversité, rurbanisation, Écopolis ou néo-urbains*, tout comme les utopies de villes vertes, témoignent de l'ancrage d'un imaginaire écologique dans les études urbaines et géographiques depuis plusieurs décennies.

Cependant, ces dernières années, les projets contemporains intègrent de plus en plus des préoccupations environnementales et une esthétique bio-inspirée. C'est notamment le cas des propositions pour Paris 2050 formulées par Vincent Callebaut en 2015, qui imaginent une ville végétalisée, biomimétique et énergétiquement autosuffisante (Fig.4).

⁷ Concept biomimétique de Vincent Callebaut Architectures: toiture photovoltaïque vitrée, charpente en bois et flèche élançée devenant serre urbaine à énergie positive.

⁸ Perelman M. (2019), "Sauvons Notre-Dame des Jeux olympiques ! », Le Figaro.

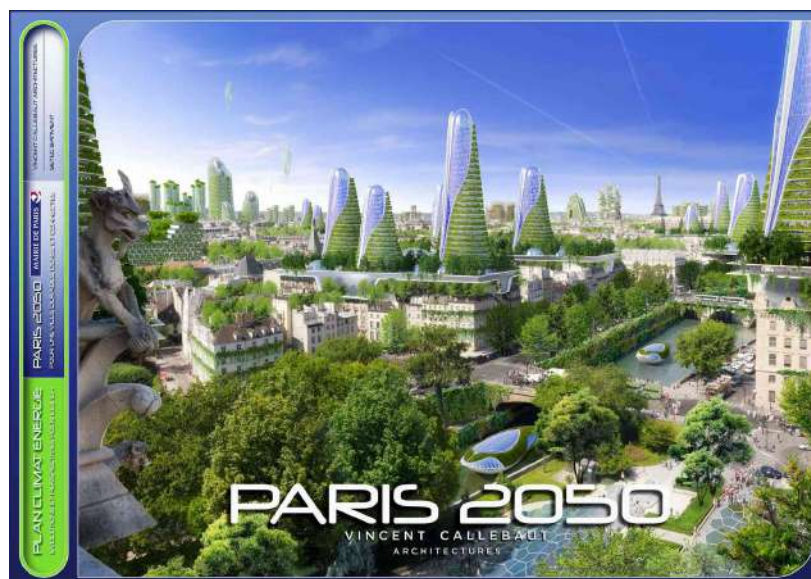


FIG. 4 - *Paris smart city 2050, Vincent Callebaut* (Source : Vincent Callebaut Architectures, 2015)⁹.

100

Le site officiel de la ville de Paris adopte un discours visuel et linguistique mettant en avant les enjeux écologiques: « Plan local d'urbanisme bioclimatique », « Plan parisien de Santé Environnement », « plantations d'arbres et création de forêts urbaines », ou encore « protéger la biodiversité en remettant la nature en ville... vers un Paris plus vert et plus solidaire ».¹⁰

D'autre part, l'objectif « Zéro Artificialisation Nette » (ZAN), lancé en 2018, vise à freiner l'étalement urbain en compensant toute artificialisation par la renaturation d'un terrain déjà modifié. Dans cette dynamique, Paris et d'autres métropoles occidentales affichent également l'ambition « de devenir (physiquement) plus vertes, d'accueillir (ou de réaccueillir) "la nature en ville", de se "renaturer" » (Bihouix, Jeantet, De Selva, 2022).

Dès lors, peut-on interpréter ce phénomène comme une nostalgie de la nature et de la vie rurale, non seulement en réponse aux enjeux contemporains, sociaux et climatiques, mais aussi comme une réaction face à son antagoniste: le progrès technologique et l'omniprésence de l'imaginaire urbain façonné par la ville *SMART* ?

A travers l'analyse du tableau de Klee : *Angelus Novus*, Walter Benjamin a défendu l'idée selon laquelle la nostalgie constitue une force critique du présent et un moteur de création pour l'avenir (Benjamin, 2017). Plus encore, elle incarne un désir de l'avenir, anticipe une réinvention des modèles urbains et sociaux, et sert de pont entre le passé et le futur (Boym, 2001; Hartog, 2003; Davis, 1979). Elle contribue ainsi

⁹ Vue prospective de Paris, couverte de tours-forêts à énergie positive.

¹⁰ www.paris.fr (Rubrique "Services", ensuite "Urbanisme").

à « retrouver le futur lui-même et y réarticuler le présent » » (Delecroix, 2024: 95), car « c'est en réalité vers l'avenir que se tourne la nostalgie » (Ibidem: 98).

Ainsi, plutôt qu'un simple retour à la nature, cette aspiration au *vert* pourrait-elle annoncer une transition vers une *troisième ville*: une *ville de l'Âge III*, où nature et urbanité coexistent, intégrant écologie et innovation technologique ?

Conclusion

En somme, l'imaginaire de la nostalgie, loin d'être une simple émotion collective, participe activement à la structuration sociale et à la fabrique de la ville occidentale.

Chaque période de bouleversements donne lieu à une relecture du passé à travers l'architecture et l'aménagement, tantôt comme critique du présent — à l'image de la Renaissance italienne — tantôt comme outil de stabilisation identitaire, par la conservation patrimoniale ou la reconstruction à l'identique, comme dans le néogothique. Ce mécanisme cyclique accompagne les transitions sociales et spatiales en institutionnalisant des formes qui répondent aux enjeux de leur temps (Manier, 2021; Choay, 2007).

Depuis les années 1980, cette dynamique semble freinée par une homogénéisation urbaine liée à la logique néolibérale et à la concurrence touristique mondiale. Optimisation des coûts, standardisation des formes architecturales, muséification des centres-villes, uniformisation paysagère et culturelle: les métropoles tendent à produire des espaces interchangeable, affaiblissant leur ancrage territorial et contribuant à l'effacement des spécificités nationales (Faburel, 2018; Bihouix, Jeantet, De Selva, 2022).

Dans ce contexte, l'imaginaire nostalgique se manifeste principalement à travers les politiques patrimoniales et les institutions conservatrices telles que l'UNESCO. Les pratiques qui en découlent — gentrification, restauration à l'identique — sont des constructions sociales progressivement institutionnalisées, qui, sous couvert de préservation, perpétuent des inégalités sociales et symboliques. Elles favorisent une appropriation différenciée de l'espace public, tout en produisant une sélection des récits transmis. Ces dynamiques produisent à la fois des inégalités sociales concrètes et une exclusion symbolique de certaines mémoires dans la construction du récit collectif.

Depuis peu, une nouvelle dynamique de renaturation urbaine émerge. Si elle s'affiche comme réponse aux enjeux écologiques, elle peut aussi être lue comme une nostalgie de la nature, opposée à l'imaginaire de la ville technologique. Dès lors, ce retour du *vert* pourrait annoncer une transition vers une *ville de l'Âge III* où nature, urbanité, culture et technologie s'articuleraient dans un modèle hybride, post-anthropocène.

Or, rappelons que l'image d'Ithaque incarne la structure spatiale du sentiment nostalgique. Dès l'Antiquité, le mythe d'Ulysse illustre la nostalgie comme une quête existentielle fondée sur le désir du retour à un lieu. Cette conception se formalise au XVIIe siècle avec Hofer, qui définit la nostalgie comme un « mal du pays », où le



retour à l'espace d'origine apparaît comme un remède à l'exil. Toutefois, à partir du XVIIIe siècle, la nostalgie se déplace d'une structure spatiale vers une structure temporelle. L'espace en constitue le décor, tandis que le temps en représente l'essence (Kant, 1863). Dès lors, la nostalgie ne se limite plus à un simple retour géographique, mais s'inscrit dans l'irréversibilité du passé et le regret de l'inaccessible (Jankélévitch, 1974). En ce sens, Ithaque n'est qu'un prétexte (Riquier, 2024).



Bibliography

Appadurai A. (1996), *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Bauman Z. (2007), *Liquid Times: Living in an Age of Uncertainty*, Cambridge, Polity.

Bauman Z. (2017), *Retrotopia*, Cambridge, Polity.

Bastoen C. (2023), "Comment rebâtir Notre-Dame ? Une histoire immédiate de controverses architecturales enchâssées", *Les Cahiers de la recherche architecturale, urbaine et paysagère*, n°14.

Benjamin W. (1982), *Paris, capitale du XIXe siècle. Le livre des passages*, Paris, Éditions du Cerf, 2002.

Benjamin, W. (1940), *Sur le concept d'histoire*, Paris, Éditions Payot & Rivages, 2017.

Berger P., Luckmann T. (1966), *The Social Construction of Reality*, New York, Anchor Books.

Bihoux P., Jeantet S., De Selva C. (2022), *La ville stationnaire: Comment mettre fin à l'étalement urbain*, Arles, Actes Sud.

Bourdieu P. (1979), *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Éditions de Minuit.

Boym S. (2001), *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books.

Castoriadis C. (1975), *L'institution imaginaire de la société*, Paris, Seuil.

Choay F. (1992), *L'allégorie du patrimoine*, Paris, Seuil, 2007.

Choay F. (1970), "L'histoire et la méthode en urbanisme", *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, n : 4, *Histoire et Urbanisation*, 1143-1154.

Clerval A., Fleury A. (2009-2), "Politiques urbaines et gentrification, une analyse critique à partir du cas de Paris", *L'Espace Politique*, en ligne.

<https://journals.openedition.org/espacepolitique/1314>

Collet A. (2013), "Montreuil, « le 21^e arrondissement de Paris » ? La gentrification ou la fabrication d'un quartier ancien de centre-ville", *Actes de la recherche en sciences sociales*, n:195, 12-37.



Davis F. (1979), *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*, New York, Free Press.

Delecroix V. (2024), "Une nostalgie du futur", dans Birnbaum J. (dir.), *C'était mieux demain ? Actualité de la nostalgie*, Paris, Gallimard, coll. Inédit Essais / Folio, 81-98.

Djirikian A. (2004), *La gentrification du Marais, quarante ans d'évolution de la population et des logements*, Paris, mémoire de maîtrise, université de Paris I-Panthéon-Sorbonne.

Duche D. (2013), "Plan de sauvegarde et de mise en valeur de Paris Le Marais", *Rapport de présentation*, Paris, Direction générale des affaires culturelles d'île de France.
<https://cdn.paris.fr/paris/2020/02/26/c3d83eb83e9ff14550de6331f4bc07d7.pdf>

Elias N. (1939), *La civilisation des mœurs*, Paris, Pocket, 2003.

Fabre D. (2014), "La pérennité", dans Heinich N., Schaeffer J.-M., Talon-Hugon C. (eds.), *Par-delà le beau et le laid. Enquêtes sur les valeurs de l'art*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 83-104.

Faburel G. (2018), *Les métropoles barbares: démondialiser la ville, désurbaniser la terre*, Lyon, Le Passager Clandestin.

Foucault M. (1975), *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard.

Frampton K. (1985), *Histoire critique de l'architecture moderne*, Paris, Éditions du Moniteur, 2010.

Gunther H. (2003), "Visions de l'architecture en Italie et dans l'Europe du Nord au début de la Renaissance", dans Guillaume, J. (Hrsg.), *L'invention de la Renaissance*, Paris 2003, p. 9-26.

Halbwachs M. (1950), *La mémoire collective*, Paris, Albin Michel, 1997.

Hartog F. (2003), *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris, Seuil.

Harvey D. (1990), "Between Space and Time: Reflections on the Geographical Imagination", *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 80, n: 3, 418-434.

Harvey D. (2003), *Paris, Capital of Modernity*, New York et Londres, Routledge.

Harvey D. (2015), *Villes rebelles: Du droit à la ville à la révolution urbaine*, Paris, Éditions Buchet Chastel.



Maya Mansour
Du mythe d'Ithaque aux villes vertes

Heinich, N. (2009), *La fabrique du patrimoine*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, ministère de la Culture.

Huysen A. (2003), *Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory*, Stanford, Stanford University Press.

Jameson F. (1991), *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press.

Jankélévitch V. (1974), *L'irréversible et la nostalgie*, Paris, Flammarion.

Jencks C. (1977), *The Language of Postmodern Architecture*, New York, Rizzoli.

Kant, I. (1798), *Anthropologie du point de vue pragmatique*, Paris, Librairie philosophique de Ladrangé, 1863.

Lefebvre, H. (1974), *La production de l'espace*, Paris, Éditions Anthropos, 1981.

Levy A. (1999), "Les trois âges de l'urbanisme: Contribution au débat sur la troisième ville", *Esprit*, n: 249, 46-61.

Mermet A., Gravari-Barbas M. (2013), "Commerce et patrimoine. L'exemple du Marais à Paris", *Les Annales de la recherche urbaine*, n: 108. *Figures nouvelles, figures anciennes du commerce en ville*, 56-67.

Monnier G. (1994), *Histoire de l'architecture*, Paris, Que sais-je ?, 2021.

Maurot E. (2019), "L'architecte chargé de Notre-Dame veut une reconstruction « à l'identique » ", *La Croix*. <https://www.la-croix.com/Culture/Larchitecte-charge-Notre-Dame-veut-reconstruction-lidentique-2019-06-05-1201026817>

Nora P. (1984), *Les lieux de mémoire. Tome I: La République*, Paris, Gallimard.

Perelman M. (2019), "Sauvons Notre-Dame des Jeux olympiques!", *Le Figaro*. <https://www.lefigaro.fr/vox/culture/sauvons-notre-dame-des-jeux-olympiques-20190703>

Poulot D. (2019), "Une catastrophe patrimoniale: Notre-Dame de Paris, entre émotions et controverses", *OpenEdition Journals. Revue des patrimoines*, n: 40.

Poulot D. (2019), "Notre-Dame de Paris. Un espace civique du patrimoine après la catastrophe", *Bulletin Monumental*, 177, n: 40, 375-381.



Maya Mansour
Du mythe d'Ithaque aux villes vertes

Préteceille E. (2007) "Is gentrification a useful paradigm to analyze social changes in the Paris metropolis?", *Environment and Planning A*, vol. 39, n: 1, p. 10-31.

Riquier C. (2024), "L'obscur désir des modernes: rentrer chez soi pour mourir d'ennui", dans Birnbaum J. (dir.), *C'était mieux demain ? Actualité de la nostalgie*, Paris, Gallimard, coll. Inédit Essais / Folio, 34-53.

Rosa H. (2010), *Accélération: Une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte.

Ruskin J. (1849), "The Lamp of Memory", *The Seven Lamps of Architecture*, Londres, Smith, Elder & Co.

Sudreau P. (1960), "Giraudoux et l'esprit de l'urbanisme", *Revue des deux Mondes (1829-1971)*, 9-23

Tafuri M. (1973), *Architecture and Utopia: Design and Capitalist Development*, Cambridge, MIT Press, 1980.

Tuan Y.F. (1977), *Space and Place: The Perspective of Experience*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Vaillant G. (2020), "Flèche de Notre-Dame: après l'abandon du concours, des architectes regrettent une décision "populiste"", *Le journal de Dimanche (JDD)*. <https://www.lejdd.fr/Culture/fleche-de-notre-dame-apres-labandon-du-concours-les-architectes-regrettent-une-decision-populiste-3981167>

Van Criekingen M. (2008), "Comment la gentrification est devenue, de phénomène marginal, un projet politique global", *Agone. Histoire, politique et sociologie*, n: 38/39, 71-88.

Venturi R. (1966), *Complexity and Contradiction in Architecture*, New York, Museum of Modern Art.

Veschambre V. (2008), *Traces et mémoires urbaines. Enjeux sociaux de la patrimonialisation et de la démolition*, Rennes, Presses universitaires de Rennes.

Wacquant L. (2008), *Punir les pauvres : Le nouveau gouvernement de l'insécurité sociale*, Marseille, Agone.

Zukin S. (2010), *Naked City: The Death and Life of Authentic Urban Places*, New York, Oxford University Press.



Maya Mansour
Du mythe d'Ithaque aux villes vertes

Sites:

www.unesco.org.
<https://www.paris.fr/urbanisme>
<https://www.dezeen.com/>



107





Invader, a flâneur in a real and imaginary space

Luo Jiayuan

maggiexin1009@gmail.com

Département de Sociologie | Université Paul Valéry



Abstract

Invader, a flâneur in a real and imaginary space.

In the realm of contemporary urban art, the work of French artist Invader holds a unique position. Known for his pixelated mosaics inspired by the video game "Space Invaders," his artworks are dispersed across the globe, often in unexpected locations. This sociological study aims to analyze the impact of Invader's art on public space, imagination, and cultural nostalgia. How does this "invasion" art redefine the way we interact with our urban and digital environments? By employing sociological theories on symbolic interaction of virtual and real space of, this research explores the social significance of this art form within a globalized context.

Keywords

Nostalgia | Imaginary | Digital Game | Street Art | Invader



Invader is a French urban artist known for his unique mosaic works inspired by the iconic 1978 video game *Space Invaders*. His art, often referred to as an "invasion," involves the placement of pixelated, mosaic representations of 8-bit video game characters in public spaces around the world. These works typically appear on walls in cities and are carefully chosen to blend into the urban environment while surprising and engaging passersby. Invader's pieces are small, colourful, and strategically placed in unexpected locations, creating a playful yet thought-provoking interaction with the city landscape. Invader defines his work as an invasion of both physical and cultural spaces. He views himself as a "hacker" of public space, subverting traditional ideas of where art should be displayed by placing his pixelated mosaics in unexpected urban locations:



I define myself as an UFA, an Unidentified Free Artist. I chose Invader as my pseudonym and I always appear behind a mask. As such, I can visit my own exhibitions without any visitors knowing who I really am even if I stand a few steps away from them (Invader, 2014).

Invader's work fits into a tradition of street art that seeks to redefine public space. To understand this aspect, we rely on the theory of the production of space (Lefebvre, 1974). By placing his mosaics on the walls of cities, Invader disrupts spatial relations and creates new forms of interaction with city dwellers. Additionally, we draw from Erving Goffman's (Goffman, 1973) symbolic interactionism to analyse the reactions of passersby to these works. The mosaics serve as visual signs that engage viewers, inviting them into a silent dialogue with the art.

The particularity of Invader's art is his appropriation of urban space without prior authorization. Through this illegal or unsanctioned occupation, Invader blurs the boundaries between art and transgression. Are his works legitimate forms of art or violations of social and legal codes? For some, the mosaics are valued artistic expressions; for others, they are simply acts of vandalism. This dual status raises questions about the legitimacy of art in public spaces and reflects a tension between dominant and subversive cultures.

1. Street Art and Public Space: Where imagination Meets the Body

Invader's mosaics are inspired by the pixelated visuals of early video games. He uses small square tiles, often ceramic, to mimic the look of 8-bit graphics. His most recognizable works are the "space invaders" characters, but he has also incorporated other well-known pop culture icons, such as Pac-Man and Mario, into his work.

Invader's app, called *Flash Invaders*, is a mobile application that turns the experience of viewing his art into a global game. It allows users to engage with his mosaics in a fun and interactive way, combining the physical and digital worlds.

1.1 A Worldwide "Invasion"

Space Invaders was designed and programmed by Toshihiro Nishikado for Taito Japan in 1978. The same year, it was also licensed to Midway for production in the United States, and two years later, it was released on the Atari 2600 home system.

Space Invaders helped action games become the dominant genre in arcades and on consoles (Whittaker, 2004: 129). Its worldwide success created a demand for a wide variety of science fiction games (Kunkel, 1982: 35-45), inspiring the development of contemporary art. Invader began his artistic project in Paris in 1998 in this context of digital art as a new form of expression, with the goal of "invading" the urban space through *Space Invaders* (Invader, 2004)¹. Each piece is carefully cataloged and tracked, and Invader often releases maps showing the locations of his works in Paris, turning the viewing of his art into a type of "treasure hunt" for his followers. His project also emphasizes the "transitory" nature of street art, as many of his works are removed or destroyed over time, making the experience of finding them fleeting. Invaders initially worked with small ceramic tiles to mimic the pixelated graphics of video game. His pieces were typically around 30cm x 30cm in size, making them discreet but noticeable in the urban environment. These mosaics appeared on walls, bridges, and other parts of the city, transforming mundane spaces into visual playgrounds.



The game was created in the early days of using technology for entertainment and leisure. They have this really pixelated appearance that makes them ideal subjects for mosaic. I find that the older games are more conceptual and inventive than the ones being made for the mass market today, which focus on hyper-realistic scenarios (...). Space invaders are a symbol of a turning-point: there is the world before them and the world after (Invader, 2003: 14).

In the early 2000s, Invader expanded his concept into a global "invasion," taking his mosaics to countries all over the world. He began placing his mosaics on more diverse surfaces, including famous landmarks, remote locations, and even the depths of the sea, where he placed a work near a coral reef. This expansion demonstrates Invader's interest in integrating his art not only in traditional urban spaces but also in environments that challenge the boundaries of where art can exist (Lazarides Gallery, 2009: 17). Since then, his mosaics have appeared in over 80 cities across the globe, including New York, London, Tokyo, and Los Angeles (fig. 1). Each "invasion" was meticulously planned, and he tracked his works using maps, assigning each mosaic a unique code.

¹ According to Invader, the invasion is led by Invader, an enigmatic character whose identity, motivations and the time of beginning are unknown.

During this phase, Invader started to integrate technology with his art. His app, *Flash Invaders*, launched in 2014, encouraged fans to hunt down his mosaics globally. In recent years (Boukercha, 2021), Invader has moved beyond just video game characters to create mosaics inspired by famous artworks and global pop culture icons². This digital extension of his work reflects a shift toward more interactive, participatory art, where viewers become active players in an urban scavenger hunt. His works became more methodical and organized. He developed detailed maps of his installations, making his project more systematic and easier for fans to engage with. Invader's drift takes up Baudelairean flânerie but gives it a different meaning.

Baudelaire notably celebrated in the modern city what gives an artist the opportunity to practice their art while enjoying a pleasant and effortless coexistence within a multifaceted crowd.

For the perfect flâneur, for the passionate observer, it is an immense pleasure to make one's home in the crowd, in the ever-changing, in movement, in the fleeting and the infinite. To be outside of one's home, yet feel at home everywhere; to see the world, to be at the center of the world, and yet remain hidden from the world—these are just some of the subtle pleasures of those independent, passionate, impartial spirits, which language can only clumsily define. The observer is a *prince* who enjoys his incognito everywhere (Baudelaire, 1885: 64).



The concept of detournement (Debord, 1967) is what will allow this new art to offer volumes and forms already seen elsewhere, taken out of their original context to physically represent, in the inhabited space, a playful expression that would grant access to a new kind of freedom. The spectacle refers to the collection of artistic and media interventions through which culture is reduced to the art of captivating the masses. By taking these digital, commercialized symbols out of their original context, the world of gaming, and placing them in public, physical spaces, Invader alters their meaning. These symbols, once part of mass entertainment, now take on unusual, bizarre and critical roles in urban spaces.

² For example: Mona Lisa, Michael Jackson, Beatles and Pacman.



FIG. 1 – Map of Space Invaders (<https://www.space-invaders.com/world/>)



1.2 Breaking the Wall

Walls are designed to function 'not only as physical barriers but also as devices to exclude both the visual and the aural' (Davies, 2017). Contemporary street art, or graffiti, has come increasingly to be used by practitioners to foreground the structural and state violence that is inscribed into, and perpetuated by, the infrastructural layouts the twenty-first century's increasingly global cities, most visibly in the recent proliferation of wall construction (Emanuela, 2020: 6). As a physical assault on the wall that is, not always but often, an illegal act, street art bears a 'spontaneous, rupturing quality' (Lennon, 2014: 241) that, like rhizomatic USFs more generally, 'open up possibility and new fields of urban engagement' (Daskalaki., Mould, 2013: 2). For Invader, the construction of walls has proliferated in response to destabilizing global dynamics. "Because that's where people are, and they are the ones that space invaders have come to observe." The artist says:

I like to put the invaders in strategic positions, where a lot of people will see them, and on the flip side I enjoy putting them in more secret, almost confidential, spots. (Invader, 2003: 20-25).

Memory and transformation are integral features of creative explorations which find in urban places the ideal context to spread their socio-cultural message. Erving Goffman is known for his work (Goffman, 1973) on self-presentation and the theatrical metaphor. He views social interactions as performances in which each individual plays a role depending on the situation. The mosaics function as "visual performances" in the urban space. Like an actor, the creator places his works within a specific setting, the wall, which becomes the stage. He plays with invisibility and anonymity while provoking reactions and interactions from the public, in other words, the spectators. A visual art with a strong communicative power that originates from the place and to this it is addressed as soon as it is conceived and produced,

entrusting to time the power of its message (Di Luggo., Zerlenga, 2020: 2). Invader's works on walls serve as a form of urban intervention, challenging the idea of who controls public spaces. By placing his art without permission, he reclaims parts of the city that might otherwise be dominated by advertisements, commercial entities, or state institutions. This act blurs the boundaries between public and private space, turning walls into canvases for personal expression and public engagement.

Observers are free as well as compelled to find their very own approach to what they see and to situate themselves in space and time (Henckel., Könecke., Thomaier, 2013: 189). Henri Lefebvre asserts (Lefebvre, 1974) that urban space is not merely a static framework, but is constantly produced and reproduced through social, political, and economic interactions. Invader's use of walls to create art can be seen as a powerful and innovative form of urban expression. His work challenges traditional notions of public space and the role of art within it. The right to the city is an idea and a slogan that was first proposed by Henri Lefebvre (Lefebvre, 1968) and Lefebvre thus considers the intervention of inhabitants as an essential component of spatial production:

The transformation of society presupposes a collective ownership and management of space founded on the permanent participation of the "interested parties," with their multiple, varied and even contradictory interests. It thus also presupposes confrontation. (...) On the horizon, then, at the furthest edge of the possible, it is a matter of producing the space of the human species—the collective (generic) work of the species—to create (produce) a planet-wide space as the social foundation of a transformed everyday life (Lefebvre, 1974).

Urban environments are inherently fragmented, composed of people, buildings, and experiences that are constantly shifting and evolving. Invader's mosaics, placed randomly on walls in different cities, mirror the fragmented and ever-changing nature of city life. Artists contest the abandonment and dis-use of cityscapes due to the anonymity, grayness, and ugliness of urban space (Visconti, Sherry, Borghini, Anderson, 2010: 520):

I'm not trying to have a relationship with the people, but with the city. The city is not only made up of people, of buildings, but of relationships between people and buildings, between people and wall, between the eyes of the people and our poetry (Ludovico, street artist of the group h5n1, North Italy; Visconti, Sherry, Borghini, Anderson, 2010: 520).

The wall serves as a medium; it can be both strong and resilient, yet also fragile. The fact that Invader's mosaics can be easily damaged reflects the vulnerability of art in the public sphere. Unlike works in a museum that are protected and preserved, street art is exposed to the elements, to human interaction, and to the unpredictability of the environment. This vulnerability adds meaning to his work, as it



represents the fleeting nature of artistic expression in public spaces. The fragility of Invader's art as a reflection of the dangers and vulnerability of city streets.

His mosaics, made of small, easily damaged tiles, can symbolize the transient and unpredictable nature of urban environments. The street art practices transforming them highlight the difficulty in representing what public space is or should be, that is, of an ideology of public space (Polanyi, 1958).

1.3 Physical and Digital Interaction

Flash Invaders is an innovative mobile application created by the street artist in 2014, designed to enhance the experience of engaging with his iconic mosaic artworks around the world (fig. 2). Below are its main features and the interactions it fosters both online and offline. Users can "hunt" for Invader's mosaics in urban environments. The app uses geolocation to guide players to the locations of the artworks, encouraging exploration and engagement with the city. When users find a mosaic, they can "flash" it by taking a photo using the app. This action registers the discovery and adds it to the user's personal gallery within the app. Players can share their findings on social media platforms, creating a community around the art and allowing players to showcase their achievements. This sharing can also include tagging Invader and the specific locations.



FIG. 2 – *Flash Invader App* (Source: Google App Store)

The gamification of art discovery, through scoring and competition, encourages social interaction among players. Participants often compete on leaderboards or share their scores and achievements, which can strengthen social ties and create friendly competition. This gamified approach can make art more accessible and enjoyable for a broader audience. Using the *Flash Invaders* app requires users to move through physical spaces, actively searching for Invader's mosaics. When users successfully capture a mosaic, they receive immediate digital feedback (points, visual

acknowledgment) that can enhance their emotional response. This feedback can amplify the joy or satisfaction derived from the physical act of discovery. They can “express their subjective conceptions of beauty, emotion or some other aesthetic ideal” and simultaneously “formulate beliefs about the nature of reality and values regarding desirable states of reality” (Hirschman, 1983: 46).

The movement transforms the viewer from a passive observer to an active participant, embodying the experience of exploring their environment. The act of “hunting” for mosaics involves not only the visual search but also physical movement — walking, bending, and navigating urban landscapes. This kinesthetic interaction deepens the connection between the individual and the artwork, making it a bodily experience. The real-time gaming engagement fosters a relation between the body in motion and the digital recognition of the action.

Bourdieu’s concept of the field refers to the social space in which various forms of capital are exchanged, while habitus refers to the ingrained habits, skills, and dispositions people acquire based on their life experiences and social position (Bourdieu, 1998). The symbol of art is placed in unexpected urban locations, invite viewers to stop and reflect on the intersection between art, technology, and nostalgia. By engaging with this art, individuals are momentarily pulled out of their daily routines, altering their relationship with public spaces.



2. Urban Nostalgia: The Timeless Appeal of Retro Art

Nostalgia has historically been conceptualized as pathological maladaptation to the present reality and as trepidation of the future (Sedikides et al., 2008; Sedikides, Wildschut, Baden, 2004). In nostalgia, “the past is lost. The future can never be realized. All is empty. All is lost” (Kleiner, 1977: 472). The nostalgia for the late 20th century carries a sense of longing for a simpler and more carefree time. This period saw major cultural, technological, and social changes, such as the rise of personal computers, the spread of gaming consoles, the advent of the internet, and the boom of pop culture. Researchers have taken a past time’s turn, most notably those who concentrate on cultural contexts and concepts (Aaron, Strike, 2004).

Music, movies, motor cars, magazines, museums and monarchies have all been painstakingly investigated, as has retro TV, food, literature, poetry, photography, perfume, smartphone apps, computer gaming and more besides (Hamilton., et al, 2014). Invader's art directly references 1980s video game culture, with his mosaics depicting characters from iconic games *Space Invaders*, a key symbol of that era’s technology and entertainment. Both works trigger nostalgic feelings for a time when digital technology and pop culture were rapidly evolving.

2.1 Collective Memory and Connection

It is a well-known fact that the video game industry has its origin in the US in the form of arcade games. The first computer game, “Space War”, was developed by



Steve Russell at MIT lab in 1961, using DEC's new interactive mini-computer, PDP-10 (Sheff, Eddy, 1999: 133-134). In Japan, video games represent interactions between hardware manufacturing and software publishing, the significance of which remains ambiguous (Aoyama, Izushi, 2003: 424). In the context of the development of computer games in the 1980s, video games indeed connected people worldwide.

The emergence of video games during this period created a shared cultural experience that transcended geographical boundaries. Gamers from different countries and backgrounds could bond over their favorite titles, nurturing a sense of community and shared nostalgia.

Nostalgia becomes a utopian environmental and social programme (Davies, 2010: 264). Despite technological limitations, early games felt groundbreaking and playing them again can be a celebration of how far technology and art have come. These retro-games represent a temporal-spatial environment when entertainment was less complicated, and their "replayability"³ brings a sense of comfort and happiness, not necessarily to escape but to reconnect with positive emotions:

Nostalgia fostered social connectedness, which subsequently lifted self-esteem, which then heightened optimism. Put otherwise, the self-esteem lifts that participants experienced stemmed from an enhanced sense of social connectedness that was derived from nostalgic reverie; this self-esteem lift, in turns, raised optimism (Cheung, al, 2013: 1490).

As for Invader, his art can be seen as a reflection of this shared cultural experience. By incorporating pixel art inspired by video games, he taps into the nostalgia associated with that era, creating a dialogue between street art and the collective memories of those who grew up playing these games, especially *Space Invaders*. The nostalgic childhood trope includes everything associated with childhood such as children, children's games, and toys (Salmoise, 2018: 332). The example of how the allusion to childhood is effective in evoking nostalgia can be found in Invader's work. Mosaics, as a form of fragmented art, represent the hazy memories people have of the past. Just as a mosaic is made up of various small pieces that come together to form a larger image, human memories are often composed of fragmented recollections, emotions, and experiences that can be difficult to piece together (Papiu, Suci, 2017). This symbolism emphasizes the complexity and imperfection of memory, suggesting that our understanding of the past is considered as a collection of disjointed and blurry images rather than a clear narrative.

2.2 2024: Flâneur in a Space Odyssey, imaginary of past and future

Invader has paid tribute to *2001: A Space Odyssey* in his work. One of his notable pieces in Paris features a mosaic inspired by the monolith from the film, a key symbol representing human evolution, transformation, and the unknown (fig.3). This homage aligns with Invader's interest in space, science fiction, and the blending of

³ The quality in a video game, music recording, etc. of being suitable for or worth playing more than once.



digital and physical worlds. The protagonist in the film *2001: A Space Odyssey*, Dave Bowman, goes through a journey that involves evolution, discovery, and the mysterious power of the monolith. Invader, through his use of pixel art, also engages in a type of journey—by placing retro, arcade-inspired works across the earth. His art changes the space it inhabits, offering new layers of meaning, from playful nostalgia to social commentary.

Nietzsche's idea of the child as the final stage of transformation symbolizes playful creativity and freedom from rigid norms. Invader's choice represents a return to a childlike sense of wonder and play. What *2001: A Space Odyssey* aims to convey is that the millions of years of human evolution and development resemble a grand and epic journey, full of perils but also the joy of exploration and discovery. In the end, humanity will be able to glimpse the deepest mysteries of the universe and, through that, achieve rebirth. Invader's works invite viewers to interact with their surroundings in a different way, much like a child might see a world full of potential and adventure. This playful, almost rebellious spirit reflects Nietzsche's ideal of overcoming the seriousness of old values and embracing a more free-spirited, artistic approach to life.

In the film, the universe is portrayed as indifferent, quiet, and cold. In contrast, the streets in street art, like Invader's work, represent a different kind of duality: they are bustling yet indifferent. Streets are alive with activity, full of human interaction and noise, but they can also be cold in their anonymity. Street art interacts with this environment, brightening or challenging the urban space, but the streets themselves remain largely indifferent to the artwork, much like the vast, uncaring universe in the film.

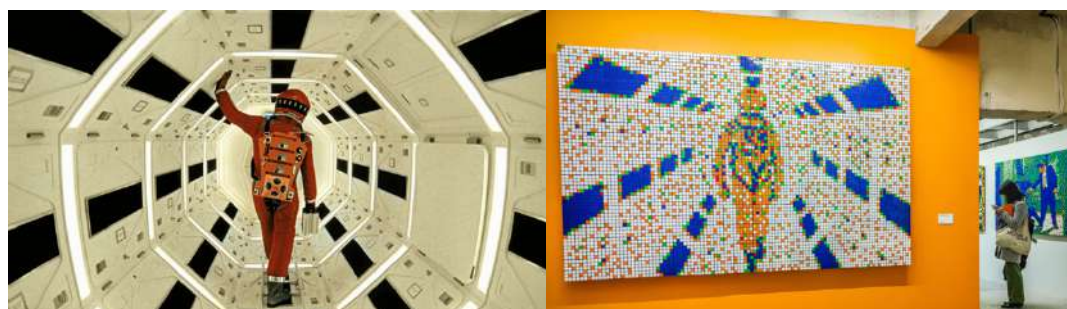


FIG. 3 – Scenario of *2001: A Space Odyssey* VS Invader's art of exhibition *A Space Station*
(Source: Sortirapairs.com)

French anthropologist Gilbert Durand divides the structures of the human process of imagination into two main regimes, diurnal and nocturnal (Durand, 1969). According to the author, it is possible to find symbols and myths associated with the two regimes of the imagination in all human cultures, past and present, as each structure is associated with the universal archetypes of meaning that are the essence of the experience that man makes in the world. "Man builds his relationship with the world through some processes of sense building, making use of archetypes, symbols and myths as part of subjective experience and social life: this is the imaginary."

(Grassi, 2013: 194) Invader blends past digital aesthetics with modern street art, making it feel as if the characters from the 1980s "invade" the present world. Both blur the lines between eras, allowing the past to intrude upon the present.

Invader's use of pixel art evokes nostalgia for early gaming and sci-fi film, which has its own set of archetypal characters — the hero, the villain, the quest: The primary archetype behind *Space Invader* is the concept of the alien or "other" coming from beyond human understanding, viewed as a threat or some characters that must be confronted. Secondly, in the original game, the player steps into the role of the hero or defender, an archetype in which individuals take action to protect their community or planet from external danger. Carl Jung describes (Jung, 1928) the archetype as "a figure, whether it be daemon, man, or process, that repeats itself in the course of history wherever creative fantasy is fully manifested." The archetypal fear of machines, robots, or artificial life forms taking over plays a part in the art's concept. Science fiction creates a space "where we can dream these ideas and, in some ways, even try them out." (Merrick, 2009) "Confronting a grotesque reality, paradoxically, necessitates a robust charge into the realm of fantasy. In order to be what we see, we must first create those visions and archetypes — fantasy is an ideal place to do this (Cross, K. A, 2012)." Art of game, and especially street art of game, is an act of constant "becoming" that allows for self-conscious social reconstruction in post-modern time.

The hero-villain dynamic in classic narratives (like in *Space Invaders*) is clearly defined (Young, 2020), but street art and Invader's approach complicate this dichotomy. Expert players are perfectly familiar with the most popular archetypes, and they often design new archetypes to counter them (Mora., et al, 2022). By using the imagery of the "invader," the artist blurs the lines between the protector (hero) and intruder (villain). In a way, his art challenges urban monotony, positioning the invader as a force of good or fun — *an artistic hero*, if you will, transforming cold, lifeless walls into canvases of creativity.

2.3 Mediatization of Community and Art

For street artists, the city is a colossal canvas playground where blank or semi-blank surfaces are regarded as highly prized commodities for artists (Gonçalves, Milani, 2022). The changing semantic and thus ideological labeling of graffiti and street art from *illegal* to *sanctioned* to *commissioned* to *auctioned* also represents its changing symbolic, market and thus economic value (Reyburn, 2021). Researchers have also taken note about street art in the mass media that extend beyond its changing symbolic and thus economic and market value (Ricardo, Zaimakis, Pavoni, 2021). This is no longer about aesthetics, but about social, cultural, political, and thus ideological messages surrounding race and minoritized communities (with regards to Black Lives Matter) and about erasure, censorship and the future of art and culture on the Internet.

A steep rise in street art's popularity has occurred in parallel with the development and uptake of camera-equipped mobile communication devices and



social media—technologies of the “media city” (McQuire, 2008) that have shifted how people experience and interact with urban space. This has affected the process of discovering art as an in situ experience while also penning up massive new audiences to encounter and exchange images of an artwork (Polson, 2024). The book *@Invaderwashere 10 years of Instagram* has been conceived as a time capsule that will be available for consultation when Instagram, smartphones or even the Internet have disappeared, replaced by other technologies. Then we will be able to flip through this “Instabook,” a record of ten years of an artist's activity on the great social network of an era (fig 4). Using the Instagram app, users can take photos or short videos, edit them, add searchable hashtags, share them publicly or privately, explore other posts based on common hashtags, geolocation, or specific profile names, and add comments to one’s own posts or those of others. Because of its networked, visual, and geolocateive affordances, Instagram has become an archive for informal and semiprofessional documentation of street art (MacDowall, de Souza, 2018).



FIG. 4 – Pages of Book *@Invaderwashere* (Source: Instagram *Invaderwashere*)

Some arguments show that Instagram uniquely illustrates that the ability to use digital technologies to share images of the city is changing the way urban residents interact with each other and their environments (Boy J, Uitermark, 2017). Invader's core concept of “invading” public spaces continues into the digital realm. On Instagram, he documents his creations in various cities, inviting audiences along for the journey. Invader’s work resonates with people who feel a sense of nostalgia for retro-games and street art culture. It possible to automate the interpretation of images as indistinguishable from human interpretations? This provocation stimulates the search for possible technical solutions that can be extended to the social fabric (Cabrera, Diago, 2023). By using hashtag, he connects with fans globally, building a community that appreciates his art regardless of physical location. This community

becomes a part of the experience, sharing and discussing his work, which adds depth and layers to the “invasion” narrative.

Another example is *Animal Crossing*, it offers a non-violent, cooperative space that reflects an idealized version of community life. Invader’s choice to bring his art into this game aligns with the game’s ethos of shared creativity and harmony, contrasting with the often-chaotic urban spaces where his street art typically appears. The game started as a stand-alone experience and then, because of its multiplayer and social components, became an opportunity to discuss important topics and develop a more mature take on digital consumption and exposure (Gandolfi, 2021). This utopian setting lets players enjoy his art in an imaginative environment. Unlike public streets, which can be unpredictable and impermanent, *Animal Crossing* offers a stable and welcoming space where art can exist without the risk of vandalism (Blanco-Fernández, Moreno, 2023). *Animal Crossing* aesthetic is inherently nostalgic and comforting for many players, similar to the nostalgic appeal of Invader’s 8-bit-inspired mosaics. Both the game and his art evoke memories of simpler times allowing fans to connect with his work on an emotional level.

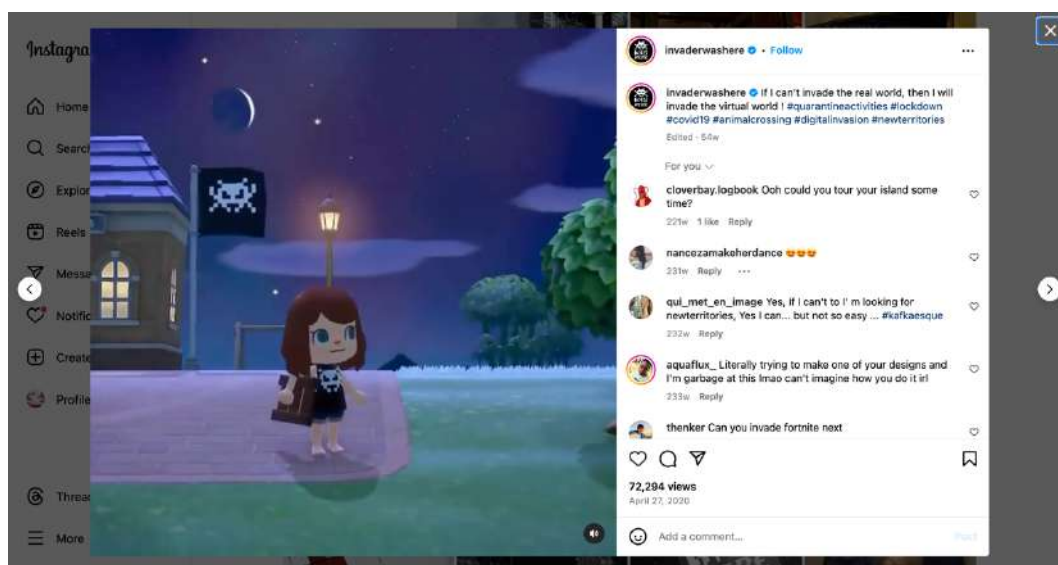


FIG. 5 – Invasion in the game *Animal Crossing* (Source: Instagram *Invaderwasthere*)

3. Walking Through Code: Re-reading Invader Through Benjamin’s Flânerie

In the last two decades, the proliferation of street art in urban spaces has challenged traditional boundaries between public and private, visibility and erasure, permanence and ephemerality. Among the most emblematic figures of this city artistic movement is Invader, known for his installations from retro video games. By

situation Invader's interventions within the conceptual frameworks of the flâneur of Benjamin, the act of encountering a hidden and subtly embedded piece into the built environment, invokes the kind of bodily navigation Benjamin described in his explorations of Parisian arcades. Drawing on Benjamin's reflections on memory, trace and optical unconscious, this article explores how Invader's urban interventions transform city space into a site of mediated experience where nostalgia and perception are inextricably entangled.

The street art practice can be interpreted as a contemporary embodiment of the figure of the *flâneur*, as theorized by Walter Benjamin in the *The Arcades Project*. The *flâneur* is not merely a passive urban stroller but a reflective observer who engages with the city through tactile experiences. In Benjamin's words, "The street becomes a dwelling for the flâneur; he is as much at home among the facades of houses as a citizen is in his four walls" (Benjamin, 1927; 1940; 2002). These pixelated images operate in what Benjamin calls the optical unconscious, like revealing patterns, textures and surfaces in the city that are normally overlooked. As the theorist describes, "Photography reveals in this material the physiognomic aspects, image worlds, which dwell in the smallest things – meaningful yet covert enough to find a hiding place in waking dreams" (idem). The artist's acts similarly: it interrupts the visual field with small and coded fragments that function as portals into both digital culture and physical space.



3.1. Flânerie and the Dialectics of Perception in Paris

No city better exemplifies the kind of sensory overload required by Benjamin's perceptual apparatus (Somaini, 2016) than Paris. Enchanted and overwhelmed by the intoxicating stimuli of the French capital, Benjamin surrendered himself to the pleasures of *flânerie* – the magic of exhibitions, of marketplaces (*Jahrmärkte*), and of the crowd that this urban art of wandering even began to threaten the primacy of reading and scholarly study in his life.

Flânerie, of course, is not a special way of walking (*Spazieren*) which could be comparable to Rousseau's solitary reveries. Rather, this form is a distinctly urban, even aristocratic art form, as a leisurely habit associated with dandy-poets like Baudelaire. In the sense Benjamin adopts, *flânerie* involves aesthetic encounters with the city and its crowds (never "the masses"), it is a social ritual that staged the self in stylized relation to the environment in the modern city. If the Seine's quays and their famed secondhand booksellers charmed Benjamin, it was the arcades, the covered passages of Paris that truly captivated his imagination. These arcades, half-forgotten but still materially present, struck Benjamin as sites of magical disorientation: places filled with curious objects, the ruins of consumer history, the former residences of fairies. They embodied a dreamlike world by modernity's advance, as the warm flicker of gaslight gave way to the cold illumination of electricity. In this light, it becomes fruitful to return to Benjamin's own writings on *flânerie*, not only as a metaphor of urban experience, but as a condition rooted in specific spatial and

historical contexts. Benjamin's Paris offers a model of urban enchantment that finds surprising resonance in Invader's constellations.

Like the bouquinistes lining the Seine, Invader's work does not announce itself loudly but waits to be discovered through chance or intentional wandering. In this sense, Invader does not only position himself as a kind of clandestine flâneur, moving anonymously through the city to leave subtle visual interventions, but he also activates the viewer as a flâneur that someone who learns to read the city anew, not through maps and signs alone, but through visual fragments that trigger memory, nostalgia and playful curiosity.

The *flâneur* is nothing more than a "profanely illuminated type," a figure illuminated by the secular world. He shares this typological space with figures such as the reader, the thinker, the loiterer, the opium smoker, the dreamer, and the drunkard. The *flâneur* moves through the streets but remains fundamentally an outsider. His attitude toward the crowd is marked by indifference. He moves in a direction contrary to theirs, observing them closely while simultaneously maintaining a sense of distance and friction.

Giorgio Agamben (1992, 2009) argues that contemporaneity involves a particular relationship with one's own time, one that is both attached to and distanced from it. More precisely, it is a relationship that engages with the present through a form of disjunction or anachronism. A person who is completely in tune with their era, fully immersed in every aspect of it, is not truly contemporary. This is because such a person is incapable of observing the present with clarity. They cannot hold their gaze on the present, since they are already absorbed by it.

Agamben emphasizes the importance of maintaining distance. Only by doing so is it possible to sustain a fixed gaze on the present. This distance prevents one from being consumed or swept away by the current of the times. It also guards against becoming a mere embodiment of the fashionable. For Agamben, the truly contemporary figure resembles Benjamin's *flâneur* or Brecht's spectator, both of whom relate to what they see through a structure of rupture rather than immersion. In Nietzsche's terms, such a person is untimely. Only by becoming disjointed from one's time can one acquire the position necessary to observe it attentively. This trajectory can be traced from Brecht's estranged mode of viewing theater to Benjamin's estranged way of seeing the city, and finally to Agamben's concept of seeing the present through estrangement. To observe the present in this way, with both proximity and distance, is what it means to be contemporary.

What connects the *flâneur* and Invader, then, is not merely the shared geography of Paris but a shared mode of engaging with urban space which foregrounds distance, irony, and rupture. Both figures reveal the city not as a neutral background but as a contested terrain, shaped by competing logics of visibility, control, and resistance. In this way, Invader can be seen as a contemporary *flâneur*, albeit one who replaces passive observation with symbolic intervention. His presence, much like Benjamin's wanderer or Brecht's estranged spectator, exemplifies a critical stance toward the present, one that is both embedded within and detached from the spatial politics of the contemporary city.



3.2 Now-Time and the Messianic Trace in Invader's Work

Benjamin's conception (1968a) of historical time is further articulated through his image of the *Angelus Novus*, a figure who faces the wreckage of the past while being involuntarily propelled into the future by the storm of what is called progress. In this figure, history does not unfold as a continuous and linear narrative, but as a sequence of ruptures, crises, and unresolved debris. In his *Theses on the Philosophy of History*, Benjamin (1968b) challenges the historicist notion of temporal progression and instead proposes that the past must be seized in fragmented form at moments of danger. For him, history becomes visible not through continuity but through interruption. It is composed of remnants and flashes that, when brought into relation with the present, form what he calls a dialectical image. This image does not merely represent the past but reveals a moment of truth in which the past and the present enter into a critical constellation.

Invader's artistic interventions resonate with this temporality. His pixelated mosaics do not simply recall the aesthetics of early digital culture but reactivate them within contemporary urban space. These fragments from the past do not function as nostalgic ornaments; rather, they operate as visual disruptions that draw attention to the layering of time within the modern city. In doing so, they interrupt the seamless flow of contemporary consumer space and insert into it signs of temporal disjunction. Viewers are invited not only to recognize a familiar visual code but also to confront its displacement and recontextualization. This act of reactivation reflects what Benjamin calls a "weak messianic power," the capacity to rescue forgotten or marginalized elements of the past and return them to the present, not as relics but as sites of latent meaning. In this way, Invader's work participates in a critical temporality that challenges the smooth continuity of modern historical consciousness and opens space for reflection, dislocation, and re-signification.

3.3 Aura in the Age of Pixel Repetition and Street Art

Walter Benjamin argued that technological reproduction leads to the decline of the "aura" of the artwork—the unique presence and authority tied to its authenticity and singularity. In the age of mechanical reproduction, artworks lose their "here and now," becoming detached from tradition, ritual, and a specific spatial-temporal context (Hansen, 2008). However, Invader's artistic practice complicates this narrative by reintroducing a form of aura through the deliberate spatial and cultural positioning of his pixel mosaics. Although these mosaics are technically reproducible and derive from early video game imagery—an inherently mass-produced and widely circulated visual language—their dispersion across specific urban sites creates unique encounters for viewers. In this way, Invader's work participates in a critical temporality that challenges the smooth continuity of modern historical consciousness and opens space for reflection, dislocation, and re-signification.

The location-specificity transforms Invader's mosaics into quasi-originals whose meaning depends on the context, discovery, and interaction with the urban



environment (Conty, 2013). This situational uniqueness echoes Benjamin's observation that aura is not solely an inherent property of the artwork but is also generated through its embeddedness in rituals and social practices. Invader's works function as visual interruptions in the cityscape, inviting viewers to participate in a ritualistic experience that resembles Benjamin's notion of aura. The act of seeking out, documenting, and "collecting" these mosaics—often facilitated by maps and online communities—creates a shared social practice that endows these reproduced images with renewed authenticity.

This ritualized engagement is reminiscent of a modern pilgrimage, where the aura is not based on the physical originality of the object but on the temporal and social experience surrounding its encounter. Through this reconfiguration, Invader's art highlights how aura can persist and even be revitalized in the age of technological reproduction, suggesting a dialectical relationship between mass production and individual, situated experience (Isenberg, 2001). His work thus challenges the notion that reproduction inevitably leads to aura's demise; instead, it reveals the potential for reproduced images to acquire new forms of significance through context-specific interaction and communal meaning-making.

Street art, as a mode of artistic intervention embedded within public urban spaces, shares a particular affinity with Benjamin's notion of aura. The site-specificity and ephemerality of street art intensify its "here and now," producing moments of chance encounter that cannot be fully replicated or commodified. Invader's pixel mosaics, placed in diverse and sometimes unexpected locations, invite viewers into acts of discovery and exploration. This process of accidental or intentional "finding" reactivates the artwork's singular presence, thus fostering a renewed aura grounded in the physical context and the lived experience of the city.

The public and participatory nature of street art further amplifies this effect. Unlike traditional gallery works that are enclosed and mediated through institutional frameworks, street art exists in the shared social realm. Its aura is co-constructed by the interaction between artwork, environment, and audience, especially as viewers engage in social practices such as photographing, mapping, and sharing images online. These communal rituals echo Benjamin's understanding of aura as a social and ritual phenomenon, rather than merely an intrinsic quality of the object. Consequently, Invader's mosaics transform from mere reproductions into culturally charged icons that embody both the mass-produced visual language of digital culture and the unique, localized experience of urban life.

Furthermore, Invader's practice raises important questions about the commodification of urban space and cultural memory. By embedding pixelated mosaics reminiscent of early digital culture into contemporary streetscapes, Invader connects the past and present in a way that reactivates collective nostalgia while simultaneously critiquing the homogenizing forces of globalization. This temporal layering echoes Benjamin's idea that history is composed of fragments and flashes that can be redeemed in the present (Lacoste, 2003). Invader's mosaics serve as dialectical images that simultaneously embody and disrupt dominant narratives of



urban modernity, offering moments of reflection on the relationship between technology, memory, and authenticity.

Conclusion

The city is often conceptualized as a “growth machine” driven by the interests of a land-based elite comprising private investors and politically influential actors (Molotch, 1976). Although streets might be considered among the most egalitarian, democratic, and inclusive urban spaces, urban space itself is never neutral (Lefebvre, 1991; Harvey, 2006), and city walls are rarely truly public (Chang, 2018). Street artists, as cultural intermediaries, are keenly aware of their complex role within these processes. They often express ambivalence by celebrating the expanding urban canvas and increasing opportunities brought by urban growth, while simultaneously criticizing its negative consequences, including the privatization and commercialization of public spaces, class stratification, and the displacement of local communities (Anderson, Borg, Ohlsson, 2007; Romero, 2018).

Within this context, Invader’s art navigates the interplay between digital nostalgia and urban transformation. Through his mosaics, the artist invites audiences to engage with both real and imagined spaces, provoking reflections on community and cultural memory. Although originating in public spaces, Invader’s work is also extended through social media and digital platforms, fostering a virtual community and amplifying his message beyond the street. This digital extension mitigates the inherent impermanence of street art, maintaining the accessibility and visibility of his work in ways that transcend physical constraints.

Ultimately, Invader’s artistic identity embodies a new form of flâneur, navigating and bridging real and virtual realms. His practice creates a dynamic dialogue between past and future, while fostering community across diverse spatial and temporal dimensions. This dual existence underscores the evolving nature of urban artistic interventions in the digital age, reflecting broader transformations in the politics of urban space, cultural production, and collective memory.



Bibliography

Agamben G (2009). *What is an Apparatus? And Other Essays*. trans. David Kishik and Stefan Pedatella. Stanford University Press.

Anderson I., Borg K., Ohlsson S. (2007), *Playground Sweden*, Årsta: Dokument Förlag.

Aoyama Y., Izushi H. (2003), "Hardware gimmick or cultural innovation? Technological, cultural, and social foundations of the Japanese video game industry", *Research Policy*, 32(3), 423–444. [https://doi.org/10.1016/S0048-7333\(02\)00016-1](https://doi.org/10.1016/S0048-7333(02)00016-1)

Barros M. (2021), "Fantasy Video Games and Archetypal Criticism", *Academia Letters*

Baudelaire C. (1885), *Le peintre de la vie moderne*, Éditions Mille et une nuit, 2010 : 64

Benjamin W (1927, 1940, 2002), *The Arcades Project*, Harvard University Press paperback edition.

Benjamin W. (1968a). *Theses on the philosophy of history* (H. Zohn, Trans.). In H. Arendt (Ed.), *Illuminations* (pp. 253–264). Schocken Books.

Benjamin W. (1968b). *Illuminations* (H. Zohn, Trans.). Schocken Books.

Blanco-Fernández V., Moreno J. A. (2023), "Video Games Were My First Safe Space": Queer Gaming in the Animal Crossing New Horizons LGBTQIA+ Community", *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120231205638>

Boukercha K. (2021), *Sur nos murs : 40 ans de graffiti avec Agnès B. : [exposition, Paris, La Fab, 24 septembre-18 décembre 2021]*, Éditions Textuel.

Bourdieu P. (1998), *Les règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire* (Nouvelle édition revue et corrigée), Paris : Éditions du Seuil.

Boy J. D., Uitermark J. (2017). "Reassembling the city through Instagram", *Transactions of the Institute of British Geographers*, 42(4), 612–624.

Cabrera Y., Diago L. (2023), "The Unveiled City: Multicultural Representation of Tokyo by Hashtag Labeling on Instagram", *Leonardo (Oxford)*, 56(5), 509–516. https://doi.org/10.1162/leon_a_02426

Chang T. C. (2018), "Writing on the Wall: Street Art in Graffiti-Free Singapore." *International Journal of Urban and Regional Research*, 43 (6): 1046–1063.



Cheung W.-Y., Wildschut T., Sedikides, C., Hepper, E. G., Arndt, J., & Vingerhoets, A. J. J. M. (2013). "Back to the Future: Nostalgia Increases Optimism", *Personality and Social Psychology Bulletin*, 39(11), 1484-1496. <https://doi-org.ezpupv.scdi-montpellier.fr/10.1177/0146167213499187>.

Conty A. (2013). THEY HAVE EYES THAT THEY MIGHT NOT SEE: WALTER BENJAMIN'S AURA AND THE OPTICAL UNCONSCIOUS. *Literature & Theology*, 27(4), 472-486. <https://doi.org/10.1093/litthe/frt035>.

Cross K. A. (2012), "The New Laboratory of Dreams: Role-playing Games as Resistance", *Women's Studies Quarterly*, 40(3/4), 72.

Daskalaki M., Mould O. (2013), 'Beyond Urban Subcultures: Urban Subversions as Rhizomatic Social Formations'. *International Journal of Urban and Regional Research*, 1: 2.

David H. (2006), *Spaces of Global Capitalism: Towards a Theory of Uneven Geographic Development*. London: Verso.

Davies, D. (2017), "Walls of Freedom: Street Art and Structural Violence in the Global City", *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 9(2). <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v9n2.02>

Davies J. (2010). "Sustainable nostalgia", *Memory Studies*, 3(3), 262-268. <https://doi.org/10.1177/1750698010364819>

De Groot J. (2009), *Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture*, Routledge.

Debord G. (1967). *La société du spectacle* (Nouvelle édition). Paris : Gallimard, 2018.

De Certeau M. (1984). *The practice of everyday life* (S. Rendall, Trans.). University of California Press.

Di Luggo A., Zerlenga O. (2020), Street Art: Drawing on the walls, *Disegnare Con*, 24: 2

Durand G. (1992), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Paris : Armand Colin. [ed. orig. 1969, Bordas, Paris].

Emanuela L. (2020). Shadow Street Art: from walls to streets between projection and invention, *Disegnare Con*, 13(24), 1-14. <https://doi.org/10.20365/disegnarecon.24.2020.14>

Gandolfi E., Gandolfi S. (2021), "Playing across the social zone - Animal Crossing,



Luo Jiayuan
Invader, a flâneur in a real and imaginary space

gaming communities and connectedness in a time of crisis", *Academicus International Scientific Journal*, XII(23), 41–51.
<https://doi.org/10.7336/academicus.2021.23.03>

Goffman E. (1973), *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*, Les Paris : Éditions de Minuit.

Gonçalves K., Milani T. M. (2022), "Street art/art in the street - semiotics, politics, economy", *Social Semiotics*, 32(4), <https://doi.org/10.1080/10350330.2022.2114724>

Grassi V. (2013), "Interpretations of Food in French Sociology of Imaginary", *Italian Sociological Review*, 3(3), 193-201. <https://doi.org/10.13136/ISR.V3I3.70>

Hamilton K., Edwards S., Hammill F., Wagner B., Wilson J. (2014), Nostalgia in the twenty-first century INTRODUCTION, *Consumption*. 17, 10.1080/10253866.2013.776303.

Hansen M. B. (2008). Benjamin's Aura. *Critical Inquiry*, 34(2), 336–375. <https://doi.org/10.1086/529060>

Henckel D., Könecke B., Thomaier S. (2013), "INTERMEZZO: Time Intervention in Public Spaces – The Artist Mark Formanek", *Space-Time Design of the Public City*, Springer Netherlands, 13: 189.

Hirschman E, C. (1983), "Aesthetic, Ideologies, and the Limits of the Marketing Concept", *Journal of Marketing*, 47 (Summer).

Isenberg N. (2001). The Work of Walter Benjamin in the Age of Information. *New German Critique*, 83, 119–150. <https://doi.org/10.2307/827791>

Jung C. (1928) "On the Relation of Analytical Psychology to Poetic Art", *Contributions to Analytical Psychology*, London: K.Paul, Trench, Trubner & co. Ltd.; New York, Harcourt, Brace and company, 225-249.

Kleiner J. (1977). "On nostalgia. In Socarides C. W. (Ed.)", *The world of emotions*, New York: International University Press, 472.

Kohler C. (2004), *Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, Illustrated, Brady Games.

Kunkel B. (1982), "Inside Gaming", *Electronic Games*, 2: 35–45.

Lacoste J. (2003). *L'aura et la rupture : Walter Benjamin*. Maurice Nadeau.



Luo Jiayuan
Invader, a flâneur in a real and imaginary space

Lefebvre H. (1968), *Le Droit à la ville*, Paris : Anthropos.

Lefebvre H., Hess R. (1974), *La production de l'espace* (4e édition), Paris : Anthropos.

Lennon J. (2014), 'Assembling a Revolution: Graffiti, Cairo and the Arab Spring', *Cultural Studies Review*, 1: 241.

MacDowall L., de Souza P. (2018). "'I'd double tap that!!': Street art, graffiti, and Instagram research", *Media, Culture & Society*, 40(1), 3–22.

McQuire S. (2008), *The media city: Media, architecture and urban space*. SAGE. Crossref.

Merrick H. (2009), *The Secret Feminist Cabal*, Seattle: Aqueduct Press.

Mora A. M., Tonda A., Fernández-Ares A. J., García-Sánchez P. (2022), "Looking for archetypes: Applying game data mining to hearthstone decks", *Entertainment Computing*, 43, 100498-. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100498>

Papiu G. A., Suci N. (2017), "Arts and technology - Mosaic new techniques and procedures", *IOP Conference Series. Materials Science and Engineering*, 200(1), 12049. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/200/1/012049>

Polanyi M. (1958), *Personal Knowledge*, Chicago: University of Chicago Press.

Polson E. (2024), "From the Tag to the #Hashtag: Street Art, Instagram, and Gentrification", *Accessed, Space and Culture*, 27(1): 79–93.

Reyburn S. (2021), "Banksy's Shredding Artwork Is Auctioned for \$25.4 Million at Sotheby's", *Media, Culture & Society*, 40(1), 3–22. Accessed, 5

Ricardo C., Zaimakis Y., Pavoni A. (2021), *Political Graffiti in Critical Times: The Aesthetics of Street Politics*. New York: Berghahn.

Romero R. (2018), "Bittersweet Ambivalence: Austin's Street Artists Speak of Gentrification", *Journal of Cultural Geography*, 35 (1): 1–22.

Salmose N. (2018). "A past that has never been present: The Literary Experience of Childhood and Nostalgia", *Text Matters* 8(8), 332–351. <https://doi.org/10.1515/texmat-2018-0020>

Sedikides C., Wildschut T., Arndt J., Routledge C. (2008), "Nostalgia: Past, present, and future", *Current Directions in Psychological Science*, 17, 304-307.



Luo Jiayuan
Invader, a flâneur in a real and imaginary space

Sedikides C., Wildschut T., Baden D. (2004), "Nostalgia: Conceptual issues and existential functions", In Greenberg J., Koole S., Pyszczynski T. (Eds.), *Handbook of experimental existential psychology*, New York, NY: Guilford, 200-214.

Sheff D., EddyA . (1999), *Game Over: Press Start to Continue*. New York: Vintage Book, 133-134.

Somaini A. (2016). Walter Benjamin's Media Theory: The "Medium" and the "Apparat." *Grey Room*, 62(62), 6-41. https://doi.org/10.1162/GREY_a_00188

Visconti L. M., Sherry Jr, J. F., Borghini S., & Anderson, L. (2010), "Street Art, Sweet Art? Reclaiming the "Public" in Public Place", *The Journal of Consumer Research*, 37(3), 511-529. <https://doi.org/10.1086/652731>

Whittaker J. (2004), "The Cyberspace Handbook", *Routledge*, 129: 15-30.

Young S. (2020). Your Digital Alter Ego - The Superhero/Villain You (Never) Wanted Transcending Space and Time? *Computers and Composition*, 55, 102543-. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2020.102543>





Off-Topic





Alice e Peter (e gli altri). Il doppio ruolo degli spazi fantastici nella letteratura per l'infanzia

Alessio Ceccherelli

a.ceccherelli@unilink.it

Department of Human Sciences | Link Campus University



Abstract

Alice and Peter (and the others). The twofold role of fantasy spaces in children's literature.

This study explores how the fantastical worlds created by authors such as Lewis Carroll and J.M. Barrie function as both realms of escapism and tools for cultural and social control. Using a mediological and sociological framework, the analysis interprets the adventures of characters like Alice and Peter Pan as metaphors for the tension between individual self-determination and societal expectations. The research delves into how these narratives mirror the complexities of modernity, reflecting broader cultural and social transformations during the 19th and 20th centuries. Initially aimed at young readers, these stories reveal deeper symbolic meanings that transcend their genre, offering multiple layers of interpretation. The study also highlights how the influence of these works extends into cross-media adaptations, continuing to shape modern cultural representations and thought.

Keywords

Fantastic spaces | Children's literature | Self-determination | Imaginary | Modernity



1. Introduzione

La ricerca di altre dimensioni, alternative alla realtà, è connaturata alla storia dell'uomo. Dall'era pre-religiosa in cui il visibile era considerato manifestazione dell'invisibile (Gauchet, 1985), agli accessi metafisici tipici di molte religioni, con le figure di sciamani, santi, anacoreti (Camporesi, 1983; 1987), agli stati di alterazione della coscienza consentiti dalle droghe: dall'inizio della sua filogenesi culturale, la realtà fisica, fenomenica, sembra non bastare all'essere umano. In psicologia, ciò che viene comunemente chiamato inconscio può essere inteso come uno spazio di sperimentazione delle proprie pulsioni, in cui proiettare desideri, ansie, paure, per vedere che effetto fanno, quali emozioni e quali conseguenze producono. Una sorta di laboratorio, un luogo di elaborazione di processi psichici e simbolici.

Nell'immaginario avviene più o meno la stessa cosa, ma a livello collettivo: da un lato esso rielabora "spontaneamente" simboli e pulsioni, dall'altro viene utilizzato funzionalmente e volontariamente per veicolare significati di un certo tipo (Abruzzese, 2001; Grassi, 2012; Ragone, 2015; Marzo, Mori, 2019). La capacità immaginativa tipica dell'*homo sapiens*, nelle sue molteplici manifestazioni narrative, svolge infatti (anche) questa funzione: far sperimentare altre vite o ipotesi di vita in realtà immaginate (Cometa, 2017). L'epica e la letteratura sono ricche di miti incentrati su oltrepassamenti: basti pensare alle tante "discese agli inferi", da Gilgameš a Dante. È una propensione culturale che va di pari passo con l'evoluzione mediale. Con l'invenzione del cinema, l'ulteriorità dell'esperienza si fa sensorialmente più concreta, prima solo visibile e poi anche ascoltabile, accentuando il processo di elaborazione interiore (Morin, 1956). I mondi virtuali, infine, da quelli videoludici (Ceccherelli, 2007) al metaverso, non fanno che declinare in forma digitale questa inclinazione consustanziale alla natura umana, una natura che intendiamo come "ontologicamente" artificiale (Gehlen, 1957; Debray, 2000).

Dopo resoconti di visite dell'aldilà, visioni dei santi, isole utopiche e città del sole, in campo letterario si manifesta a un certo punto l'esigenza esplicita di offrire al lettore "comune", e poi sempre più alla massa alfabetizzata, la possibilità di usufruire di racconti di altre dimensioni. È probabilmente un'esigenza anche editoriale, commerciale; un tentativo di creare un pubblico interessato a certe tematiche, per serializzarle: quando si parla di immaginario, la relazione tra domanda e offerta è sempre biunivoca, l'una influenza l'altra e viceversa (Ragone, Tarzia, 2023).

Sta di fatto che nel XIX secolo, specialmente nella seconda metà, si intensifica la tendenza a descrivere realtà alternative, e la nascente letteratura per ragazzi, genere particolare della letteratura popolare e "d'evasione", pare giocare un ruolo determinante nella produzione di spazi meravigliosi e allo stesso tempo inquietanti. È in questo periodo che nascono figure poi consolidate grazie al cinema e agli altri media novecenteschi, e che ancora oggi continuano a essere raccontate: Alice, Pinocchio, Oz, Peter Pan. Insieme coi loro mondi, da Wonderland al Paese dei Balocchi, dalla Land of Oz a Neverland (e senza dimenticare la *Treasure Island* di Stevenson), essi hanno lasciato un'impronta indelebile nell'immaginario collettivo e nella cultura popolare (). Pur essendo profondamente radicati in un'epoca e in



culture nazionali specifiche (l'Inghilterra vittoriana, l'Italia post-unitaria, gli Stati Uniti dopo la chiusura ufficiale della Frontiera), ma caratterizzate tutte da tumultuosi cambiamenti sociali, politici e mediali, questi personaggi continuano – chi più chi meno – a risuonare nella cultura contemporanea, fino a diventare miti moderni, a bassa intensità (Ortoleva, 2019), quando non nomi di uso comune, latori di significati paradigmatici: l'ingenuità di Alice, l'infantilismo di Peter Pan (da cui una sindrome nota nella psicologia popolare), le bugie di Pinocchio. L'appartenenza a un letteratura di genere è d'altra parte dibattuta e fortemente messa in discussione, perché si tratta nei fatti di storie complesse, con molti livelli di lettura, con riferimenti culturali apprezzabili meglio dagli adulti: le invenzioni stilistiche e terminologiche che Lewis Carroll usa nei suoi due libri su Alice hanno influenzato parte della (grande) letteratura successiva, da Joyce a Nabokov, da Borges a Auster (Witen, Morgenstern 2024); Benedetto Croce riteneva *Le avventure di Pinocchio* una grande opera della letteratura italiana *tout court* (1914); *The Wonderful Wizard of Oz* è stato presto letto come allegoria politica ed economica (Littlefield, 1964); per quanto tutta la letteratura per l'infanzia abbia sempre avuto un ruolo privilegiato nella riflessione psicoanalitica (Kidd, 2011), Peter Pan in particolare è visto come un'opera sulle ansie e le proiezioni degli adulti (Rose 1984).

Le loro storie, insomma, non sono solo racconti di fantasia o di avventura.

E non sono soltanto allegorie psicoanalitiche. A nostro avviso, esse rappresentano simbolicamente anche alcune tensioni sociali e culturali: quelle tra espansione e controllo, due concetti centrali per comprendere le dinamiche di quel periodo, e utili a comprendere il nostro (Ceccherelli, Ilardi 2021). Inserendosi in un quadro di ricerca più ampio, sui modi in cui l'immaginario moderno ha sublimato (e sta sublimando) alcune dinamiche sociali e culturali in figure divenute ormai archetipiche, e facendo uso di un approccio mediologico sulle forme simboliche dell'immaginario (Abruzzese, 1979; Ragone, 2019; Amendola, Tirino, 2021), questo articolo si concentra in particolare su Alice e Peter Pan. Non solo queste figure sono non di rado accoppiate nella creazione artistica (Logan, 2013) e nell'analisi (Roth, 2009; Kim, 2014); ma – attraverso le loro avventure in mondi fantastici – fungono da metafore per il conflitto tra le forze di autodeterminazione (individuale) e di legittimazione (sociale).

2. Espansione e controllo nella modernità

Il XIX secolo è stato un periodo di intensi cambiamenti sotto tutti i punti di vista. Cambiamenti indotti principalmente dalla rivoluzione industriale, dall'ascesa della borghesia, dal processo di progressiva urbanizzazione, e in generale dal concetto di modernità, che non a caso ha in sé il valore etimologico del cambiamento. Secondo Alain Touraine (1992), la modernità è contraddistinta da una fluttuazione continua tra due forze: da un lato la spinta all'*espansione*, che porta l'individuo verso l'idea di libertà, di crescita personale e di autodeterminazione, superando i vincoli imposti dalla tradizione per esplorare nuovi orizzonti di sapere e di convivenza sociale; dall'altro lato la necessità di *controllo* da parte della società, che, per mantenere



l'ordine, tende ad arginare e disciplinare le forze di espansione individuale, attraverso istituzioni come lo Stato, la burocrazia, il sistema legale. È una dialettica costante: espansione individuale, economica, scientifica; controllo politico, normativo, morale.

Nell'analizzare il *bildungsroman* e il romanzo di formazione, Franco Moretti (1999) declina in altri termini questa dialettica. I personaggi di questi romanzi tipici dell'Ottocento sono adolescenti, e l'adolescenza (categoria all'epoca concettualmente nuova) ha molti tratti in comune proprio con la modernità: sono entrambe mutevoli, inquiete, imprevedibili, basate sulla progettualità; ed entrambe sentono la mancanza di una forma: sono inafferrabili. Facendo della giovinezza una forma simbolica della modernità, il romanzo di formazione tiene sotto controllo l'imprevedibilità del mutamento storico, perché – per quanto turbolenta – la giovinezza non dura in eterno: a un certo punto deve finire. Se il processo di socializzazione consiste nell'interiorizzare le norme sociali, nel sentirle proprie e dunque nel legittimarle, i *bildungsroman* descrivono proprio il tentativo di bilanciamento tra le spinte di autodeterminazione dell'individuo e la necessità di legittimazione simbolica della società. Un tentativo destinato a fallire, come mostra poi l'evoluzione del genere letterario.

Questa dicotomia non è certamente l'unica a poter descrivere la modernità. Paul Virilio (1998), ad esempio, sostiene che essa non sia tanto caratterizzata dalla crescita o dal progresso umano, quanto al contrario dal rifiuto di crescere. Citando Witold Gombrowicz, egli scrive che sono l'im maturità e l'infantilismo “le categorie più efficaci per definire l'uomo moderno”, e fa riferimento a due figure ben presenti nel nostro immaginario: “Dopo le metamorfosi telescopiche di Alice, si era arrivati a Peter Pan, il bambino che voleva ostinatamente sfuggire al proprio futuro. Sembrava che il passaggio all'età adulta, fondamentale nelle antiche società, non potesse più prodursi in una civiltà in cui ciascuno continuava a giocare senza limiti d'età” (Virilio, 1998: 89-90).

Alice e Peter Pan sono menzionati come emblema di questa tendenza, offrendo uno spazio simbolico in cui le pulsioni (irrazionali) dell'infanzia possono essere esplorate indefinitamente. A vedere bene, però, il ragionamento di Virilio non contraddice la dinamica descritta da Touraine e Moretti; egli allude infatti proprio a una forma di espansione: quella dell'infanzia e della giovinezza. I personaggi inventati da Lewis Carroll e James M. Barrie sarebbero dunque principalmente figure di espansione: entrambi sono in effetti chiari esempi di evasione dai vincoli e dalla razionalità del reale. Ma spostandoci da una posizione di *distant reading* (Moretti, 2013) a una di *close reading*, emerge anche altro. Cominciamo con Alice.

3. Alice tra sogno ed eccedenza

Alice's Adventures in Wonderland (1865) e *Through the Looking-Glass* (1871) sono indubbe pietre miliari della letteratura per l'infanzia, tanto da aver influenzato notevolmente la produzione successiva (Susina, 2010), e sono ancora oggi al centro



di continue rifunzionalizzazioni (Brooke, 2004). Come detto, però, la forza dirompente di queste storie trascende il genere letterario specifico, e si presta a letture di ogni tipo: matematiche, fisiche, religiose, psicologiche, filosofiche. Due esempi su tutti: Lacan dedica all'opera di Carroll una trasmissione radiofonica nel 1969 (Miller, 2003); Deleuze vi basa gran parte del suo *Logique du sens* (Palumbo, 2018).

Qui proviamo, invece, a mettere in luce elementi di carattere sociologico e mediologico, partendo direttamente dal testo e agganciando alcuni passi alla cornice interpretativa più ampia, che – ricordiamolo – problematizza la figura di Alice come emblema di espansione.

Il viaggio della giovane protagonista nel Paese delle Meraviglie rappresenta un'esplorazione dell'irrazionale, in cui le leggi della logica e della fisica sono costantemente sovvertite, a tutto vantaggio della dimensione onirica. È un mondo totalmente straordinario: "Alice si era già talmente abituata ad aspettarsi solo avvenimenti fuori del comune, che le pareva noioso e banale da parte della vita procedere nel modo consueto" (Carroll, 1865: 42).

È costretta innanzitutto a confrontarsi con le sue convinzioni e le sue consuetudini, sperimentando continue trasformazioni fisiche e mentali. Impiega un po' a prendere le misure del nuovo ambiente, perché risulta essere sempre di una grandezza sbagliata, troppo grande o troppo piccola: "Si stava molto meglio a casa [...] senza crescere e diminuire tutto il tempo" (ivi: 65). È confusa: "non fa piacere continuare a cambiare così spesso" (ivi: 78); "Come ci si confonde con tutti questi mutamenti! Non so mai cosa sto per diventare, da un momento all'altro!" (ivi: 82). Ma la sua curiosità vince su tutto: "Quasi quasi mi pento di essere scesa in quella tana... eppure... eppure... questo tipo di vita è abbastanza curioso, no?" (ivi: 65).

La difficoltà ad adattarsi alle regole di quel mondo riflette una crisi identitaria più profonda, in cui la stabilità del sé è costantemente messa in discussione:

"E chi sei tu?" disse il Bruco.

[...] Alice rispose, un po' imbarazzata: "Ehm... veramente non saprei, signore, almeno per ora... cioè, stamattina quando mi sono alzata lo sapevo, ma da allora credo di essere cambiata diverse volte".

"Che vorresti dire?" disse il Bruco, secco. "Spiegati meglio!"

"Temo di non potermi spiegare, signore", disse Alice "perché non sono io" (ivi: 73).

La razionalità non ha più alcun valore. Come osserva il Gatto del Cheshire: "Qui siamo tutti matti. Io sono matto. Tu sei matta" (ivi: 92). Nel Paese delle Meraviglie la follia è la norma, un riflesso del mondo dell'inconscio e del sogno, dove le convenzioni della realtà sono ribaltate, così come le regole spaziotemporali: "Qui, invece, vedi, devi correre più che puoi, per restare nello stesso posto. Se vuoi andare da qualche altra parte devi correre almeno il doppio" (Carroll, 1872: 202).

La tendenza al paradosso e all'illogicità si riflette anche sul piano stilistico e compositivo. Quella di Carroll è una scrittura eccedente, dirompente, che mette alla prova le regole lessicali e sintattiche della lingua inglese, espandendo non solo



l'immaginazione dei lettori, ma anche i confini della narrativa stessa. La sua predilezione per il nonsense, l'utilizzo di *nursery rhymes*, filastrocche, calligrammi e di innumerevoli altri giochi tipografici sfidano le convenzioni e le abitudini letterarie dell'epoca. Si pensi, in *Through the Looking-Glass*, al discorso che si interrompe alla fine del capitolo 3 ("ma dopo un momento si riprese, certa che si trattasse di") per riagganciarsi direttamente al titolo del capitolo 4 ("Tweedledum e Tweedledee").

E sempre nello stesso libro si pensi alla poesia *Jabberwocky*, con i suoi neologismi e i suoi termini metasemantici che rielaborano il linguaggio per creare un mondo che va oltre il senso comune: "Era brillosto e i topsi aggiruti facevano girelli nella civa" (ivi: 183). A questo stravolgimento si aggiunge l'uso delle illustrazioni di John Tenniel, che sin dalle prime edizioni interagiscono con il testo. Tutto ciò contribuisce a creare un'opera che trascende la forma romanzo, per aprirsi a un'esperienza di fruizione multimediale.

Al di là delle illustrazioni, la dimensione figurativa gioca un ruolo importante nelle due opere, tanto da precorrere tecniche narrative che influenzeranno successivamente i fumetti e altre forme di narrazione visiva (Gray, Horton, 2022).

Carroll era notoriamente affascinato dalla nascente arte fotografica, ed era egli stesso un esperto e stimato ritrattista. Il continuo stravolgimento delle dimensioni di Alice richiama gli esperimenti fotografici che già in quell'epoca giocavano con le dimensioni corporee dei soggetti ritratti. In qualche modo, la raffigurazione del Paese delle Meraviglie risente proprio della capacità della fotografia di smaterializzare il corpo, adottando un diverso "regime scopico" (Cometa, 2016). Alice vi entra attraverso la tana del Coniglio, una metafora inconscia dell'obiettivo fotografico. Anche lo specchio, l'altro mezzo per attraversare il confine tra le due realtà, rimanda alla camera oscura e al sistema fotografico.

Tutto, nei due romanzi, sembra essere dunque in espansione: l'identità mutevole e fluida della protagonista, l'ambiente altrettanto mutevole in cui vive le sue avventure, la forma mediale stessa. Senza dimenticare l'allentamento dei vincoli morali e religiosi. Nel suo celebre *Children's Books in England: Five Centuries of Social Life* (1932), Harvey Darton interpreta l'opera di Carroll come una rottura della tradizione didascalica nella letteratura per l'infanzia di allora. Secondo Martin Gardner, curatore della famosa edizione annotata, essa si spinge oltre: "Carroll trovò uno sfogo alle sue repressioni nelle visioni sfrenate, estrosamente violente dei suoi libri di Alice. Senza dubbio i bambini vittoriani godevano sfogandosi allo stesso modo. Loro furono felicissimi di avere finalmente dei libri senza una morale pia" (Gardner, 1960: 17). Anche una successiva biografia di Carroll concorda con questa critica sotterranea agli ideali vittoriani dell'infanzia (Cohen, 1996).

I lettori, giovani e meno giovani, potevano veder sublimati i propri desideri di liberazione. Ma, nell'inconscio, i desideri sono strettamente legati alle paure.

Wonderland non accoglie Alice. I personaggi che lo abitano sono scorbutici, castranti, quando non minacciosi. Il primo romanzo si conclude con una fuga dalle carte della Regina di Cuori che vogliono mozzarle il capo. Questo mondo, insomma, è anche angosciante, proprio come possono esserlo i sogni. O come può esserlo una



società che sta evolvendo sotto molti punti di vista: culturale, sociale, mediale, politico.

Le spinte centrifughe si portano dietro opposte forze centripete. Tra gli ammiratori di Carroll, del resto, non c'è solo Oscar Wilde, campione della provocazione e dello scandalo, ma anche la Regina Vittoria, quintessenza di moralità e compostezza. All'espansione corrisponde la necessità di controllo, e forse Alice ci comunica qualcosa anche in questo senso. Cerchiamo di capirlo attraverso un'altra storia: quella di Peter Pan.

4. Peter Pan, tra rottura del modello borghese e un nuovo ambiente mediale

Se Alice rappresenta l'espansione attraverso l'esplorazione dell'irrazionale e la sovversione delle regole, Peter Pan, il protagonista dell'opera omonima di J.M. Barrie, ne interpreta una forma diversa, che si manifesta nel rifiuto delle responsabilità adulte e nella rottura del modello borghese. La questione diventa, insomma, più chiaramente di carattere sociale, oltre che psicologico. Il personaggio compare per la prima volta nel 1902, nel romanzo *The Little White Bird*, ma è nella pièce teatrale *Peter Pan; or, the Boy Who Wouldn't Grow Up* (1904) che egli diventa protagonista e – insieme agli altri personaggi e al suo mondo – entra nell'immaginario prima occidentale e poi mondiale. Il suo successo è talmente eclatante, che diviene subito protagonista di altre due opere: *Peter Pan in Kensington Gardens* (1906), che espande alcuni capitoli di *The Little White Bird* raccontando la sua infanzia e la nascita del suo "mito", e *Peter and Wendy* (1911), che riprende e amplia la trama già raccontata per il teatro. Come Alice, anche Peter Pan diventa presto oggetto di continue riscritture e rimediazioni, passando attraverso tutti i media (Kavey, Friedman, 2009).

Come recita il sottotitolo della pièce, Peter Pan è il "bambino che non voleva crescere", una figura che sfida le aspettative e le pretese della società vittoriana e rifiuta di conformarsi alle norme di comportamento richieste dalla vita adulta. Questo aspetto è evidente da subito, specialmente attraverso il personaggio del signor Darling, descritto come un rappresentante della borghesia vittoriana, autoritario senza essere autorevole, angosciato dalla contabilità familiare, dal numero di figli troppo alto rispetto al salario, interessato a titoli e azioni, conformista fino al ridicolo: "aveva il pallino di fare esattamente come i suoi vicini" (Barrie, 1904: 154).

L'ossessione del denaro è rimarcata anche dall'unico ricordo che uno dei ragazzi smarriti, Nibs (Pennino in italiano), ha del padre, ovvero la frase "Oh, come mi piacerebbe avere un libretto degli assegni tutto per me!" (Barrie, 1911: 219).

In contrasto con questo modello di vita adulta, Peter Pan sceglie senza mezzi termini la ribellione:

Peter: Mi manderà a scuola?
Signora Darling (*accondiscendente*): Sì.



Peter: E poi in ufficio?
Signora Darling: Penso di sì.
Peter: Presto diventerò uomo?
Signora Darling: Molto presto.
Peter (*con passione*): Non voglio andare a scuola e imparare cose importanti. Nessuno riuscirà ad acchiapparmi, signora, e a fare di me un uomo. Voglio rimanere per sempre un bambino e divertirmi (Barrie, 1904: 193).

Questo rifiuto rappresenta non solo una negazione delle responsabilità, ma anche una critica alla struttura sociale che vede nell'educazione formale e nell'accettazione di ruoli predefiniti il percorso ineluttabile verso l'età adulta. Un processo di socializzazione monotono e fatto di regole, come la "norma della mezz'oretta di riposo dopo il pranzo di mezzogiorno" (Barrie 1911: 253); e di costrizioni: "chi gli garantiva che si sarebbe sentito a suo agio di nuovo insaccato negli abitini?" (Barrie, 1906 [2015]: 91). L'immaginario borghese è ormai talmente sclerotizzato, da diventare oggetto di pantomima su Neverland:

"Ah, mogliettina mia," disse Peter rivolto a Wendy, scaldandosi accanto al fuoco e guardandola mentre filava seduta all'arcolajo "non c'è nulla di più piacevole per noi di una sera come questa, quando dopo le fatiche giornaliere si può riposare di fronte al focolare, con i nostri piccoli accanto [...]. Stavo solo pensando" disse, un po' spaventato. "È solo per finta, vero, che sono il loro padre?" (Barrie, 1911: 279-280).



La figura di Peter Pan deriva come è noto dal dio Pan, e segue la tendenza degli artisti ottocenteschi che "riscoprono il fallico satiro caprino negli strati più profondi delle pulsioni dell'uomo. Pan, soprattutto in Gran Bretagna, divenne la figura preferita tra quelle offerte dalla mitologia greca" (Cataluccio, 1992: 14). Egli si presta, insomma, a sintetizzare la necessità di evasione da una cultura – quella vittoriana e in generale quella borghese – profondamente moralizzante, soffocante, in grado di annichilire gli impulsi irrazionali della nostra dimensione animale. Anche noi, in fondo, siamo duplici: in parte umani (cultura), in parte animali (natura). James Hillman, "sulle tracce di Jung, considera Pan la "natura dentro di noi", il diavolo dell'immaginazione cristiana, un demone che, attraverso l'incubo, ci rivela la nostra vera natura, istintuale, che ci fa orrore" (ivi: 15).

Ma quando si manifesta questa natura, in quale momento storico affiora nel nostro immaginario? Principalmente tra la seconda metà del XIX e l'inizio del XX secolo, non a caso uno dei momenti di passaggio più studiati in campo sociologico e mediologico, quando un cambio di paradigma si rivela su più livelli: la nascita delle metropoli, l'idea di folla, le nuove relazioni sociali, il collasso di un sistema politico e filosofico, il consolidamento dell'era elettrica e dell'immagine, la creazione di un tempo coordinato universale per organizzare il traffico ferroviario, la scoperta dell'interiorità e della psicanalisi, le avanguardie artistiche, e molto altro.

È in questo passaggio che l'immaginario si popola di figure che sublimano le paure e i desideri dell'uomo moderno. Innanzitutto, i mostri, da Mr. Hyde a Dracula,

dalle creature del dottor Moreau fino a King Kong (Codeluppi, 2013); a cui si accodano i tanti detective che creano un'altra letteratura di genere. Lo stesso dio Pan è protagonista di uno dei racconti cardine della letteratura dell'orrore, *The Great God Pan*, scritto da Arthur Machen tra il 1890 e il 1894. Ma c'è anche altro: "nelle grandi svolte della storia della cultura, e soprattutto negli istanti in cui la crisi del sentimento religioso si fa sintomo e annuncio del finire di un ciclo, affiora dalle profondità della psiche l'immagine del fanciullo primordiale, dell'orfano" (Jesi, 1981: 12-13). Non sembra essere casuale, dunque, che l'operazione intellettuale e culturale di Freud nasca in questo periodo, ovvero "in una delle più gravi svolte della cultura moderna, a cavallo tra i due secoli, come "presa di coscienza del fanciullo che sopravvive nell'uomo"" (Cataluccio, 1992: 16).

Secondo Freud, l'uomo civilizzato vede nella realtà un nemico, fonte di ogni male, ostacolo alla vita libera: "Si può voler trasformare il mondo, costruendo al suo posto un mondo diverso in cui le caratteristiche più intollerabili risultino eliminate e sostituite da altre caratteristiche consone ai propri desideri" (Freud, 1930 [1978]: 572-573). Ma la lotta tra principio di piacere e principio di realtà non avviene solo a livello psichico e individuale; essa si manifesta, come detto, anche a livello collettivo e sociale, articolando in maniera diversa la dicotomia tra espansione e controllo.

Il fanciullo Peter Pan, abbandonato anzi smarrito dai genitori, cresce nei giardini di Kensington, separati nettamente dalla Londra tumultuosa e industriale, caratterizzata da "una fila interminabile di omnibus" (Barrie, 1906 : 11). Nell'opporre la sua natura panica alla metropoli elettrica, epitome del capitalismo; nel rifuggire dalle norme sociali a tutto vantaggio della sua libertà individuale: egli sembra porsi in netto contrasto con la modernità. Eppure, da un'altra prospettiva, la incarna anche. Lo abbiamo visto: "Peter Pan, senza volerlo, è stato l'archetipo dell'*infantilismo* che dilaga nel mondo moderno.

E ne rappresenta anche la tragedia" (Cataluccio, 1992: 9). Non solo questo, però. In modo piuttosto evidente, egli si fa metafora dell'emersione di un nuovo ambiente mediale, quello legato all'elettricità e al cinema, che reintroduce l'uomo moderno in una nuova era orale (Ong, 1982) e nella dimensione immaginifica del sogno (Morin, 1956).

Una delle caratteristiche di Peter è la velocità. È quasi sempre accompagnato da Tinker Bell (Campanellino), raffigurata come una sfera di luce velocissima che si muove da una parte all'altra, quasi per magia. Rimanda alla luce elettrica: "Non era proprio una luce; piuttosto, emetteva un bagliore lampeggiando all'intorno con estrema rapidità" (Barrie, 1911: 177); "C'è un'altra Luce nella stanza, adesso [...], e nel lasso di tempo che abbiamo impiegato a dire queste cose è già stata nei cassetti e nel guardaroba e ha frugato nelle tasche, mentre sfreccia in giro alla ricerca di una certa ombra" (Barrie, 1904 [1992]: 59).

L'entrata in scena di Peter Pan ha infatti a che fare con la sua ombra perduta. La separazione tra corpo e ombra richiama da un lato il sottogenere del *doppelgänger*, piuttosto diffuso nell'Ottocento (Roda 2008), ma è anche una possibile suggestione che proviene dal cinema come medium: l'ombra come proiezione del corpo, il gioco delle ombre cinesi che caratterizza gli esperimenti del pre-cinema. Poco prima di



partire per Neverland, la scena che si offre agli occhi dei signori Darling è sintomatica: "Dalla strada giù in basso, la finestra illuminata deve offrire uno spettacolo bizzarro: le ombre dei bambini che girano per la stanza come su di una giostra" (Barrie, 1904: 77).

Peter Pan non sa leggere e non sa scrivere, e ama ascoltare le favole che gli racconta Wendy, la quale le conosce in parte per averle lette. Rappresenta un'idea di oralità secondaria o di ritorno, per dirla alla Walter Ong. Sa che le fate esistono ed è un tutt'uno con la dimensione fantastica: "per lui finzione e realtà erano la stessa cosa" (Barrie, 1911: 232); "Fare finta era qualcosa di così reale per lui" (ivi: 242).

Questa confusione di realtà e immaginario è anche una caratteristica dello spettatore cinematografico: l'esperienza del cinema mescola i confini, confonde i due livelli. Peter Pan mette di nuovo in contatto con la dimensione magica, con il mondo dei fantasmi di luce. La sua leggerezza, la sua evanescenza, sembrano rimandare proprio a questo¹. In qualche modo, re-immagina e re-incanta una cultura gutenberghiana, secolarizzata e irrigidita da un secolo di positivismo e razionalismo; e, nel farlo, interpreta di nuovo la sua ambiguità di fondo: rappresenta la modernità (metafora di un panorama mediale affascinante e destabilizzante), ma per far emergere aspetti che la contrastano (almeno per quel che riguarda la morale, l'educazione e l'utilitarismo).

Questa ambiguità porta a un paradosso, che è però forse anche una soluzione alla dinamica tra espansione e controllo: la figura di Peter Pan si pone sì come antisociale, antiborghese e antimoderna, ma finisce col diventare simbolo di un individuo (moderno) più facilmente manipolabile e controllabile. Le sue spinte eversive, di espansione, vengono confinate, anzi letteralmente "isolate", in uno spazio altro rispetto a quello reale. E così vengono controllate.

5. Conclusione. Spazi fantastici come luoghi di espansione controllata

Neverland, l'isola magica in cui Peter Pan vive le sue avventure, è senza dubbio un luogo che rappresenta la libertà dalle costrizioni, dove le leggi (fisiche e sociali) della realtà sono sospese. Ma è anche un luogo rischioso e violento, in cui si può morire. I bambini perduti amano la guerra, e desiderano la morte dei nemici. Del resto, le "isole delle utopie sono i paradisi della violenza e del totalitarismo, il mito dell'infanzia sta alla radice dei regimi autoritari di questo secolo, che vorrebbero tanti sudditi bambini" (Cataluccio, 1992: 12-13). Neverland, insomma, è uno spazio di eversione in cui vivere secondo le proprie regole, ma dalla prospettiva della società liberale borghese questo non è un problema; anzi: in quanto immaginario, esso può diventare un luogo di contenimento, in cui le pulsioni irrazionali e infantili possono essere esacerbate ma anche esorcizzate.

¹ Per inciso, la scrittura dell'autore scozzese, in particolare quella teatrale, indugia in didascalie che descrivono scene pressoché impossibili da realizzare in palcoscenico. Anche in questo caso, si nota una certa eccedenza, a prefigurare trasposizioni cinematografiche che poi, di fatto, avvennero qualche decennio dopo, specialmente con la versione animata Disney del 1953.



Neverland non è diversa dagli altri mondi fantastici inventati nella letteratura per ragazzi di quel periodo. Crudeltà, sopraffazione e ferocia caratterizzano anche l'Isola del tesoro di Stevenson, a cui tra l'altro il testo di Barrie rimanda in molte occasioni.

E come abbiamo visto, anche la Wonderland di Alice si presenta come un mondo inospitale, scorbutico, per molti versi angosciante e feroce (basti pensare ai personaggi della Regina di cuori e della Duchessa). Il Paese dei Balocchi di Pinocchio è un luogo dove non esistono né scuole, né libri, né maestri, e ci si può dare alla gioia più sfrenata; ma solo per nascondere l'inganno: la trasformazione dei bambini in somari è carica di una violenza che neanche la rappresentazione animata di Disney (1940) è riuscita a stemperare. Forse il Paese di Oz è la sola a non essere particolarmente caratterizzata da spietatezza e prepotenza, ma di certo anche lì abitano streghe malvagie e spaventose.

Descritti come perturbanti, gli spazi fantastici creati da Carroll, Collodi, Stevenson, Baum, Barrie interpretano, insomma, un duplice ruolo: per l'individuo sono luoghi di espansione, per la società sono luoghi di controllo. Le spinte opposte di autodeterminazione e di legittimazione trovano in essi un compromesso: l'autodeterminazione, tramite forme diverse di devianza, avviene in uno spazio diverso da quello sociale. L'immaginario elabora i segni di questa devianza, e li restituisce alla società, per segnalare l'emergente consapevolezza di un mutamento di sensibilità in atto.

Creati ben più di un secolo fa, Alice e Peter Pan, ma anche Pinocchio e Oz, continuano a essere figure potenti nell'immaginario collettivo. La loro persistenza nella cultura contemporanea (Kim, 2014) dimostra come la letteratura per l'infanzia (o almeno parte di essa) non sia solo pensata per bambini e non sia solo un mezzo di evasione, quanto piuttosto un campo di battaglia simbolico in cui si negoziano le dinamiche sociali e culturali. Attraverso l'ideazione di personaggi e spazi che non hanno bisogno di rispettare la verosimiglianza e il realismo (caratteristica in comune con altri generi letterari come la fantascienza, l'horror e soprattutto il fantasy, probabilmente il genere più espansivo che esiste e che ha avuto un enorme successo in Occidente a partire dalla seconda metà del Novecento), essa non solo riflette i cambiamenti sociali, ma li anticipa, fungendo da "antenna della razza", come direbbe McLuhan, captando e restituendo i segni di un affiorante cambiamento. Il passaggio che tutte queste figure hanno compiuto dal medium letterario agli altri media è una "garanzia del fatto che nella pubblica psiche è stata isolata qualche nuova *Gestalt* o qualche nuova struttura" (McLuhan, 1964: 64-65). Il teatro prima, e poi in modo massiccio l'industria cinematografica, hanno consentito a queste opere di consolidarsi nell'immaginario come cariche di significati condivisi, trasformandole in prodotti ormai pienamente crossmediali e transmediali (Meyers, McKnight, Krabbenhoft, 2014; Kérchy, 2016).

Restano alcune domande da porsi. La prima è perché queste figure nascano in quelle culture e non in altre. Per Alice e Peter Pan la risposta potrebbe essere legata a una motivazione religiosa: l'immaginario inglese è intriso di una tradizione puritana che tende a dividere nettamente il bene e il male, e a espellere il male dalla comunità (Tarzia, Ilardi E., 2015). Ci sarebbe dunque un'abitudine culturale alla separazione



dalle pulsioni, separazione che viene elaborata nell'immaginario come lotta (al mostro) o espulsione (l'isolamento in uno spazio diverso). È un aspetto che va approfondito, in queste come nelle altre opere citate.

L'altra domanda è se siano in grado di svolgere ancora una vera funzione simbolica e sociale. Molte delle caratteristiche della modernità sono ancora oggi presenti, a cominciare dall'infantilismo e dalla coppia espansione/controllo. Il confine tra reale e immaginario si è ulteriormente allentato, grazie alle innovazioni tecnologiche che hanno reso possibile una nuova trasformazione mediale verso il concetto di virtualità: "abitare" dimensioni non fisiche è ormai consustanziale alla nostra esperienza del mondo. Internet, i social media, l'e-commerce, i videogiochi, il metaverso, sono spazi di espansione delle nostre pulsioni più o meno recondite, dal desiderio di apparire a quello di esprimere opinioni, dall'aggressività da tastiera alla curiosità da *lurker*, dal consumo compulsivo al porno.

Una realtà virtuale che si è fatta virtualità reale (Castells, 1996). Si potrebbe pensare, dietrologicamente, che si sia in qualche modo spinti a vivere sempre più qui le nostre esperienze. Forse per poter essere meglio controllati.



Bibliography

- Abruzzese A. (1979), *La Grande Scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Roma, Napoleone.
- Abruzzese A. (2001), *L'intelligenza del mondo. Fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Roma, Meltemi.
- Amendola A., Tirino M. (a cura di) (2021), *10 keywords. La matrice narrativa e la digital society. Saggi di mediologia della letteratura*, Scafati (SA), Francesco D'Amato.
- Barrie J. M. (1904), *Peter Pan; or, the Boy Who Wouldn't Grow Up*, London, Hodder e Stoughton, trad. it. *Peter Pan. Il bambino che non voleva crescere*, Milano, Feltrinelli, 1992.
- Barrie J. M. (1906), *Peter Pan in Kensington Gardens*, London, Hodder e Stoughton, trad. it. *Peter Pan*, Milano, Rizzoli, 2015.
- Barrie J. M. (1911), *Peter and Wendy*, London, Hodder e Stoughton, trad. it. *Peter Pan*, Milano, Rizzoli, 2015.
- Brooker, W. (2004). *Alice's Adventures: Lewis Carroll in Popular Culture*. New York: Continuum.
- Camporesi P. (1983), *La carne impassibile: salvezza e salute tra Medioevo e Controriforma*, Milano, Il Saggiatore.
- Camporesi P. (1987), *La casa dell'eternità*, Milano, Garzanti.
- Carroll L. (1865), *Alice's Adventures in Wonderland*, London, Macmillan, trad. it. *Alice nel Paese delle Meraviglie*. Edizione annotata a cura di Martin Gardner, Milano, Rizzoli, 2015.
- Carroll L. (1871), *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*, London, Macmillan, trad. it. *Alice nel Paese delle Meraviglie*. Edizione annotata a cura di Martin Gardner, Milano, Rizzoli, 2015.
- Castells M. (1996), *The Information Age: Economy, Society and Culture: Vol. 1 - The Rise of the Network Society*, Oxford, Blackwell Publishers Ltd., trad. it. *La nascita della società in rete*, Milano, Università Bocconi, 2002.
- Cataluccio F. (1992), *Il dramma dell'immaturità. Introduzione a Peter Pan*, in Barrie J. M., *Peter Pan. Il bambino che non voleva crescere*, Milano, Feltrinelli.



Alessio Ceccherelli
Alice e Peter (e gli altri)

- Ceccherelli A. (2007), *Oltre la morte. Per una mediologia del videogioco*, Napoli, Liguori.
- Ceccherelli A., Ilardi E. (2021), *Figure del controllo. Jane Austen, Sherlock Holmes e Dracula nell'immaginario transmediale del XXI secolo*, Milano, Meltemi.
- Codeluppi V. (a cura di) (2013), *Mostri. Dracula, King Kong, Alien, Twilight e altre figure dell'immaginario*, Milano, Franco Angeli.
- Cohen M. N. (1996), *Lewis Carroll: A Biography*, New York (NY), Vintage Books.
- Cometa M. (2016), *Archeologie del dispositivo. Regimi scopici della letteratura*, Palermo, Pellegrini.
- Cometa M. (2017), *Perché le storie aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Croce B. (1914), *La letteratura della nuova Italia* (vol. V), Bari, Laterza.
- Darton F. J. H. (1932), *Children's Books in England: Five Centuries of Social Life*, Cambridge (UK), Cambridge University Press.
- Debray R. (2000), *Introduction à la médiologie*, Paris, PUF, trad. it. *Introduzione alla mediologia*, Milano, Meltemi, 2024.
- Freud S. (1930), *Das Unbehagen in der Kultur*, Wien, Internationaler Psychoanalytischer Verlag, trad. it. *Il disagio della civiltà*. In *Opere*, vol. 10, Torino, Bollati Boringhieri, 1978.
- Gardner M. (1960), *The Annotated Alice*. London e New York: Norton e co., trad. it. *Introduzione a The Annotated Alice*. In L. Carroll, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, Milano, Rizzoli, 2015.
- Gauchet M. (1985), *Le Désenchantement du monde. Une histoire politique de la religion*, Paris, Gallimard, trad. it. *Il disincanto del mondo. Una storia politica della religione*, Torino, Einaudi, 1992.
- Gehlen A. (1957), *Die Seele im technischen Zeitalter. Sozialpsychologische Probleme in der industriellen*, Hamburg, Rowohlt's Taschenbuch Verlag GmbH, trad. it. *L'uomo nell'era della tecnica. Problemi socio-psicologici della civiltà industriale*, Roma, Armando Editore, 2003.
- Grassi V. (2012), *Mitodologie. Analisi qualitativa e sociologica dell'immaginario*, Napoli, Liguori.



Gray M., Horton I. (2022), "Ways of Seeing Comics: Art-Historical Approaches to the Form", in Gray M., Horton I. (eds.), *Seeing Comics through Art History. Alternative Approaches to the Form*, London, Palgrave Macmillan Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-93507-8_1.

Jesi F. (1981), *Letteratura e mito*, Torino, Einaudi.

Kavey A. B., Friedman L. D. (eds) (2009), *Second Star to the Right. Peter Pan in the Popular Imagination*, New Brunswick (NJ), Rutgers University Press.

Kérchy A. (2016), *Alice in Transmedia Wonderland: Curiouser and Curiouser New Forms of a Children's Classic*. Jefferson: McFarland.

Kidd B. K. (2011), *Freud in Oz: At the Intersections of Psychoanalysis and Children's Literature*, Minneapolis (MN), University of Minnesota Press.

Kim J. (2014), *Tea Parties, Fairy Dust, and Cultural Memory: The Maintenance and Development of Alice in Wonderland and Peter Pan Over Time* [Master's thesis, Bowling Green State University]. OhioLINK Electronic Theses and Dissertations Center. http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=bgsu1404780148.

Littlefield H. (1964), "The Wizard of Oz: Parable on Populism", *American Quarterly*, vol. 16, n. 1: 47-58.

Logan J. (2013), *Peter and Alice*, London, Oberon Books.

Marzo P. L., Mori L. (2019), *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis.

McLuhan M. (1964), *Understanding Media: the Extensions of Man*, New York, Macmillan, trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, il Saggiatore, 2002.

Meyers E. M., McKnight J. P., Krabbenhoft L. M. (2014), "Remediating Tinker Bell: Exploring Childhood and Commodification through a Century-Long Transmedia Narrative", *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*, 6(1): 95-118. <https://dx.doi.org/10.1353/jeu.2014.0001>.

Miller J.-A. (ed.) (2003), *De Jacques Lacan à Lewis Carroll, Ornicar?*, n. 50.

Moretti F. (1999), *Il romanzo di formazione*, Torino, Einaudi.

Moretti F. (2013), *Distant reading*, London, Verso.



Alessio Ceccherelli
Alice e Peter (e gli altri)

Morin E. (1956), *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Éditions de Minuit, trad. it. *Il cinema o l'uomo immaginario. Saggio di antropologia sociologica*, Milano, Raffaello Cortina, 2016.

Ong W. J. (1982), *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*, London, Methuen e co., trad. it. *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Bologna, Il Mulino, 1986.

Ortoleva P. (2019), *Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana*, Torino, Einaudi.

Palumbo F. D. (2018), *Alice allo specchio. Deleuze, Carroll e la psicoanalisi*, Napoli, Orthotes.

Ragone G. (2015), "Radici delle sociologie dell'immaginario", *Mediascapes*, 4: 63-75.

Ragone G. (2019), *Per la mediologia della letteratura. Dieci saggi*, Canterano (RM), Aracne.

Ragone G., Tarzia F. (a cura di) (2023), *Storia e teoria della serialità. Vol. I - Dal canto omerico al cinema degli anni Trenta*, Meltemi, Milano.

Roda V. (a cura di) (2021), *Il tema del doppio nella letteratura moderna*, Bologna, Bononia University Press.

Rose J. (1984), *The Case of Peter Pan or The Impossibility of Children's Fiction*, London, Palgrave Macmillan.

Roth C. (2009), "Looking through the Spyglass: Lewis Carroll, James Barrie, and the Empire of Childhood", in Hollingsworth C., *Alice Beyond Wonderland: Essays for the Twenty-first Century*. Iowa City: University of Iowa Press.

Susina J. (2010), *The Place of Lewis Carroll in Children's Literature*, New York and London, Routledge.

Tarzia F., Ilardi E. (2015), *Spazi (s)confinati. Puritanesimo e frontiera nell'immaginario americano*, Roma, Manifestolibri.

Touraine A. (1992), *Critique de la modernité*, Paris, Fayard, trad. it. *Critica della modernità*, Milano, Net, 2005.

Virilio P. (1998), *La bombe informatique*, Paris, Editions Galilée, trad. it. *La bomba informatica*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2000.

Witen M., Morgenstern J. D. (eds.) (2024), *Modernism in Wonderland: Legacies of Lewis*



Alessio Ceccherelli
Alice e Peter (e gli altri)

Carroll, New York (NY), Bloomsbury Academic.





The evolution of fear: cultural change in cinema horror types

Simone Sarti

simone.sarti@unimi.it

Department of Social and Political Sciences | University of Milan

Massimo Airoidi

massimo.airoidi@unimi.it

Department of Social and Political Sciences | University of Milan

Federico Boni

federico.boni@unimi.it

Department of Social and Political Sciences | University of Milan

Abstract

The evolution of fear: cultural change in cinema horror types

This study explores the cultural evolution of fear as depicted in horror movies within the framework of the sociology of emotions. By analyzing horror movies as collective narratives of fear, the research aims to trace changes in societal anxieties over time. Using keywords associated with horror films from the IMDb, the study identifies shifts in the portrayal of fears and monsters in cinema, reflecting broader social dynamics and cultural transformations. The study employs multivariate analysis techniques to identify distinctive keywords and interpret the implicit meanings embedded within them. Grounded in a multidimensional approach, it acknowledges the complex interplay between individual psychological processes, social environments, and larger cultural trends in shaping emotions and societal responses to fear. The findings reveal four distinct periods in horror cinema, each linked to different cultural milieus and shaped by the societal anxieties of their respective eras.

Keywords

Fear | Cinema | Horror movies | Cultural change | Sociology of emotions



We make up horrors to help us cope with the real ones.

Stephen King (1981)

Horror is not a genre. It is an emotion.

John Carpenter (2011)

1. Introduction: the sociology of emotions frame

For a long time, the classical model of homo economicus, originally designed in the nineteenth century to explain social action, has become obsolete in the field of social sciences. The idea of perfect rationality has been replaced by a bio-cultural model of action where preferences, choices, behaviors, and habits are seen as complex outcomes of continuous interaction between emotional and cognitive states of mind. Therefore, understanding human social behavior is inherently limited without a reflection on how social structure and cultural imaginaries – often conveyed by media and marketing (Illouz, 2009; Codeluppi, 2013) – shape emotions.

This perspective assigns an important heuristic role to the study of cultural changes in the realm of emotions. For several decades, there has been a promising debate in the sociology of emotions, focusing on the relevance of emotions (fear, trust, shame, etc.) in shaping social action (Bericat, 2015). At the end of the 19th century, Durkheim speculated that emotions are the glue that holds society together (Collins, 1990: 27). Over time, many scholars have emphasized the importance of researching the relationships between emotions and social structure as an essential tool for understanding social change (Barbelet, 2002; Turner, 2009; 2000; Gordon, 1990; Randall Collins, 1984; Hochschild, 1979; Kemper, 1978). Von Scheve and Von Luede (2005) took these efforts further, highlighting the need for sociology to adopt an interdisciplinary approach to the study of emotions. These authors proposed three different levels of abstraction in the study of the social structure of emotions: the micro-level (the shaping of emotions at the individual psychological level), the meso-level (the role of the social environment in emotions), and the macro-level (focusing on social structure dynamics, i.e., top-down conditioning).

This categorization is important here because this study will focus on the macro-level dimension, examining transformations in social structure by looking at changes in the cultural expressions of fear.

Regarding emotions, psychologists identify a primordial set of instinctual emotions, among which fear is a basic emotion tied to ancestral evolutionary instincts. Following Ohman's definition: "Fear is an intense, unpleasant emotional reaction to perceived danger" (see also Treisman, 2011: 710). Evolutionary psychology considers fear as one of the biological mechanisms adapted over millions of years to ensure survival and reproduction. Fear prepares organisms to escape or fight, improving psychophysical performance. Specifically, when a human perceives



fear, neurophysiological processes and biological responses are activated, such as an increase in heart rate associated with amygdala activity (Rodrigues *et al.*, 2009).

Other scholars emphasize the concept of anxiety (Ohman, 2008; Bourke, 2003; Riezler, 1944), which is a vaguer sense of fear: being in a state of apprehension without a concrete danger. Anxiety can reveal deep-seated fear not immediately present, albeit in a more indirect but equally significant manner. Anxiety is more indefinite, yet it can prepare individuals for intense fear. In epidemiological terms, anxiety could be viewed as a condition of stress, a risk factor for fear. Anxiety may predispose individuals to experience more intense fear (Treisman, 2011).

As mentioned earlier, emotional instincts are mediated by cognitive processes, and this systemic interaction is shaped by socialization processes that occur throughout life, especially in the early stages. According to this perspective, this study focuses on fearfulness, investigating what reveals fear. It is essential to trace the relationships between social structure and emotions and between culture and feelings (Tudor, 2003; Hill, 2021). Authors such as Beck (1992), Douglas (1992), or Giddens (1990) have already focused on the concept of risk, which implies fear of something or fear in general (Furedi, 2007; Riezler, 1944). Their theories emphasize the importance of constructing meaning in everyday life regarding things that produce fearfulness. Various media, including radio, TV, cinema, and the web, contribute to constructing meanings and generating narratives about social anxieties or concrete fears, such as the fear of physical aggression, war, foreign invasions, epidemic risks, terrorism, out-of-control technologies, environmental catastrophes, and so on. Fears can influence our behaviors, increasing the likelihood of some choices over others (Glassner, 2004).

For example, the fear of terrorism might lead us to use private vehicles instead of public transport, or the fear of invasions can influence the decision to vote for a political party with an anti-immigrant platform. According to Jeffreys (2012: 39), the culture of fear is:

Useful for thinking about the connections and contradictions that arise in the contemporary context of globalized communication and widespread political instabilities. In the global network society, fear is a connective tissue, a common experience that is alternatively vicarious, virtual, and distinctly material (Jeffreys, 2012: 39).

Moreover, Furedi (2007; 2018) argues that fear plays a central role in shaping twenty-first-century consciousness. Increasingly, we approach a wide range of issues through a fear-based narrative. This trend, which began to take shape in the previous century, often referred to as the "Age of Anxiety" (May 1950), as become more pronounced in recent decades as specific fears have been cultivated.

The emergence of terms like "politics of fear," "fear of crime," and "fear of the future" reflects fear's growing cultural significance. Many people interpret their experiences through the lens of fear. These narratives are not only limited to large-scale threats such as terrorism, global warming, AIDS, or potential flu pandemics; as many scholars note, fear also pervades everyday life in subtler ways (Hubbard, 2003).



Fearful narratives spread through the media, leaving their mark on ways of seeing the world.

Thus, our idea here is to describe social changes by identifying some cultural markers at the macro-level as indicators of fearfulness. Fears vary over time and across countries (Treisman, 2011). Therefore, the goal is to find empirical variables capable of intercepting these changes. What is considered scary changes over time, and these changes can reveal not only the macro-dynamics in the causes of anxiety in society but also, more broadly, what is changing in social structure and the cultural environment.

In this paper, we analyzed "the culture of fear" using the content of horror movies in cinema, one of the greatest emotion factories of modernity. Horror movies encompass collective fears, personal unease, psychological apprehensions, unpleasant feelings, social anxieties, monstrosities, frightening deviations, and other horrific elements that convey fearful narratives.

If we can track topics and contents in horror movies, we can indirectly study social change in one of the fundamental emotions: fear.

2. Data and methods: IMDb, keywords and genres

With the aim of describing the evolution of horror in cinema, we turned to the most famous web platform for storing metadata about audio-visual products, IMDb (Internet Movie Database: www.IMDb.com), owned by *Amazon.com*. The website freely provides the complete list of films produced since the beginning of the history of cinema. IMDb allows us access to general information such as the title, year of production, director, and actors, along with a classification into 28 different genres (with a maximum of three for each film), the average rating from 1 to 10 given by registered users (voluntarily expressed), and the number of votes. This constitutes a self-produced and collective collection of data (Salganik, 2019).

Referring to the period 1894-2017, and excluding short films (which are excluded from this study), there are 425,378 titles, of which 18,105, or 4.3%, are films belonging to the horror genre. Starting from this raw group, we applied different selections. A first selection concerns all the films without a rating. In fact, if a film does not receive at least 5 ratings, the rating does not appear. In these cases, where the films did not obtain at least 5 judgments, we considered the information to be unreliable given the marginality or poor circulation of the product. Moreover, the rating and the number of votes can respectively represent proxies of approval and popularity of a film, useful indicators for subsequent analyses. For example, *World War Z*, the 2013 movie about a global invasion of zombies, received 517,958 votes, with an average rating of 7.0, while the 1933 *King Kong* received 69,892 votes with a rating of 7.9. By applying this filter, the number of horror movies considered in the analysis decreases to 14,180.



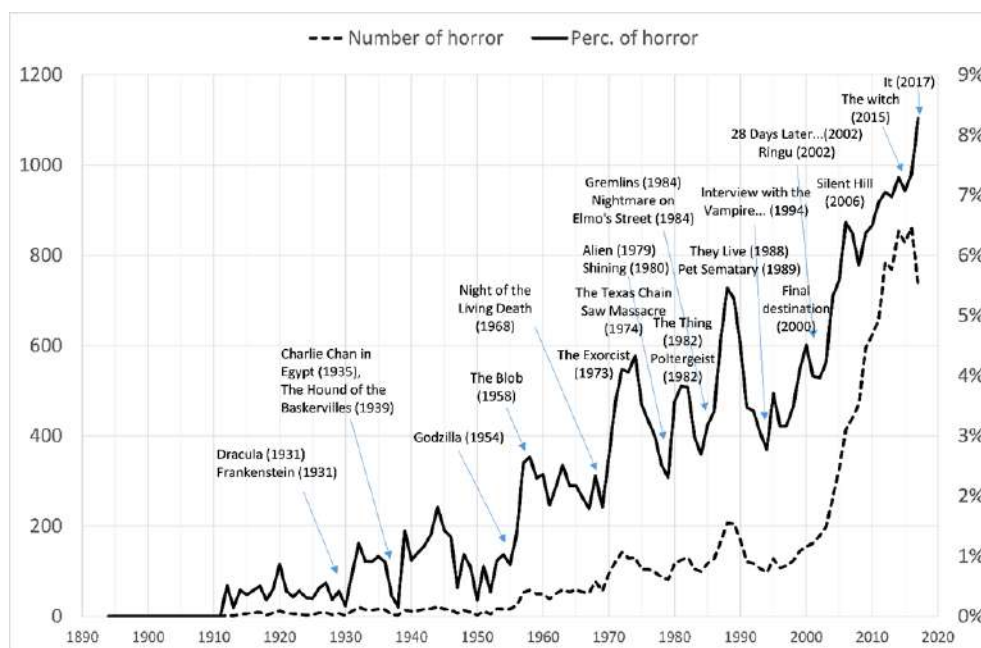


FIG. 1 – Number and percentage of horrors with at least 5 ratings, and the most popular horror movies on IMDb in some years: total horror movies 14,180; total movies 213,984 (Source: our elaborations on IMDb data).

The richness of IMDb content allowed us to assign a series of 'keywords' capable of intercepting the salient contents for most of the films. This enabled us to deepen the analysis of the evolution of horror in the history of cinema, identifying, for example, the films in which there was a reference to "Dracula", "Nosferatu", or to "vampires" in general. The keywords therefore serve as markers capable of providing empirical evidence of certain cultural content in precise historical contexts, akin to semantic fossils. They should be regarded as semantic imprints of the past that enable us to reconstruct the cultural evolutionary path of fear in our society. Our objective is to identify changes in how fears are represented in films as an indirect means of reconstructing cultural change overall. We aim to describe how there are quite evident and empirically observable periods of success of certain monsters and monstrous genres, associated with temporal contexts of significant social change.

It should be noted that it was not always possible to identify keywords for all the films considered, sometimes due to unavailable information, and other times because the topics did not align with any keywords selected as relevant for the analysis. At the end of the data collection, the horror movies with at least one keyword, among those we selected, numbered 8,887. One limitation of the collected data is that keywords, particularly for older films, were added by users after the movies' release. However, these keywords typically represent simple, short, and concise concepts or terms. Therefore, any overrepresentation of contemporary interpretation should be considered negligible.



To describe the evolution in social fear in horror movies, we proceeded in three steps. Firstly, we applied multivariate analysis of data reduction with the aim of identifying the most relevant discriminatory keywords and topics. We applied a Co-word analysis and a Multidimensional Scaling (MDS).

Co-word analysis is a text mining technique developed in the field of Science & Technology Studies with the purpose of tracking the evolution of scientific discourses (Callon *et al.*, 1991). More recently, it has been frequently applied to user-generated discourses in digital format (Caliandro & Gandini, 2017). A key advantage of co-word analysis lies in its relational character, that is, the possibility of counting “the co-occurrences of certain words and their varying strength of association, which is related to the number of times a given word co-occurs with another one in a certain textual unit as well as to the spatial proximity of words within a given text” (Caliandro & Gandini, 2017:59). As a result, co-word relations can be visually represented as networks (Venturini *et al.*, 2021).

MDS is a well-known statistical analysis technique (Houth *et al.*, 2013) in which the structure of the relationships between a series of variables is represented on a Cartesian plane starting from a dissimilarity matrix based on a precise metric (in our case the Chi-square). The points projected on the Cartesian plane, representing the subgenres, will be closer to each other the more films they have characters in common, and vice versa. They will be more distant from each other the more the monsters appear in different films.



3. Results of analysis

The first output presents the results of the co-word analysis, primarily exploratory in nature, utilizing raw keywords. Figure 2 displays keywords with at least 300 occurrences, allowing for the identification of clusters where keywords are strongly linked. In many cases, the keywords appear rather generic and difficult to semantically characterize. However, recognizable subnetworks are easily associated with specific and discriminatory topics.

At the top left, a group of keywords centred on "monster" and "creatures" can be identified, with a notable subnetwork comprising "mad scientists", "experiment", and "doctor". A prominent cluster is evident in the centre of the figure, uniting keywords such as "killer", "slasher", "serial", "psychopath", "murderer", "psycho", and "maniac". Towards the bottom left, there is a dense set of keywords referring to the sphere of eroticism and sexuality. Another semantically similar set appears just below, combining keywords like "supernatural", "ghost", and "haunt". Additional small clusters appear scattered throughout the figure, such as "student", "school", and "high school" at the top, or the pair "nightmare" and "dream" at the bottom.

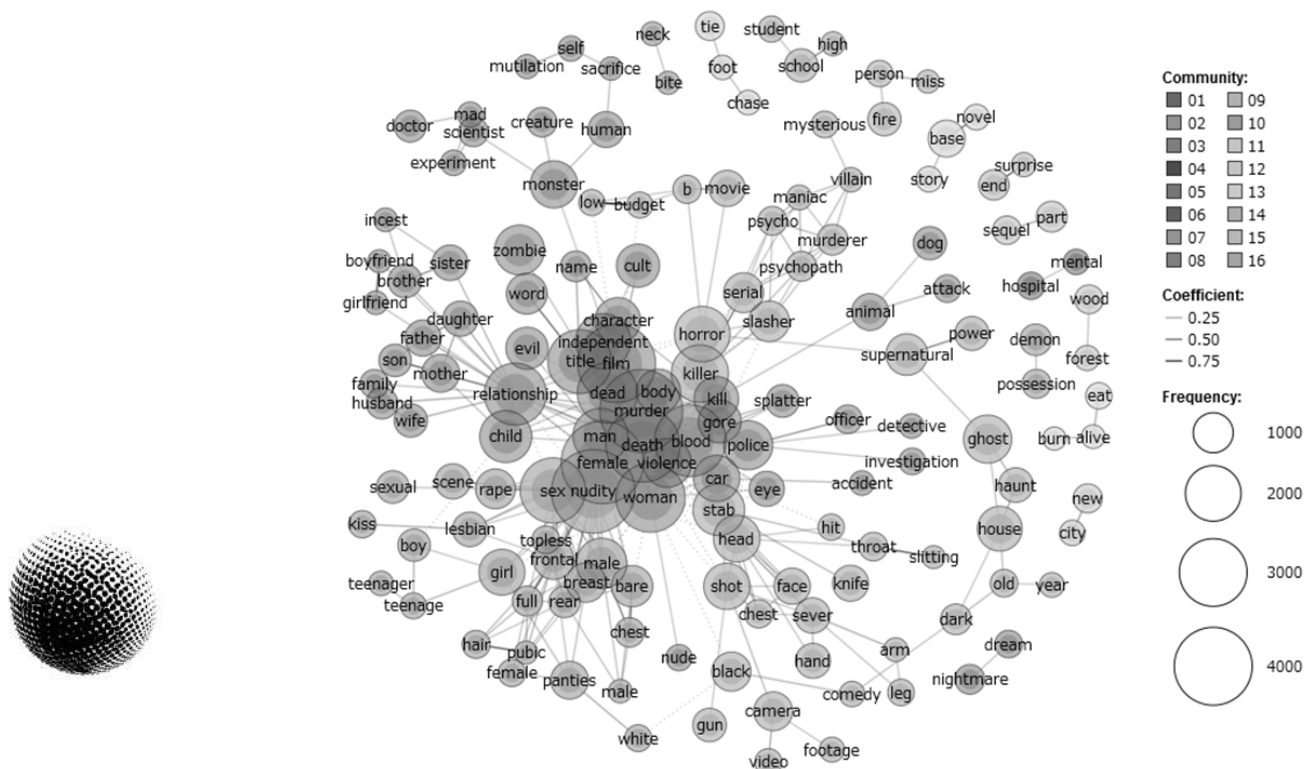


FIG. 2 – Keywords co-occurrence network, minimum term frequency = 300. Different colors indicate different clusters based on network modularity. Software: KH Coder 3 (Source: our elaborations on IMDb data).

Through a similar visual network analysis approach (Venturini *et al.*, 2021), we can intuitively present the keywords most associated with different time intervals as a bipartite word-variable network. The results shown in Figure 3 enrich the analysis by adding the time dimension. Despite a high degree of heterogeneity in the distribution of keywords, excluding the first period of cinema (1912-1949, when fewer movies were produced), it is possible to discern various periodizations:

- i) On the left side of the graph, from the 1950s to the 1960s (1950-59 at the top, and 1960-64 and 1965-69 at the bottom);
- ii) At the top, from the 1970s to the early 1980s (1970-74, 1975-79, and 1980-84);
- iii) At the bottom right, from the late 1980s to 2017.

The higher prominence of certain keywords can be interpreted as representing the content characterizing these periods, as these keywords are overrepresented. The first period is linked to keywords such as “doctor,” “mad,” “scientist,” and “police,” but also “vampire” and “monster.” Since there are fewer movies in this period, the keywords are somewhat scattered. The second and third periods are more

killer, mad scientist, maniac, mask, media (digital), media (traditional), monster, nightmare, police, puppet, religion, sorcerer, splatter, thriller, vampire, and zombie. Using multidimensional scaling analysis (ALSCAL technique), we established relationships among the subgenres of horror films. The analysis yielded a Cartesian plane (refer to Figure 3), where distinct semantic areas with different polarities were easily identifiable. Interpreting these areas allowed us to discern the most discriminant types of cinematic fears. In essence, the more isolated the subgenres, the more indicative they are of characterizing certain movies compared to others. Figure 3 illustrates several archetypal themes of horror films, including monsters, mad scientists, zombies, vampires, ghosts, evil entities, erotic content, killers, police, and maniacs. Towards the center, where non-discriminatory terms are located, we also find animals, aliens, sorcerers, religious themes, and nightmares.

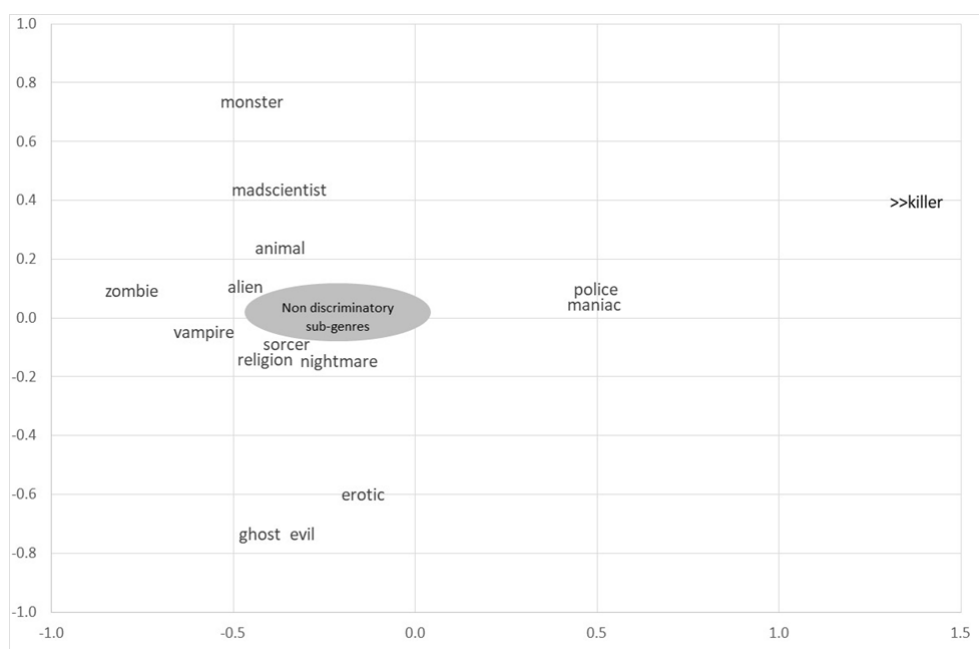


FIG. 4 – Multidimensional scaling of subgenres: Stress=0.070; RSQ=0.994 (Source: our elaborations on IMDb data).

Building on previous analyses, we have chosen to examine the cultural evolution of fear in horror movies by focusing on select subgenres, informed by exploratory analyses conducted using co-word occurrences and the ALSCAL technique. Due to space constraints, we will provide a detailed trend analysis only for the following subgenres which we found particularly salient: Monster, Mad Scientist, Zombie, Vampire, Ghost, Killer, Alien, and Erotic content. In our opinion, these subgenres are useful to mark the cultural change in social fear.

1.1 Monster

Monster subgenre contains keywords such as “monster”, “creature”, “freak”, “mutant”, and similar terms.

In the realm of horror cinema, particularly during the 1950s (and to a lesser extent the 1960s), monsters and creatures held an unparalleled allure for audiences worldwide. These heterogeneous, grotesque, and fantastical beings became the embodiment of fear, lurking in the shadows of collective imagination. During this golden age of horror, filmmakers unleashed numerous monsters upon the black and white screen, each one more terrifying and mesmerizing than the last. From the radioactive horrors born of nuclear paranoia to the ancient creatures awakened from their slumber, these monsters embodied the anxieties and societal fears of the post-war period, and of the new technologies (see below the sub-genre “Mad scientist”). In the midst of the Cold War, fears of atomic annihilation gave rise to towering giants like *Godzilla* (1954), who rampaged through cities with unstoppable fury, leaving destruction in its wake. Meanwhile, in the depths of space, extraterrestrial terrors descended upon unsuspecting Earthlings, embodying our deepest fears of the unknown and the Other. But it wasn't just the outer reaches of space that harbored monstrous entities (Cohen, 1996). Closer to home, ancient curses and forbidden rituals unleashed creatures of myth and legend upon unsuspecting villages and towns (like the mummy movies). From werewolves prowling beneath the light of the full moon to vampires stalking the shadows of Gothic castles, these creatures of the night evoked primal fears of the supernatural and the unknown (George & Hughes, 2013).

Yet, amidst the chaos and terror, these monsters held a strange fascination, reminding us of the thin veil between the known and the unknown. They captivated audiences with their otherworldly presence and sparked our fascination with the macabre. Whether it was the tragic situation of the misunderstood monster or the sheer terror of facing an unstoppable force of nature, these creatures served as reflections of the deepest fears, of things repellent and disgusting, but difficult to look away from, as well as uncontrolled desires (Muntean & Payne, 2009).

Monsters and creatures of horror cinema remain immortalized in our collective consciousness, not only as symbols of the worries and anxieties that lurk within us all but also as a way of managing and regulating grief from individual and collective tragedies. According to Millar and Lee, they may offer psychological benefits for the bereaved (Millar and Lee 2021). And though the era of 1950s and 1960s horror may have passed, the legacy of these monsters lives on, representing a “bass continuum” in the history of the Seventh Art, and continuing to haunt our consciousness and unconsciousness for subsequent generations, turning monsters into icons. As shown in Figure 4, it is worth noting that there is an increase in the presence of monsters in horror films in the Eighties.



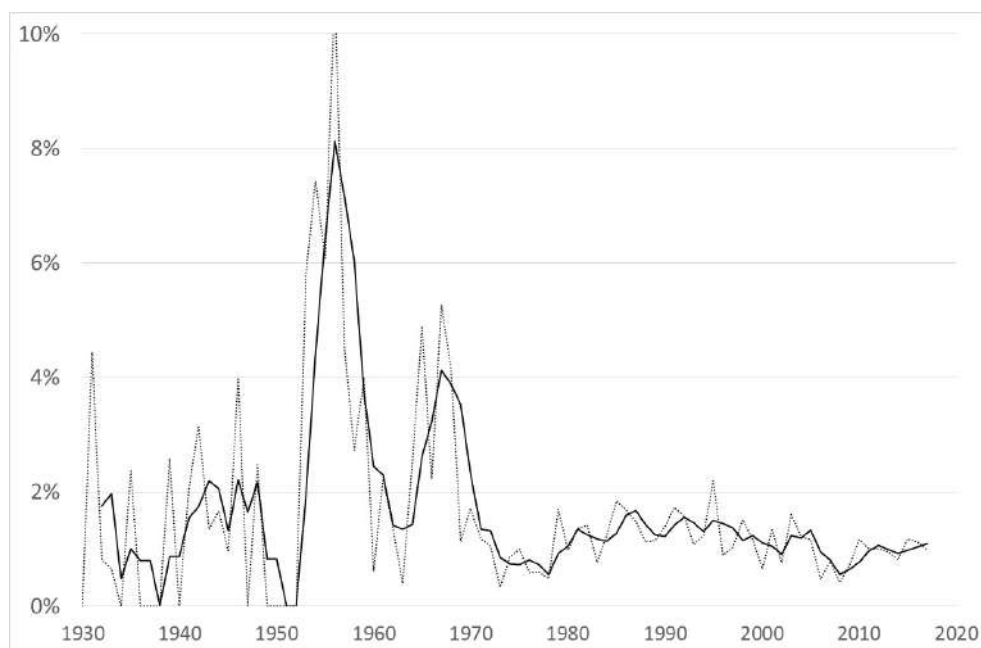


FIG. 5 – Percentage of films featuring content related to monsters, in bold the three-year smoothed average (Source: our elaborations on IMDb data).

3.2 Mad scientist

Mad scientist subgenre contains keywords such as “mad scientist”, “mad doctor”, “experiment”, “frankenstein”, and similar terms.

The mad scientists (or mad doctors) in cinematic horror is also an inherently modern monster, and it may be interpreted as a "industrial-capitalist monster". Their presence in horror films has been relatively consistent, especially since the World War II and post-war era, notably during significant periods such as the immediate post-war years (the 1950s). In particular, the mad doctors (or mad scientists) of recent years represent the gothic and demonic version of medicine as portrayed in American medical dramas in recent decades. These "mad scientists" embody society's anxieties and fears regarding an entire professional class – namely, doctors and scientists – which, especially in the United States (the source of the majority of films featuring this character), saw a resurgence in the second half of the 20th century. Some medical and scientific programs appeared to be inspired, if not in degree, at least in their characteristics, by the Nazi mad doctors (Poole 2011). Furthermore, the fundamental "Americanness" of this figure (making it another *American Horror Story*) is linked to its connection to American capitalism. The doctors in the tradition of American gothic are driven to madness in part because they believe they must work incessantly on their projects without respite, engaging in intellectual labor that involves selling their ideas to professional institutions.

To express their unprofessional side, they transform themselves into literal monsters. In a country like America, which has witnessed a progressive "proletarianization" of the medical-scientific profession, the mad doctor becomes a monster not because they deviate from their professionalism but precisely because they embody it, torn between delusions of grandeur and alienating work. In this divided state, they are monstrous not for departing from their professionalism but for personifying it.

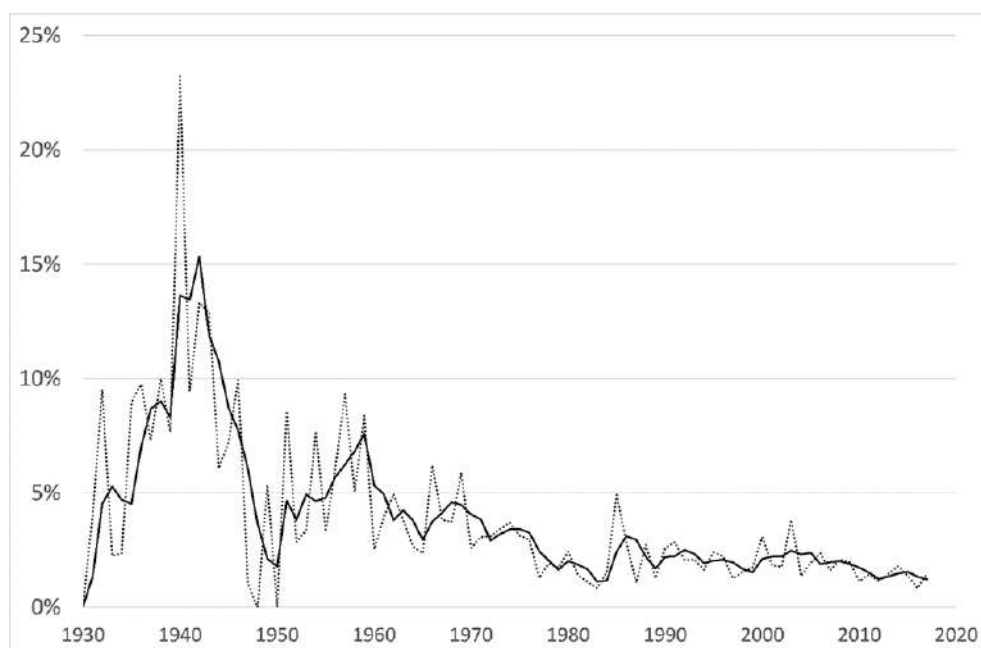


FIG. 6 – Percentage of films featuring content related to mad scientist, in bold the three-year smoothed average (Source: our elaborations on IMDb data).

3.3 Ghost

Ghost subgenre contains keywords such as "ghost", "spectre", "phantom", "haunted", "spirit", and similar terms.

The presence of the spectral in horror cinema is a constant that characterizes different epochs. Indeed, this observation should not come as a great surprise. In recent years, particularly for us, during the first decade of the new century, the concept of the specter has become the most suitable conceptual metaphor for observing, analyzing, understanding, and interpreting (or even, and equally importantly, acknowledging) phenomena of social and cultural repression. In this new "spectral" role, certain characteristics of ghosts and their possession – such as their liminal position between visibility and invisibility, life and death, materiality and immateriality – have become conceptual tools through which the human and social

sciences have begun to analyze a wide range of social, ethical, political, and cultural issues. This is what is referred to as the "spectral turn" (Weinstock 2004).

Taking a societal analysis from a "spectral" perspective does not mean believing in ghosts, but rather opening up to the metaphor of portions of the population (whether from the present or the past) that have been marginalized and thus annihilated. It does not involve processing the mourning of the "returning dead" (contributing to "normalize" it and silence it) but instead entails listening to and understanding their experiences and reasons. The "spectral" perspective presupposes not a ghostbuster, in which the ghost is deceitful or holds a secret that we must uncover by battling the ghost itself. Rather, it presupposes a ghost-whisperer, for whom the secret of the ghost is a productive opening of meaning, rather than a specific content to be discovered (Davis, 2007).

The subject of spectrality is that which returns and haunts like a ghost (which we may not even be entirely certain of recognizing), and in doing so, demands justice or at least a response. However, ghosts (and the haunted houses increasingly prevalent in recent years) do not merely whisper or seek some form of recognition; they act autonomously in terms of manipulating the living (often leading them to death). At the foundation of this autonomy lies a genuine relationality based on the voice or agency of the specter. Recognizing – and taking seriously – the "spectrality" of our society means opening up to the possibility of fresh interpretations of events from its past and present, offering "counter-narratives" that differ from those propagated by those in power who have the authority to "officially endorse versions of reality" (Goffman, 1983).

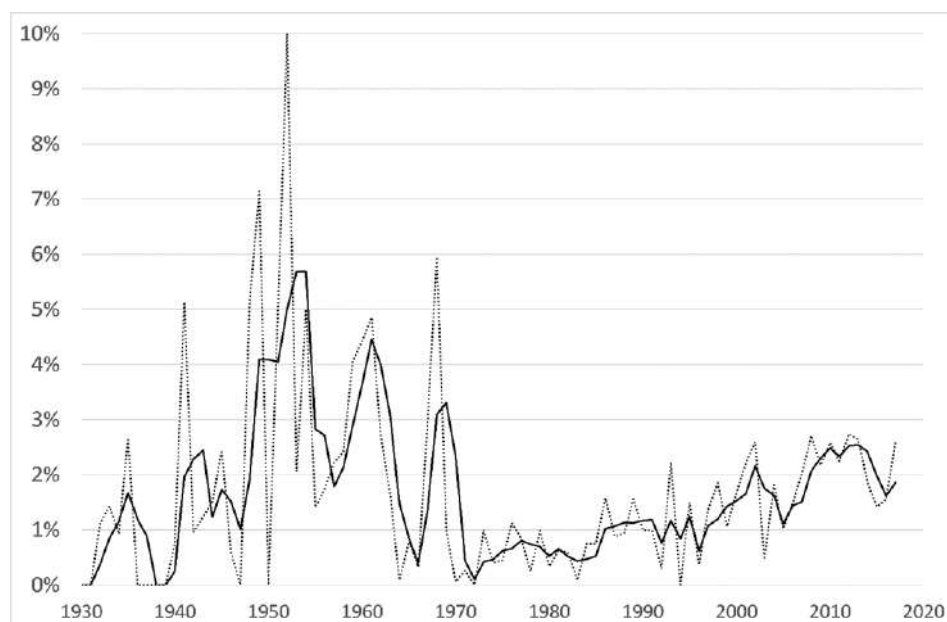


FIG. 7 – Percentage of films featuring content related to ghost subgenre, in bold the three-year smoothed average (Source: our elaborations on IMDb data).

3.4 Alien

Alien subgenre contains keywords such as "alien", "space", "invader", "invasion", "mars", and similar terms.

The theme of alien invasion also serves as a barometer for the anxieties and fears of society during certain historically defined moments. It is no coincidence that peaks in films centered around various alien monstrosities from other planets and worlds are concentrated in the post-World War II years and gained significant success from the 1980s, the era of President Ronald Reagan's Star Wars initiative. The Cold War was, cinematically speaking, a war fought largely with celluloid, not only by the United States but also by other countries.

The Cold War, with its fear of communism and the nightmare of atomic warfare, rekindled in America during the 1950s and 1960s the ancient fear of invasion of the home and the nation. The metaphor of the threat from deep space was particularly well-suited to represent the anxieties associated with the invasion from beyond the Iron Curtain.

In the United States, in particular, the paranoid frenzy of "search for evidence" through the denunciation of acquaintances and colleagues characterized the entire McCarthy era (the same era that revived the metaphor of the "witch hunt" in America). It was a colossal work of propaganda and persuasion where Americans were made to believe that their neighbors were not exactly who they claimed to be. The horror of alien invasion (and the "Red threat") essentially depicted a nation locked in defense against anything that could come from the outside but uncertain about the security of its own borders (Poole 2011).

However, as the Cold War provided the backdrop for the traditional alien invasion, with the alien creature that imposed itself in cinema from the 1980s onward, the enemy became more elusive, intangible, and invisible. It was as if society was deprived of an external subject on which to unload and attribute the responsibilities for its persecutory fears, projecting them onto a monstrous creature without form or boundaries—the creature from "Alien." It was the uncertainty of not only the boundaries of our society and culture (a by-product of the processes of globalization, which were becoming increasingly evident in common discourse) but also the boundaries of one's own body. Omar Calabrese describes the creature from *Alien* (and its descendants) as an "unstable monster," placing it among those forms "that do not properly have a form but are rather in search of one." It is a liminal monster in form and in the places, it inhabits, a hybrid that "makes its perpetual state of being on the margins an element of further threat: it is not here, but it could be. It could arrive. It is perpetually traveling towards us.



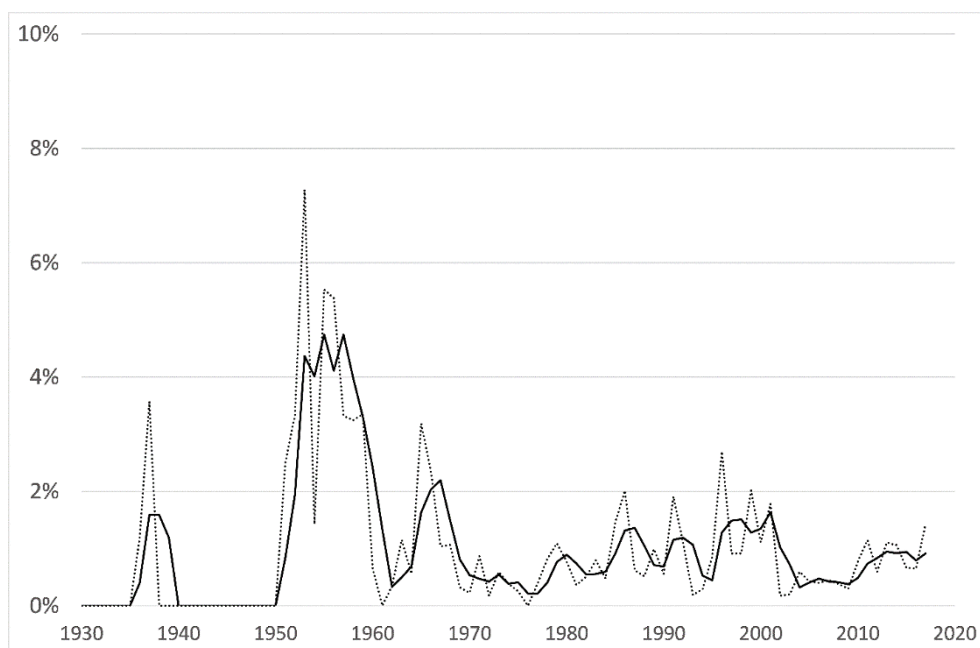


FIG. 8 – Percentage of films featuring content related to alien, in bold the three-year smoothed average (Source: our elaborations on IMDb data).

3.5 Killer

Killer subgenre contains keywords such as “killer”, “murder”, “homicide”, “assassin”, and similar terms. The serial killer as a monstrous figure in cinematic imagination appears in significant waves whenever society feels threatened in its security. The 1970s and 1980s are the periods in which the figure of the serial killer becomes more prominent on the screens. It is no coincidence that these are periods in which perceived insecurity is linked to acts of violence, which may be exaggerated but become real when the public perceives them as such. The serial killer, however, is a distinctly modern figure: no matter how one interprets their resurgence in different cinematic years, there is a typically contemporary aspect to their serial nature (Haggerty, 2009; Seltzer, 1998). In the serial killer modern figure there is a convergence of various dimensions: Mediatization – cultivate by the mass media feed public appetites for the sensational, cynically capitalize on the horrific, and institutionalize a culture of celebrity. Anonymity:

Increased social anonymity is also a fundamental precondition for the rise of serial murderers. Indeed, a defining attribute of serial killers is that they prey on strangers. Prior to embracing the phrase ‘serial killers’ in the 1970s, the police categorized such behaviors as ‘stranger killing’ (Haggerty, 2009:176).

Rationality: It's the idea of a kind of "Fordism" of murder, an art of killing "in the age of its technical reproducibility," precisely an art of serial killing. The serial killers

in the cinema of the 1970s and 1980s, are thoroughly modern because, as suggested by Annalee Newitz, they are "monsters of capitalism" (Newitz, 1998). Their brutality condemns the methods of contemporary capitalist production by taking them to the extreme, ultimately leading to the mass (serial) production of lifeless bodies.

The serial killer presents a gothic and horrifying version of Marx's concept of "dead labor," projecting the destructive sentiments inspired by the workplace onto the victims.

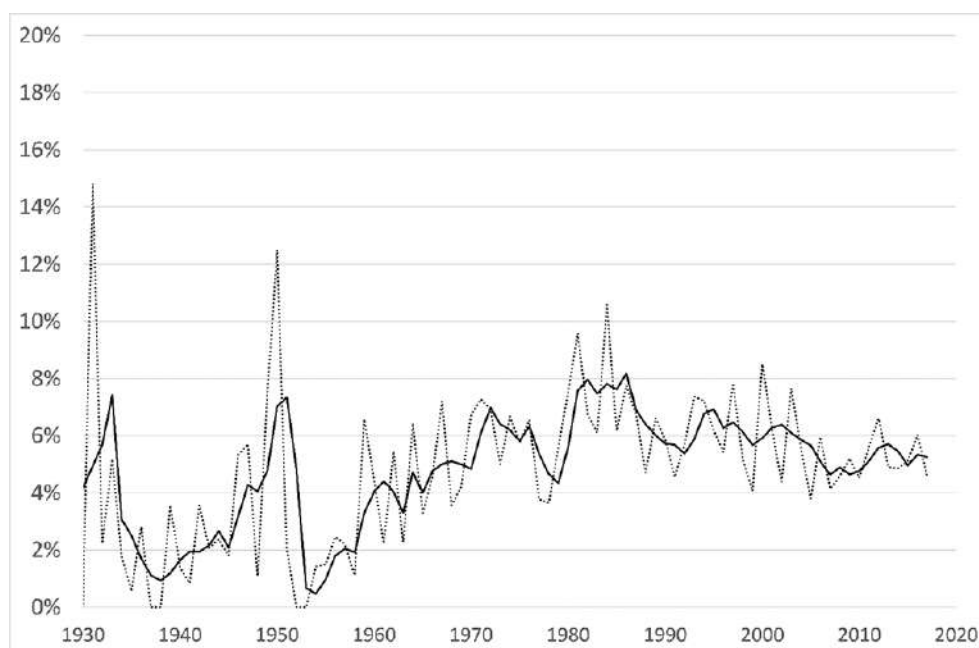


FIG. 9 – Percentage of films featuring content related to killer, in bold the three-year smoothed average (Source: our elaborations on IMDb data).

3.6 *Zombie*

Zombie subgenre contains keywords such as "zombie", "undead", "living dead", and similar terms. The graph in Figure 10 clearly shows how the zombie has experienced particularly significant moments of cinematic presence. The first "peak" coincides with what we could define as the "first generation" of cinematic zombies in the 1930s and 1940s, with films such as *White Zombie* (Victor Halperin, 1932) and *I Walked With a Zombie* (Jacques Tourneur, 1943). In these cases, the films, in some way, draw from the Haitian origins of the zombie, where the zombie is not a monstrous figure, but rather the victim of a sorcerer who reanimates people, reducing them to a "post-mortem" slavery. In Haiti, the fear is not of the zombie itself, but of becoming one – and of the sorcerer who reduces them to such a state. Connected to the contemporary issue of the United States' colonial occupation of Haiti, this first generation of "voodoo-themed" zombie films is linked to various

messages ranging from the orientalist (re)imagining of Caribbean cultures (especially Haiti) to colonial and colonialist imagery. This is combined with a representation of the "soulless slave" on Haitian sugar plantations, which eerily resembled the conditions of the American working class during the Great Depression.

What's more, both *White Zombie* and *I Walked With a Zombie* feature white heroines turned into zombies by clearly non-white sorcerers. For a Western (and white) audience, the true horror in these films is not the slavery of black individuals but rather the risk that white protagonists may themselves become zombies. The real horror, in other words, is the possibility that Westerners can be dominated and "colonized" by the very slaves they transported from Africa (or their descendants), ultimately becoming slaves themselves.

The second "peak" in our graphs coincides with the "second generation" of cinematic zombies, roughly dating back to the post-World War II years. This generation witnesses a fundamental transformation in the metaphor of the living dead. We are no longer dealing with solitary zombies or small groups enslaved by a master-sorcerer, but rather with a genuine and overwhelming mass of anonymous beings. After the discovery of thousands of corpses piled up in German concentration camps by the Allied forces, and especially after the trauma of the atomic bombs dropped on Hiroshima and Nagasaki, popular imagination was fueled by hordes of the undead reduced to such a state by the nuclear threat.

The Cold War, and thus the fear of communism, as well as the nightmare of the atomic bomb, reawakened ancient fears of the nation in 1950s and 1960s America. The metaphor of zombification was particularly apt for representing anxieties related to the invasion from behind the Iron Curtain. The horror of the zombie invasion (and the "Red Threat") essentially portrayed a nation gripped by paranoia, locked in defence against anything that might come from outside, yet uncertain about the security of its own borders.

However, the most significant presence of the zombie on the cinematic screens coincides with the last two "generations" of the living dead: those of the 1970s-1980s and the first decade of the 21st century (Hubner *et al.*, 2014). The cinematic generation of zombies from the 1970s to the 1990s, inaugurated by George A. Romero with *Night of the Living Dead* (1968), along with its numerous sequels (and remakes and various imitations), has been variously interpreted as a reflection on racism and racial issues, the breakdown of the nuclear family, and a commentary against the Vietnam War, especially concerning *Night of the Living Dead*. It was also seen as a sharp critique of consumer culture, notably in *Dawn of the Dead* (1978), where survivors of the "zombie apocalypse" take refuge in a shopping mall, as the zombies themselves seem to want to enter due to a kind of "consumer instinct." In the same period, Italy saw the emergence of the "cannibal" film subgenre (with directors like Lucio Fulci and Joe D'Amato), often set on distant Caribbean islands, bringing back colonial fantasies (especially in the connection between the "savage cannibal" and the zombie), and characterized by a unique style centered on excess, grotesqueness, and disgust, where exoticism blends with eroticism.



Finally, the last generation (with the most recent films by Romero and a series of movies where the figure of the zombie tends to become increasingly "humanized," or where the survivors of the attack appear more inhumane than the zombies themselves) would reflect all our anxieties about the lack of stability and security, essentially equating "us" and "them," to discover that, ultimately, "we are the zombies." In the latest films, aspects related to contagion and epidemics (even pandemics, as zombie apocalypses tend to have a global scope) are evident, tying these productions to the discourse of disease, virality and contamination, as well as concerns related to bioethical issues, such as the definition of "biological death."

These issues link the latest cinematic generation to a dimension that can be traced back to the pathologization and medicalization of society, whose global spread arouses all our fears related to the processes of globalization (see a film like *World War Z*, directed in 2013 by Mark Foster). The living dead thus become a far too realistic representation of contemporary proletariat, migratory flows, and the increasing ease with which people can end up in a state of "non-person," real living dead." (Moreman, 2011).

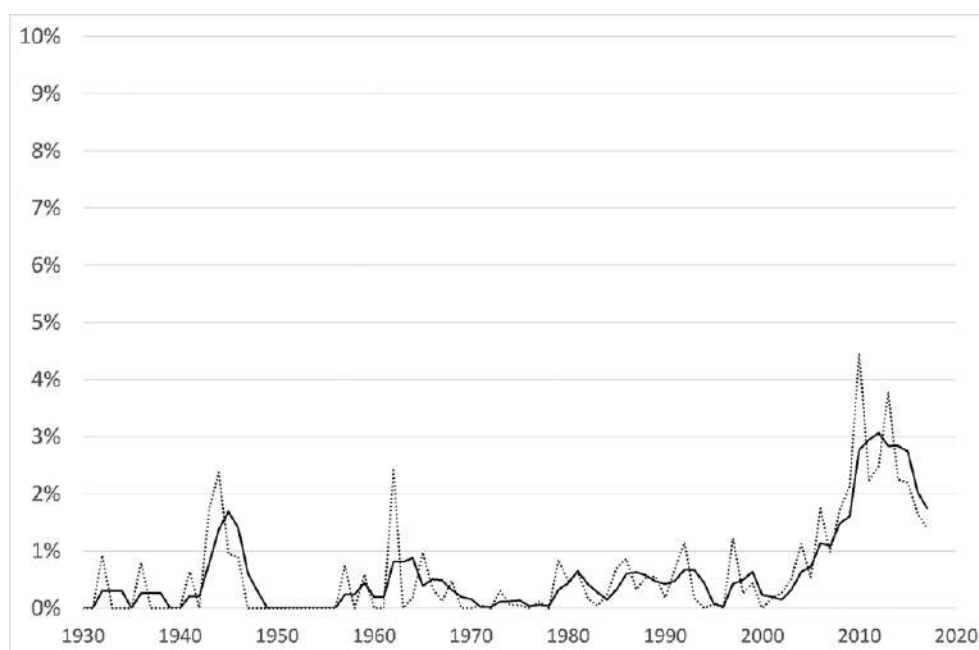


FIG. 10 – Percentage of films featuring content related to zombie, in bold the three-year smoothed average (Source: our elaborations on IMDb data).

Other intriguing trends are observed in specific subgenres. For example, Figure 10 depicts the percentage of erotic contents in horror movies. Erotic contents began to significantly appear in horror movies in Sixties. In the landscape of 1960s and 1970s horror cinema, the exploration of sexuality was often intertwined with themes of mania and psychosis. Alfred Hitchcock's *Psycho* (1960) stands as a seminal example,

where Norman Bates's disturbed psyche manifests in his complex relationship with his mother and repressed sexual desires. This film shattered conventions by openly addressing taboo topics of sexuality and deviance. Similarly, films such as *Peeping Tom* (1960) and *The Texas Chain Saw Massacre* (1974) delved into the disturbing intersections of sex and psychosis, portraying maniacal characters whose actions are driven by deep-seated psychological turmoil. These cinematic productions served as reflections of societal anxieties surrounding sexuality and mental illness (and its redefinition) during this tumultuous period of radical cultural change.

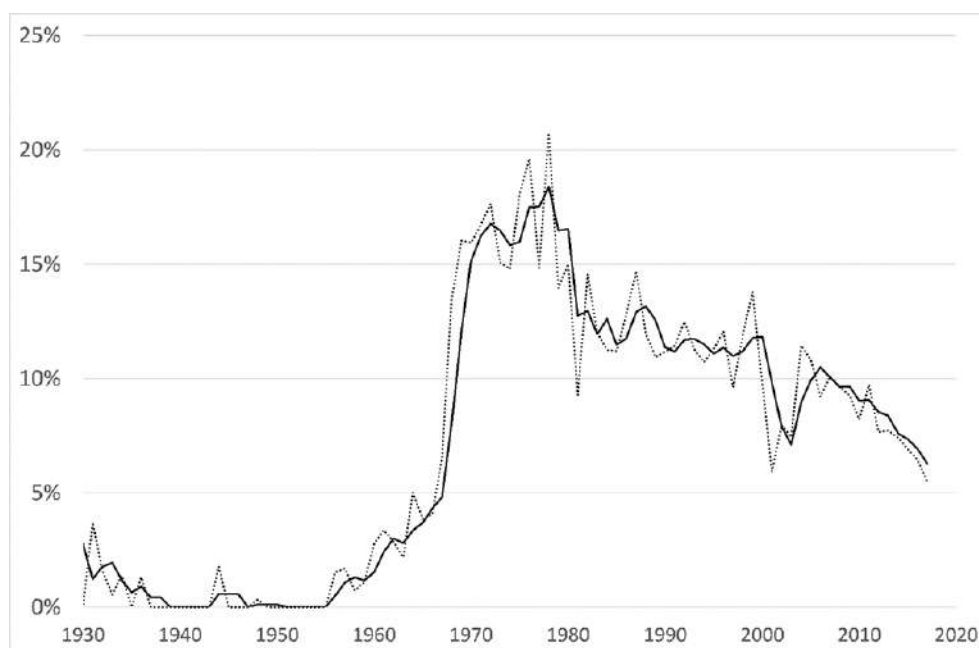


FIG. 11 – Percentage of films featuring content related to eroticism in horror movies, in bold the three-year smoothed average (Source: our elaborations on IMDb data).

4. Conclusions

To summarize, on the basis of clues that emerged from the multivariate analysis and trends, a social periodization of fear in horror movies can be proposed. Co-word analysis suggested some clusters of keywords, and a possible periodization, at least in four main periods. MDS suggested, considering some sub-genres that are particularly significant from the point of view of semantic contents, a family of relevant cultural markers.

Figure 12 shows a hypothesis of periodization. In the last column, we have included a selection of titles and assessed their popularity, which we believe are indicative of the cultural climate. This does not imply that, for example, classic monster films were not made in the 1970s or other periods: for example, there have

been Dracula films in all eras of cinema, from Murnau's *Nosferatu* in 1922, to Fisher's *Dracula: Prince of Darkness* in 1966, to *Bram Stoker's Dracula* by Coppola in 1992, to name a few. However, the success and prevalence of horror, or its newfound vitality, were characterized, relatively speaking, by other subgenres. In other words, cultural innovations in horror themes, for example in the 1960s-1970s, revolved around human killers, psychopathologies and the intrinsic evil in human existence.

A first period, the post-war era and the Fifties/Sixties, is characterized by post-war fears, embodied in the (today) classical monsters (Godzilla, creatures, werewolf, blob, and so on). Here, dominant heterogeneous fears, inherited from the war and linked to a period of change and novelty: technological fears are manifested in scientific experiments with disastrous effects, alien invasions materialize American anxiety about communism, the unknown lies in mysterious and forgotten places and returns from the past. In these years, although fears appear frequently rational and physical, the threats come from other entities, non-human but tangible and corporeal, material, made of flesh and bones.

A second period spans from the Sixties to the Seventies, showing a radical change compared to the previous period. Successful horror movies more often concern psychological aspects of the evil nature of humans. The antagonist is often human, a killer or assassin, a maniac, often with a latent or expressed sexual disorder (*Psycho* 1960, *Profondo rosso* 1975). Erotic content in horror films appears in the Sixties and explodes in the Seventies, also marking a wider freedom of expression on these themes, in particular showing explicit contents.

The third era is situated between the 1970s and 1990s. A return of classical and new monsters defines this period. There is a shift towards a new dehumanization of fear. Antagonists are not humans, but supernatural entities other than humans (aliens, vampires, gremlins, demons, and so on). Sometimes comedy elements are inserted into movies, accompanying the story and infusing it with parodic and satirical meanings (e.g., TV as a spectral medium in *Poltergeist* in 1984, or movies as *Gremlins* in 1984 or *Army of darkness* in 1992 – in facts, a specific trend, not shown here, present an increase of comedy contents in horrors starting in Eighties). Moreover, the presence of ghosts and possessed entities becomes more important than in the past (for example, *Evil Dead* 1981), as does the presence of dreamlike or parallel dimensions (*Nightmare on Elm Street* 1982, *Hellraiser* 1987, or *Hellbound* 1994).

The last period spans from the end of the nineties to the 2010s. Horror movies abandoned rational components in favor of irrationalism, where the source of terror often lacks explanation (as in *Final destination* series, starting in 2000). Evil entities are no longer limited to human forms and can sometimes even be intangible, possibly reflecting anxieties stemming from the loss of control over precarious lives (Bystritsky & Kronemyer, 2014) and the increasing mediatization (and digitalization) of lifestyles (as seen in *The ring* 2002, or *Pulse* 2006). A notable exception during this time was the proliferation of audio-visual products about zombies (and TV series), which saw a surge in production during the first two decades of the new millennium (see above Figure 10). The zombie epidemic depicted in these films tapped into fears of apocalyptic contagion. It's worth considering whether these narratives played a



role in helping society cope (or not) with events like COVID-19. Otherwise, Behuniak (2010) associated the new age of the zombie with the ageing of society, viewing these monstrous figures as a representation and stigmatization of Alzheimer's disease, where afflicted individuals are separated and isolated, creatures with no memory of their past existence.

In summary, horror movies serve as a lens through which to understand social fears, varying over time and across countries (Treisman, 2011). The evolution of fears depicted in these films reflects not just a quest for commercial success by filmmakers and producers, but also a convergence of collective anxieties and the need to confront and manage sources of life stress. Monsters and evils portrayed in horror movies are not merely fictional creations, but often mirror real-world challenges faced by individuals and society at large. Quoting Furedi's concluding words (Furedi, 2007: 234):

A proper sociological understanding of fear requires further research into the way in which this emotion is mediated through today's cultural outlook. We must address not simply the emotion of fear and the threats to which it is a response, but also the crisis of causality that shapes the fearful subject. As indicated previously, twenty-first century fear culture is increasingly being normalised as a force in its own right. In such circumstances, fear is a means through which people respond to and make sense of the world (Furedi, 2007: 234).

This study suggests that horror movies mirror shifts in societal attitudes and concerns, reflecting how people cope with anxieties arising from social changes. These changes are driven, for example, by new technology, the sexual revolution, conflicts, economic crises, or illness, and as a result, people experience (or dread experiencing) failures and losses, confronting the fears that stem from these challenges.





APPROXIMATE PERIOD	DESCRIPTION	Most popular titles
Post-war and the 1950/60s	Post-war Fears: The Golden Age of Monsters and the Fear of the Rational	The Wolf Man* (1941) Frankenstein Meets the Wolf Man ** (1943) Godzilla* (1954) Creature from the Black Lagoon** (1954) Invasion of the Body Snatchers** (1956) The Curse of Frankenstein** (1957) The Abominable Snowman*** (1957) The blob* (1958) Plan 9 from Outer Space* (1959)
The 1960/70s and early 1980s	Freudian Fears: Human Nature and Evil	Psycho* (1960) What Ever Happened to Baby Jane?* (1962) Repulsion* (1965) Rosemary's baby* (1968) L'uccello dalle piume di cristallo* (1970) The Exorcist * (1973) The Texas Chain Saw Massacre * (1974) Profondo rosso** (1975) Carrie* (1976) Halloween* (1977) Altered states* (1980) Cannibal Holocaust*** (1980) Evil dead* (1981) Christine** (1983) Silent Night, Deadly Night* (1984)
From 1980 to 1990s	The Return of Monsters: The Advance of the Irrational and the Dehumanization of Fear	Alien* (1978) Nosferatu* (1979) Zombie*** (1979) The thing* (1982) A Nightmare on Elm Street* (1982) Poltergeist** (1984) The Return of the Living Dead* (1985) The fly* (1986) Evil dead 2* (1987) Sleepwalkers (1992) Hellbound* (1994) Vampire in Brooklyn* (1995) An American Werewolf in Paris* (1997) Bride of Chucky* (1998) Sleepy hollow* (1999)
From 2000s	The Rise of the Irrational and the Dematerialization of Fear (plus zombies)	The blair witch project** (1999) Final destination** (2000) The others* (2001) The ring** (2002) Constantine* (2005)

FIG. 12 – Approximate periodization of horror genres and their respective fears.

Bibliography

Barbelet J., and Barbelet J. (2002). *Introduction: Why Emotions. Emotions and Sociology*, Oxford: Blackwell.

Beck U. (1992). *Risk society: towards a new modernity*. London: Sage.

Behuniak S. M. (2011). "The living dead? The construction of people with Alzheimer's disease as zombies". *Ageing & Society*, 31(1): 70-92.

Bericat E. (2016). "The sociology of emotions: Four decades of progress". *Current sociology*, 64(3): 491-513.

Bystritsky A., & Kronemyer D. (2014). "Stress and anxiety: counterpart elements of the stress/anxiety complex". *Psychiatric Clinics*, 37(4), 489-518.

Cacioppo J. T., Berntson G. G., Sheridan, J. F., and McClintock, M. K. (2000). "Multilevel integrative analyses of human behavior: social neuroscience and the complementing nature of social and biological approaches". *Psychological bulletin*, 126(6), 829.

Caliandro A., & Gandini A. (2017). "Qualitative research in digital environments: A research toolkit". *Routledge*.

Callon M., Courtial J. P., Laville F. (1991). "Co-word analysis as a tool for describing the network of interactions between basic and technological research: The case of polymer chemistry." *Scientometrics*, 22: 155-205.

Codeluppi V. (2013), "Per una critica dell'immaginario pop: da Benjamin a Baudrillard e ritorno", in *IM@GO. A Journal of the Social Imaginary*, ISSN 2281-8138. 1:(2013), pp. 87-98.

Cohen J.J. (1996). *Monster theory: Reading culture*. University of Minnesota Press.

Collins R. (1984). "The role of emotion in social structure". In K. Scherer and P. Ekman (Eds.), *Approaches to emotion*. New York: Erlbaum.

Davis C. (2007) "État Présent: Hauntology, Spectres and Phantoms", in *French Studies*, a. LIX, n. 3, pp. 373-379 (p. 377). Cfr. anche C. Davis, *Haunted Subjects. Deconstruction, Psychoanalysis and the Return of the Dead*, Palgrave, Basingstoke.

Douglas M., (1992). *Risk and Blame: Essays in Cultural Theory*, London and New York: Routledge.



Furedi F., 2007. "The only thing we have to fear is the 'culture of fear' itself". *American journal of sociology*, 32(2), pp.231-234.

Furedi F., 2018. *How fear works: Culture of fear in the twenty-first century*. Bloomsbury Publishing.

George S. Hughes B. (2013). "Introduction: undead reflections: the sympathetic vampire and its monstrous other". *Gothic Studies*, 15(1): 1-7.

Giddens A., (1990). "The Consequences of Modernity", Cambridge: Polity Press.

Glassner B. (2004). "Narrative techniques of fear mongering." *Social Research: An International Quarterly*, 71(4), 819-826.

Goffman E. (1983), "The Interaction Order", in *American Sociological Review*, a. XLVIII, pp. 1-17.

Gordon S. L. (1990). "Social structural effects on emotions". In T. D. Kemper (Ed.), *Research agendas in the sociology of emotions*. Albany: State University of New York Press, 1990, pp. 145-179.

Haggerty K.D. (2009). "Modern serial killers". *Crime, Media, Culture*, 52: 168-187.

Hill A., Mortensen M., Hermes J. (2021). "Fear: Introduction to special issue". *European Journal of Cultural Studies*, 24(4), 793-800.

Hochschild A.R. (1979). "Emotion work, feeling rules, and social structure". *American journal of sociology* 85, no. 3 (1979): 551-575.

Hout M. C., Papesh M. H., Goldinger S. D. (2013). "Multidimensional scaling". *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 4(1), 93-103.

Hubbard P. (2003). "Fear and loathing at the multiplex: everyday anxiety in the post-industrial city". *Capital & Class*, 27(2): 51-75.

Hubner L., Leaning M. Manning P. (2014). *The zombie renaissance in popular culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Illouz E. (2009). "Emotions, imagination and consumption: A new research agenda". *Journal of consumer culture*, 9(3), 377-413.

Jeffries F. (2013). "Mediating fear". *Global Media and Communication*, 9(1), 37-52.



Kemper T.D.A. (1978). *Social interactional theory of emotions*. John Wiley & Sons, 1978.

May R. (1950). *The Meaning of Anxiety*. New York: The Ronald Press Company.

Millar B., & Lee, J. (2021). "Horror Films and Grief". *Emotion Review*, 13(3), 171-182.

Moreman Ch. M., Rushton C. J. (a cura di), *Zombies Are Us. Essays on the Humanity of the Walking Dead*, Jefferson, NC: McFarland & Company.

Muntean N. Payne M.T. (2009). "Attack of the livid dead: Re-calibrating terror in the post-September 11 zombie film". In A. Schopp and M. B. Hill. (eds) *War on Terror and American Popular Culture: September 11 and Beyond*. Teaneck: Fairleigh Dickinson University Press.

Newitz A. (1998). *When we pretend that we're dead: monsters, psychopaths and the economy in American popular culture*. Berkeley: University of California.

Ohman A. (2008). "Fear and anxiety: Overlaps and dissociations", M. Lewis, J.M. Haviland-Jones, L.F. Barrett (Eds.), *Handbook of emotions* (3rd ed.), New York: Guilford Press.

Poole W. S. (2011). *Monsters in America: Our historical obsession with the hideous and the haunting*. Baylor University Press.

Riezler K. (1944). "The social psychology of fear". *American Journal of Sociology*, 49, no. 6 (1944): 489-498.

Rodrigues S.M., LeDoux J.E. Sapolsky R.M. (2009). "The influence of stress hormones on fear circuitry". *Annual review of neuroscience*, 32: 289-313.

Salganik M. J. (2019). *Bit by bit: Social research in the digital age*. Princeton University Press.

Seltzer M. (1998). *Serial killers: Death and life in America's wound culture*. London: Routledge.

Treisman D. (2011). "The geography of fear. No. w16838". *National Bureau of Economic Research*, 2011.

Tudor A. (2003). "A (macro) sociology of fear?." *The Sociological Review*, 51 (2): 238-256.

Turner J. H. (2009). "The sociology of emotions: Basic theoretical arguments". *Emotion Review*, 1(4): 340-354.



Simone Sarti, Massimo Airoidi, Federico Boni
The evolution of fear

Turner J.H. (2000). *On the origins of human emotions: A sociological inquiry into the evolution of human affect*. Stanford University Press.

Venturini T., Jacomy M., Jensen P. (2021). "What do we see when we look at networks: Visual network analysis, relational ambiguity, and force-directed layouts". *Big Data & Society*, 8(1), 20539517211018488.

Von Scheve C., and Von Luede R. (2005). "Emotion and social structures: Towards an interdisciplinary approach". *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 35(3): 303-328.

Weinstock (a cura di), J. A. (2004) *Spectral America. Phantoms and the National Imagination*, Madison-Londra, University of Wisconsin Press.





Eteronomia e autonomia simbolica nei mondi videoludici: Baldur's Gate

Luigi Somma

lsomma@unisa.it

Dipartimento di Scienze Politiche e della comunicazione | Università degli Studi di Salerno



Abstract

Symbolic Heteronomy and Autonomy in Videogame Worlds: Baldur's Gate.

The essay analyzes *Baldur's Gate III* (Larian Studios, 2023) as a ludic and mythopoietic space where social imaginaries, dynamics of re-tribalization (McLuhan 1964; 2015; Maffesoli 1988), and forms of individual and collective agency (Nguyen 2023) intertwine. Through a dialogue with Castoriadis (1975; 2022), Caillois (1958; 2000), Huizinga (1938; 2002), Morin (1993; 2008), and Berger Luckmann (1966; 2024), the study investigates how video games can be configured as socio-imaginal devices, capable of activating symbolic participation and fostering processes of identity construction, while reactivating rituality, mythologies, and community structures within a media context that promotes their rediscovery and reinterpretation. *Baldur's Gate III* is explored as a narrative and performative device that enables symbolic participation and identity building, encouraging the rediscovery of rituals, mythologies, and communities. The tension between heteronomy (rules and structures that ensure coherence and limits) and autonomy (the player's freedom of choice and action) is not a resolvable opposition but rather a dynamic process. Within this shifting equilibrium, video games become sites of symbolic and social production, where myths are generated, rules are tested, and norms are negotiated.

Keywords

Social Imaginary | Videogame studies | Identity | Agency | Complexity



Baldur's Gate è una serie di videogiochi di ruolo (sviluppata originariamente nel 1998 da Bioware) che si articola a partire dall'universo narrativo immaginario di *Dungeon & Dragons* - ambientato nei *Forgotten Realms*. In un universo abitato da eroi, creature mitiche, divinità e forze magiche, il gioco offre ai videogiocatori la possibilità di immergersi in narrazioni complesse, intessute di bivi morali, alleanze strategiche e conflitti epici. *Forgotten Realms* è un mondo immaginario, di cui *Faerûn* costituisce uno dei continenti più importanti, in cui coesistono coacervi di culture, popoli e forze soprannaturali. La città, da cui il titolo del gioco, è fulcro geopolitico e narrativo di Baldur's Gate, poiché al suo interno si incontrano fazioni in lotta per il controllo politico, potenti maghi e organizzazioni segrete. L'universo narrativo si caratterizza fortemente per la sua ricchezza mitopoietica, laddove divinità, demoni, draghi e altre creature mitico-magiche ne popolano il mondo, influenzando direttamente gli eventi e le vite dei personaggi coinvolti; la configurazione degli ambienti narrativi è in grado di generare una suggestiva commistione, immersa in un'atmosfera *dark fantasy*, tra la dimensione soprannaturale e la realtà sociale del contesto urbano.

È fondamentale sottolineare come il soprannaturale, all'interno di tale universo narrativo videoludico, non eserciti soltanto una funzione estetica, bensì si costituisca come elemento strutturale in grado di permeare la realtà, generando peculiari tensioni che coinvolgono la sfera decisionale dei personaggi e dei suoi videogiocatori: sempre sospesi tra destino e libero arbitrio, ragione e fede, casualità e libertà scelta.

L'universo di Baldur's Gate ha, anzitutto, tra i suoi elementi distintivi, oltre che profondità narrativa, coerenza interna del mondo di gioco e, infine, marcata interattività, che permette ai videogiocatori di plasmare il corso degli eventi, e persino le proprie identità, attraverso la creazione di personaggi intesi come *Self-avatar*, seguendo un grado e un principio di identificazione specifico e complesso.

Tale dimensione immersiva, ma anche interattiva, tramuta il gioco in un dispositivo simbolico capace di attivare una copiosa varietà di immaginari sociali, ben oltre la sua caratterizzazione ludica. L'immaginario riveste una cruciale funzione nel processo di costruzione sociale della realtà (Berger Luckmann 1966; 2024), giacché gli immaginari sociali, intesi come insieme composito di simboli, miti e rappresentazioni conferiscono senso alla vita collettiva in qualità di strutture condivise che ne orientano il comportamento, le istituzioni e le aspettative; in tal senso, Edgar Morin, ne *Le idee, habitat, vita, organizzazione, usi e costumi* (1986; 2008) individua e determina, attraverso il suo schema ad anello tripartito, le inter-retro-relazioni che uniscono individuo (psicosfera), cultura (noosfera) e società (socosfera).

Egli, in tal modo, chiarisce come la cultura noosferica, e quindi l'agglomerato complesso di miti, rappresentazioni e valori (immaginario) agisca e influenzi e, sia agita e influenzata, da ogni altro elemento dell'anello. In definitiva, scopo di questo saggio è analizzare il videogioco *Baldur's Gate III* (prodotto dalla software house belga Larian Studios nel 2023) come spazio ludico e mitopoietico in cui si intrecciano immaginari sociali, dinamiche di ri-tribalizzazione, forme di agency individuale e collettiva; mettendo in luce in particolar modo come tali immaginari, insieme alle spinte verso una ri-magazzinazione dell'esperienza, possano attivare processi di ristrutturazione della realtà sociale e di ridefinizione dei suoi codici mitico-normativo-



valoriali. Attraverso un dialogo critico tra autori quali Cornelius Castoriadis (1975; 2022), Roger Caillois (1958; 2000), Johan Huizinga (1938; 2002), Edgar Morin (1993; 2008) e Berger e Luckmann (1966; 2024), il saggio intende indagare come il videogioco possa configurarsi quale dispositivo socio-immaginale atto a comprendere le trasformazioni socioculturali, nonché l'inter-retro-relazione che configura il rapporto tra gli immaginari e la realtà sociale. In particolare, Baldur's Gate III sarà esplorato come dispositivo narrativo e performativo capace di innescare forme di partecipazione simbolica e di favorire processi di costruzione identitaria, riattivando retroattivamente nella realtà sociale ritualità, mitologie e strutture comunitarie in un contesto mediale che ne promuove la riscoperta e la reinterpretazione.

1. Il videogioco come dispositivo simbolico e spazio di istituzione dell'immaginario sociale

La società è la somma dinamica di concetti, immagini, narrazioni, che risiedono nella mente delle persone, e sono quindi invisibili (Secondulfo, 2019). L'immaginario sociale presenta un profondo radicamento nell'invisibile, in altre parole nelle radici e le strutture di senso profonde di cui è imbevuto:

pensiamo all'immaginario come alla parte invisibile del visibile, che lo sostiene e gli dà senso radicandolo e nutrendolo, attraverso vari livelli di significazione via via più profondi (Secondulfo, 2019: 8).

Pertanto, esso riveste una cruciale funzione nel processo di costruzione sociale della realtà, laddove invisibile e visibile non intrattengono semplicemente un rapporto dialettico, bensì, nei termini posti da Morin, di inter-retro-relazione.

Le profonde scaturigini di senso sedimentate nella dimensione archetipica dell'inconscio collettivo continuamente retroagiscono sui processi di ricostruzione della realtà sociale, sedimentandosi ricorsivamente nella realtà della vita quotidiana assumendo nuove forme di manifestazione. Nell'inter(retro)scambio tra realtà e immaginario (Morin, 2017), possiamo osservare come le rappresentazioni archetipiche degli immaginari sociali dispieghino un potente effetto di retroazione sui processi di costruzione e ricostruzione delle sfere della realtà quotidiana e dei suoi oggetti reali (valori, idee e miti).

La società è un'"impresa di costruzione del mondo", ciò equivale a dire che essa ricopre innanzitutto una funzione di attribuzione di ordine e di significato (Pecchinenda, 1999: 103). Tale funzione è stata storicamente assolta dai miti.

Possiamo far riferimento al modello della macchina mitologica per definire "la forma di un congegno che produce epifanie di miti e che nel suo interno potrebbe contenere i miti stessi - il mito -, ma potrebbe anche essere vuoto" (Jesi, 2023: 119).

Nell'epoca della comunicazione digitale e della mediatizzazione crescente, il videogioco si configura come un dispositivo simbolico complesso, capace di generare



immaginari sociali innovativi e di modificare i modi in cui la realtà sociale viene percepita, rappresentata e costruita. Non si tratta più di una semplice forma ludica di intrattenimento, ma di un ambiente semiotico in cui soggetti, narrazioni, regole e immagini convergono nella produzione di senso e nella costruzione di mondi.

L'immaginario di una società, secondo Domenico Secondulfo, sorge e si riproduce nel suo doppio radicamento dialettico tra visibile e invisibile:

L'uomo vive in un suo grande sogno che costruisce quotidianamente attraverso i significati che proietta e che riconosce in tutto ciò che lo circonda, in tutto ciò che fa: l'immaginario sociale con le sue radici nel profondo garantisce proprio questo (Secondulfo, 2019: 7).

È necessario, pertanto, pensare all'immaginario come alla parte visibile dell'invisibile, "che lo sostiene e gli da senso radicandolo e nutrendolo, attraverso vari livelli di significazione più profondi" (Ivi: 8).

Applicando questa prospettiva al videogioco, è possibile intendere *Baldur's Gate* come un "mondo istituito", dotato di coerenza interna, ruoli, norme e sistemi simbolici, in cui la realtà del gioco — pur non materiale — genera effetti concreti sulla percezione, sull'identità e sulle pratiche sociali dei giocatori.

Questa dimensione simbolica e performativa si traduce in un potere di trasformazione reale: gli immaginari sociali che si attivano nel videogioco, attraverso narrazioni e pratiche condivise, possono influenzare profondamente la società esterna, contribuendo a modificare norme, valori e persino leggi.

Il contributo di Edgar Morin, in particolare ne *Lo spirito del tempo* (1962; 2017) e ne *Le idee: habitat, vita, organizzazione, usi e costumi* (1991; 2008), è cruciale per cogliere la dinamica di co-produzione e interscambio tra realtà e immaginario. Morin descrive tale relazione come un circuito di retroazione continua: la realtà sociale produce e alimenta immaginari che a loro volta influenzano e trasformano la realtà stessa.

L'immaginario non è mera fantasia, ma "matrice di senso" che permette alla società di creare miti e narrazioni condivise, essenziali per la coesione e l'orientamento collettivo. Il videogioco emerge così come un laboratorio mitopoietico contemporaneo, in cui *Baldur's Gate* rielabora archetipi classici (eroe, destino, conflitto morale) offrendo al giocatore molteplici mondi possibili. Questi mondi sono spazi in cui si costruisce continuamente un immaginario sociale fluido e plurale, capace di riflettere e rigenerare la realtà culturale e simbolica di oggi.

Alla base dell'organizzazione di una società, ma anche delle sue credenze e dei suoi miti, v'è infatti per Morin un'unità primordiale, mediante la quale esse si costituiscono quali forze sociali di coesione/collegamento. Tuttavia, pur disponendo di una memoria ereditaria e di innati principi organizzatori di conoscenza, ciascun individuo sociale è sempre in grado di acquisire una sua memoria personale e di integrare in sé i principi socioculturali di organizzazione della conoscenza di una data comunità: "I software culturali che co-generano le conoscenze dell'intelletto/cervello sono stati anch'essi storicamente co-generati da interazioni tra intelletti/cervelli" (Morin, 2008: 14). Le istanze produttrici della conoscenza noosferica (miti, idee,



norme e valori) sono iscritte nella cultura, ma vivono anche nei “singoli intelletti” e nelle loro interazioni, co-generando nuove conoscenze – dunque nuova cultura.

Per cui, “anche quando è comandato e controllato dai vari software di cui abbiamo parlato, l’individuo dispone sempre del suo computer personale” (lvi: 15). Le menti individuali possono autonomizzarsi rispetto alle proprie determinazioni biologiche e le proprie determinazioni culturali:

La mente individuale dispone in maggior misura di possibilità di gioco, come di autonomia, proprio quando nella cultura stessa vi è gioco dialettico di pluralismi, moltiplicarsi di crepe e di rotture in seno alle determinazioni culturali, possibilità di amalgamare la riflessione con il confronto, possibilità di esprimere un’idea deviante (lvi: 14)

Gli individui non sono affatto, nell’ottica moriniana, macchine banali che obbediscono all’ordine sociale e alle ingiunzioni culturali; giacché, “sempre ovunque la conoscenza transita attraverso le menti individuali, le quali dispongono di un’autonomia potenziale” (lvi: 19), che in determinate condizioni può retroagire sulla società generando nuovi e inediti immaginari sociali. È nel punto di rottura dei determinismi culturali, ovvero nell’incontro dialogico (complementare/antagonistico) di norme, valori, idee e miti che una società può aprire il varco per nuove fonti di conoscenza sociali. La complessità sociale di una comunità può (auto)prodursi mediante processi di scismogenesi/morfogenesi, in cui l’aprirsi di una breccia nei determinismi socioculturali può creare le condizioni per il riprodursi di nuove ibridazioni – come risultato della rottura e del superamento dei paradigmi socioculturali antecedenti. In tal senso, una società, pur ancorandosi a una dimensione mitico-valoriale invariante, costituita dal capitale collettivo di conoscenze ereditate, può, in seno alla comunità e alle interazioni tra gli individui/intelletti calcolatori, generare condizioni culturali differenti, da cui diviene possibile attingere alla fonte sorgiva di immaginari sociali viepiù ri-attualizzati.

Nell’anello ricorsivo tripartito, teorizzato da Morin, individuo, società e cultura costituiscono tre elementi affatto distinti, di cui è possibile afferrare il carattere inter-retro-relazionale, e, special maniera, il rapporto tra società e cultura (dimensione noosferica) e cultura e società.

Ne *Lo spirito del tempo* (2017), Morin riconosce nella cultura di massa “il flusso impetuoso e torrentizio delle attualità” (Morin, 2017: 232), nell’alimentare un presente sempre nuovo.

Sotto la definizione di “Cultura dell’oggi eterno e mutante”, egli stabilisce un inedito punto di convergenza spazio-temporale tra un “qui-altrove” e un “altrove-qui”, tra realtà e immaginario; la relazione tra quest’ultimi è infatti segnata da reciproca contaminazione, data la potenzialità non soltanto degli immaginari di produrre realtà, ma altresì della realtà di forgiare miti e immaginari. Come scrive Morin, “i nuovi miti sono magnetizzati sia sull’immaginario che sul reale” (2017: 151), ma ancor di più a partire da profondi “neocarcaismi”: “le grandi mitologie contengono diversamente miscelate, le varie potenze e i diversi livelli dell’immaginario. Ma ogni cultura orienta a suo modo i rapporti tra gli uomini e l’immaginario” (lvi: 121).



Ogni comunità è in grado, rimetendosi con il substrato profondo di fondi residuali mitici, di produrre nuove mitologie, idee e valori, configurando la sua peculiare “noosfera”.

Adottando la prospettiva fenomenologica, sviluppata da Berger e Luckmann, è possibile ottenere un quadro interpretativo fondamentale per comprendere il ruolo del videogioco nella costruzione della realtà sociale. Ne *La realtà come costruzione sociale* (1966; 2024), gli autori descrivono la realtà come un prodotto storico-sociale che si costruisce attraverso processi di istituzionalizzazione, interiorizzazione e oggettivazione di significati condivisi. I mondi sociali si strutturano come realtà oggettive per i loro membri, e al contempo come prodotti della loro attività simbolica e comunicativa.

Essi sottolineano come l’oggettività del mondo istituzionale sia “un’oggettività umanamente prodotta e costruita” (Berger Luckmann, 2024: 84). Con ciò essi alludono al fatto che questa stessa oggettività non abbia alcuno statuto ontologico indipendente dall’attività umana che l’ha prodotta. L’uomo e il suo mondo sociale entrano in un rapporto contrassegnato da interazioni reciproche, dal momento che “la esteriorizzazione e l’oggettivazione sono momenti di un continuo processo dialettico” (Ivi: 85). L’ultimo momento di tale processo, come stabilito da entrambi i precursori della fenomenologia sociale, è quello dell’interiorizzazione, grazie al quale il mondo sociale è reintrodotta nella coscienza nel corso della socializzazione.

Purtuttavia, il processo dialettico qui inteso viene a realizzarsi in termini biunivoci, nel senso in cui la realtà sociale, pur essendo prodotta e poi legittimata e istituzionalizzata dall’attività umana, può esercitare su quest’ultima effetti retroattivi, plasmandone le identità sociali e le sue rappresentazioni simboliche.

La conoscenza della società è, in tal senso, “una realizzazione nel doppio senso della parola, nel senso della percezione della realtà sociale oggettivata, e nel senso dell’ininterrotta produzione di questa realtà” (Ivi: 91). L’istituzionalizzazione della conoscenza coinvolge la socializzazione non soltanto primaria, ma anche secondaria; nelle varie fasi di socializzazione, i contenuti interiorizzati devono infatti affrontare continue minacce, poiché anche quando la realtà è accettata e data per scontata *in actu*, è minacciata “dalle situazioni marginali dell’esperienza umana che non possono essere messe tra parentesi nella realtà di tutti i giorni” (Ivi: 186).

A tal riguardo, si può sostenere che il videogioco sia diventato nell’era attuale un’agenzia privilegiata di socializzazione secondaria, inserendosi a pieno titolo nel solco di quella operazione di sostituzione che vede sempre più i media farsi carico della socializzazione degli individui, talvolta affiancandosi o sostituendo le agenzie tradizionalmente deputate a tale compito (famiglia, scuola e università). In particolar modo, il medium videoludico non si realizza soltanto nella sua funzione ludica di intrattenimento, bensì è sempre più dispositivo mitopoietico, la cui funzione rappresentativo-simbolica è deputata a creare universi ed ecosistemi narrativi, ma ancor di più immaginari sociali e universi simbolico-valoriali.

Nei termini di Berger e Luckmann, sarebbe proprio il carattere artificiale della seconda socializzazione a renderlo maggiormente vulnerabile alle interiorizzazioni date per scontate, minacciando le routine quotidiane oggetto di tipizzazioni. Se si



considera come la socializzazione stessa implichi in sé il rischio che la realtà soggettiva possa diventare suscettibile di trasformazioni, allora “esistere nel videogioco” vuol dire per il giocatore esporsi indefinitamente e continuamente al rischio del crollo della (propria) realtà “costruita”; sarebbe, altresì, contraddistinta dall’avvio di procedure volte alla sua ridefinizione o dall’integrazione complessa delle nuove acquisizioni nella realtà già definita.

Il videogioco viene ad acquisire un suo statuto peculiare, in quanto luogo privilegiato per l’attivarsi di processi e procedure di ridefinizione della realtà precedentemente oggettivata e “data per scontata”, ossia per la riproduzione di nuovi immaginari simbolico-valoriali, sui quali è possibile erigere “strutture di plausibilità” della realtà sociale. Alla luce di tale sfondo teorico, è essenziale evidenziare ancora una volta come il dispositivo videoludico incarni una capacità generativa di miti e immaginari culturali, intrecciando in sé narrazioni, estetiche e pratiche sociali. Essi costituiscono universi narrativi che assumono la funzione di miti contemporanei, contenenti archetipi, eroi e divinità. Titoli come *Baldur’s Gate III* e *The Legend of Zelda* non si limitano a raccontare storie, ma modellano visioni del mondo, riproducendo su piccola scala la realtà sociale da cui provengono e che contemporaneamente contribuiscono a plasmare.



2. Agency, autonomia e complessità simbolica nel gameplay di Baldur’s Gate: il videogioco come spazio di auto-costruzione identitaria

185

Il gameplay di *Baldur’s Gate III* si distingue per la sua struttura complessa e profondamente interattiva, che offre ai giocatori un grado elevato di *agency* — ovvero la capacità di agire e decidere in modo autonomo e significativo all’interno di un mondo narrativo dinamico.

Attraverso un sistema di scelte morali, dialoghi ramificati, gestione delle alleanze e tattiche di combattimento, il giocatore assume un ruolo di co-autore della narrazione. Le decisioni prese non solo influenzano la trama, ma modificano la realtà del gioco, l’equilibrio delle forze e le relazioni tra i personaggi, creando una rete complessa di effetti a breve e lungo termine.

Questa modalità interattiva rende *Baldur’s Gate* uno spazio simbolico in cui il soggetto non è passivo, ma partecipa attivamente alla costruzione del mondo e di sé stesso, incarnando in modo performativo molteplici identità e ruoli. Il giocatore costruisce e negozia la propria identità attraverso l’interpretazione del personaggio (il cosiddetto *role-playing*), che è modulabile grazie alla vasta gamma di scelte di allineamento morale, abilità, equipaggiamento e relazioni sociali.

Questa dimensione simbolica e performativa si traduce in un potere di trasformazione reale: gli immaginari sociali che si attivano nel videogioco, attraverso narrazioni e pratiche condivise, possono influenzare profondamente la società esterna, contribuendo a modificare norme, valori e persino leggi.

In tal modo, il gioco non è un mero rifugio dalla realtà, ma un terreno di sperimentazione e rinegoziazione di ciò che è socialmente e culturalmente possibile, alimentando processi di cambiamento sociale e culturale.

Johan Huizinga e Roger Caillois ampliano questa riflessione sottolineando la natura autonoma e rituale del gioco.

Se caratteristica peculiare del gioco, secondo Caillois (1939; 2000), è da ricercarsi nel suo carattere di separatezza dal reale, oggi osserviamo il gioco occupare “dimensioni extraludiche” e penetrare nel mondo della vita quotidiana – fuoriuscendo dal così definito “cerchio magico” (Huizinga, 1939; 2021).

Il gioco, secondo Huizinga, infatti, precede l'atto fondativo della cultura e di ogni forma di convivenza umana: “gli animali giocano proprio come gli uomini; tutte le caratteristiche fondamentali del gioco sono realizzate in quello degli animali” (Huizinga, 2021: 3). Il gioco trae le proprie ragioni d'esistenza nel suo oltrepassamento dei limiti di qualsivoglia attività biologica, in quanto esso si configura come portatore di un senso specifico, autonomo e irriducibile: “al gioco partecipa qualcosa che oltrepassa l'immediato istinto a mantenere la vita, e che mette un senso nell'azione del giocare” (ibid.). Ma qual è il senso del gioco? O come scriverebbe lo stesso Huizinga, dov'è il gusto del gioco?

In tale prospettiva, Caillois identifica quale prerogativa del gioco il fatto di essere un'attività libera e volontaria – chi si dedicherebbe mai all'attività del gioco se vi fosse costretto? In sostanza, pur entrando il gioco in rapporto con le leggi/regole della vita ordinaria, queste “vengono sostituite, all'interno di uno spazio circoscritto e per il tempo prestabilito, da regole precise, arbitrarie, irrevocabili, che bisogna accettare come tali e che presiedono al corretto svolgimento della partita” (Caillois, 2000: 23).

Il gioco, in tal senso, può determinare un margine di libertà ai giocatori nei limiti delle regole del gioco. Esiste dunque un piano di mediazione con la vita ordinaria? Laddove, come afferma Caillois, v'è una capacità intrinseca al gioco di sospendere le leggi ordinarie e di instaurare momentaneamente una nuova legislazione?

Ai giochi appartengono i due termini chiave di “stabilità” e “universalità”, poiché “gli imperi e le istituzioni passano, i giochi restano, con le stesse regole, perfino con gli stessi accessori” (Ivi: 122). Pur essendo essi largamente dipendenti dalle culture in cui sono praticati, Caillois vi identifica quattro categorie permanenti che definiscono in diversa misura le modalità delle attività di gioco: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

La prima indica la modalità della competizione, la seconda il ruolo della sorte, la terza allude ai processi mimetico-interpretativi e, in ultimo, la quarta alla vertigine e alla perdita di controllo.

Le regole sono elementi imprescindibili del gioco, “esse entrano a far parte della sua natura e lo trasformano in un strumento di cultura fecondo e decisivo” (Ivi: 46).

Inoltre, quella che Caillois definisce come *paidia*, ossia la libertà originaria e fantastica del gioco, incontra *ludus*, allorché si propone di assolvere a una funzione civilizzatrice extraludica. Ne troviamo risposte anche nella determinazione sociale del gioco, in cui la stessa accezione di *mimicry*, la capacità di *taking role*, diviene fattore di socializzazione.



In *Baldur's Gate*, queste modalità si compenetrano: l'*agon* si esprime nel combattimento tattico, l'*alea* nelle scelte morali imprevedibili, la *mimicry* nell'interpretazione del personaggio, l'*ilinx* nell'immersione sensoriale. Tale intreccio va oltre il mero divertimento: esso produce nuovi significati e alimenta l'immaginario condiviso.

Che genere di relazione viene a stabilirsi tra le regole proprie del gioco e quelle della vita organizzata di una società? Che riflessi ha tale discorso sulla capacità "agentiva" dei giocatori di compiere scelte?

In *Baldur's Gate*, nel processo di creazione del personaggio, il giocatore ha l'opportunità di scegliere una serie di caratteristiche fondamentali, quali razza e sotto-razza, classe e sottoclasse, *background* (es. criminale, nobile, soldato, etc...), allineamento morale implicito, aspetto fisico, voce e origine (personaggio personalizzato o "*Origin Character*").

Queste scelte non sono solo estetiche o meccaniche, bensì modellano l'identità narrativa e morale del personaggio. In termini castoriadiani, potremmo dire che il giocatore partecipa a un atto di *poiesis* dell'immaginario individuale, creando un essere che esiste tra il simbolico e il ludico.

George Herbert Mead (1936; 2020) assegna una cruciale funzione al gioco nelle sue diverse fasi di sviluppo, che dalla fase *play* conducono a quella *game*, al cosiddetto "gioco organizzato", che è possibile riconoscere non soltanto dalla capacità di assumere il ruolo dell'altro ("giocare al poliziotto"), ma nella totale conoscenza dell'intera serie delle regole del gioco; in altri termini dell'"Altro generalizzato", dell'insieme organizzato delle regole, delle norme e dei valori di una comunità o gruppo umano: "l'individuo non solo adatta se stesso all'atteggiamento degli altri, ma a sua volta, muta gli atteggiamenti degli altri" (Mead, 1936; 2020: 242).

E ancora Mead scrive: "l'importanza di questo trasferimento nell'ambito della condotta dell'individuo, della conversazione di gesti, risiede nel coordinamento più alto ottenuto dalla società nel suo complesso e nell'aumentata efficienza dell'individuo come membro di un gruppo" (ibid.).

Nondimeno, nel videogioco, il giocatore non interpreta un'identità data, ma crea soggettività attraverso l'interazione con un mondo immaginario. Invece di pensare al giocatore come un attore che interpreta un ruolo, possiamo vederlo come un flusso di intenzioni, azioni e scelte che attraversa il gioco; laddove, le scelte non definiscono un'identità, ma tracciano traiettorie. L'identità emerge a posteriori, come effetto del gioco.

È possibile viepiù osservare, negli ecosistemi videoludici, la costruzione di modelli identitari non più performativi (Goffman 1959; 2018; Turner 1993), poiché il Sé ludico non è un'identità da performare, ma una serie di possibilità che coesistono e si trasformano. In tale prospettiva, il videogioco appare più assimilabile a un ecosistema identitario che a un palcoscenico rappresentativo. Di qui, le potenzialità del videogioco di rendere visibile la contingenza dell'identità (Remotti 2001), permettendo al soggetto di "giocare liberamente" la propria identità senza conseguenze permanenti.



In *Baldur's Gate III*, il parassita *illithid* è una metafora perfetta: l'identità è infettata, ibridata, alterata; il personaggio può diventare altro da sé, senza che questo implichi una performance coerente.

Cornelius Castoriadis, ne *L'Istituzione immaginaria della società* (1975; 2022), affronta, senza mezzi termini, la questione centrale del rapporto tra l'immaginario e il simbolico, definendolo in relazione all'istituzione della società. Anzitutto, egli chiarisce che "l'immaginario di cui parlo non è immagine di. È creazione incessante ed essenzialmente indeterminata di figure/forme/immagini" (Castoriadis, 2022: 34).

La realtà, secondo Castoriadis, si costituisce come esito dell'opera dell'immaginario, il quale non può essere ridotto a mero riflesso speculare della realtà medesima.

Tutto ciò che si presenta nel mondo storico-sociale è, infatti, inesorabilmente radicato a una dimensione simbolica, sebbene non si esaurisca in essa; cosicché, "gli atti reali, individuali o collettivi, gli innumerevoli prodotti materiali, senza i quali nessuna società saprebbe sopravvivere un solo istante, non sono dei simboli" (Ivi: 198), ciononostante non potrebbero darsi, se sottratti alla rete simbolica che li sostiene. Tali affermazioni assegnano assoluta centralità alla questione del simbolico, ossia al modo di essere al quale si dà l'istituzione. Perché la società sceglierebbe un sistema di simboli dato piuttosto che un altro? La scelta di un simbolo non è mai un'operazione puramente causale; tuttavia, "nulla permette di determinare le frontiere del simbolico" (Ivi, p. 201), dacché pur fissandosi nella materia di un oggetto, il simbolo conserva sempre uno spazio residuale che ne caratterizza un'indeterminatezza ontologica:

nulla permette di determinare a priori il luogo in cui passerà la frontiera del simbolico, il punto a partire dal quale il simbolico sconfinerà nel funzionale. Non si possono fissare né il grado generale di simbolizzazione, variabile a seconda delle culture, né i fattori che permettono che la simbolizzazione si orienti con un'intensità particolare su un certo aspetto della società preso in esame (Castoriadis, 2022: 209)

Ma tali caratteristiche del simbolismo non sembrano ancora sufficienti a chiarire come le istituzioni simboliche possano autonomizzarsi in relazione alla società. V'è, infatti, "un uso immediato del simbolismo, il cui soggetto può lasciarsi dominare da esso, ma ce n'è anche uno lucido e riflessivo" (Ivi: 212). Giacché, come evidenziato da Castoriadis, non v'è nulla che abbia a che fare con il simbolico che escluda un suo lucido utilizzo da parte della società, o dei suoi individui (giocatori).

Egli, a tal proposito, definisce quale "immaginario radicale" la capacità effettiva di evocare un'immagine. L'istituzione autonomizzata del simbolico rispetto alla società si riconosce nel suo immaginario radicale, ossia in quel processo creativo capace di porre in discussione le istituzioni esistenti e di produrre nuovi immaginari: "infatti la creazione [...] presuppone la capacità di darsi di ciò che non è (ciò che non è dato nella percezione o ciò che non si dà nelle concatenazioni simboliche del pensiero razionale già costituito)" (Ivi: 223). In termini sociali, l'insorgenza di nuove istituzioni simboliche non è una scoperta, ma è una costituzione attiva. Le istituzioni sono creazioni che conferiscono senso e forma alla realtà sociale, ma nel medesimo



tempo, si costituiscono quali forme storicamente contingenti, non potendo porre a proprio fondamento nessuna necessità naturale o razionalità assoluta.

In maniera analoga, i mondi videoludici sono, per così dire, istituzioni simboliche temporanee, ove regole e ruoli (e identità) valgono solo entro le regole e lo spazio del gioco; il giocatore, entro tali ambienti ludici, partecipa a un processo di auto-creazione, pur interagendo parzialmente con gli schemi predeterminati dal gioco, producendo immaginari posti al di là delle strutture date. Così, ad esempio, in *Baldur's Gate III*, le fazioni dei *Tiefling*, dei Druidi o ancora dei Cultisti di *Shar* rappresentano strutture simboliche, ognuna delle quali in possesso di un proprio statuto mitico-valoriale e un proprio linguaggio; in esse, il giocatore può decidere di aderire, ignorare o persino sovvertire tali istituzioni, partecipando a un processo creativo-distruttivo: le scelte non sono binarie, ma abilitano spazi di immaginazione radicale, ove ogni singolo giocare può dar luogo a peculiari processi di significazione simbolica.

In definitiva, il gioco, negli ecosistemi narrativi di *Baldur's Gate*, può diventare spazio di decostruzione e ri-costruzione delle identità, o sarebbe meglio dire di un'auto-costituzione creativa della soggettività. Nel presente videogioco, il giocatore può sfidare le istituzioni del mondo di gioco (religioni, caste, ordini magici), reinventare il proprio ruolo, e persino trasformare il mondo attraverso le proprie scelte. Questo è un esempio di auto-istituzione in senso castoriadiano. Il videogioco, e in particolare *Baldur's Gate III*, si configura come uno spazio dove questi concetti si attivano: il giocatore può auto-istituirsi, sospendere l'identità e esercitare autonomia; in altri termini, esso può definirsi come uno spazio simbolico dove si istituiscono mondi alternativi, regole, ruoli, etiche, nonché si può sospendere l'ordine costituito (relativo al mondo reale) e sperimentare nuove forme di soggettività, potere, relazione.



3. Neo-tribalismo e comunità multiplayer: la costruzione condivisa degli immaginari sociali

La dimensione multiplayer di *Baldur's Gate* costituisce un elemento cruciale per comprendere il ruolo del videogioco come spazio di socialità e produzione simbolica. A differenza della modalità single player, in cui il giocatore interagisce principalmente con l'ambiente narrativo e i personaggi controllati dal sistema, la modalità multiplayer consente a più giocatori di partecipare simultaneamente allo stesso universo di gioco, interagendo in modo diretto, strategico e creativo tra loro. Questa modalità favorisce la formazione di tribù digitali, gruppi coesi di giocatori che condividono obiettivi, stili di gioco, pratiche comunicative e narrazioni collettive.

L'esperienza si arricchisce di una complessità sociale che supera il semplice scambio ludico. I giocatori si organizzano in party, distribuiscono ruoli specifici, negoziano strategie e prendono decisioni condivise che influenzano il corso della

partita. La collaborazione e il conflitto, tipici della dinamica sociale umana, si riflettono nelle interazioni di gioco, creando un microcosmo sociale vivo e dinamico.

Il videogioco Baldur's Gate costituisce un'originale rimediazione del celebre gioco da tavolo Dungeons & Dragons e ha il merito di aver introdotto le regole del tradizionale gioco di ruolo nelle meccaniche complesse del videogame. Ed è proprio una delle essenziali caratteristiche del gioco di ruolo, ossia la possibilità di compiere le proprie azioni di gioco a turno, a definire la forte componente strategica di Baldur's Gate.

Dal gioco di ruolo, è possibile ricondurre la possibilità di costruire l'intero mondo narrativo mediante una serie definita di scelte compiute dal proprio personaggio; purtuttavia, se in D&D, il giocatore umano, nelle vesti di Dungeon Master, è libero creatore del mondo, delle regole e della storia del gioco; in Baldur's Gate, il (video)giocatore si trova, a ogni modo, a essere vincolato a scelte pre-programmate dagli stessi sviluppatori.

Bisogna, più in generale, considerare, come sostiene Gianfranco Pecchinenda (2010), che coloro che partecipano ai role playing games interagiscono all'interno di un mondo "re-incantato", laddove anche la distinzione tra offline e online è cruciale al fine di determinare il grado di coinvolgimento e partecipazione, creando delle vere e proprie comunità virtuali.

Tali videogiochi, infatti, consentono di entrare in "spazi virtuali in cui è possibile navigare, conversare, elaborare pensieri, concetti, nuovi spazi virtuali e nuove identità" (Pecchinenda, 2010: 106). Un elemento caratteristico di tale tipologia di videogiochi è "quella secondo cui l'universo del videogioco debba essere considerato come una riproposizione ludo-tecnologica dell'universo magico-religioso che la modernità e il processo di secolarizzazione avevano spinto ai margini della nostra concezione della realtà" (Ivi: 114). Allo stesso modo, la comunità di giocatori ricerca un potenziale collegamento con un ordine simbolico-rappresentativo altro che la ponga in collegamento con una forma di trascendenza, capace di fornire senso e significato alla propria realtà mediante un'"azione sacralizzata simulata".

Gli universi videoludici, attraverso forme ritualizzate di partecipazione collettiva, consegnano la comunità di giocatori a un immaginario che "è l'aldilà multiforme e pluridimensionale della nostra vita, in cui questa è immersa completamente" (Morin 2017: 120). Giacché essa "dà corpo non soltanto ai nostri desideri, aspirazioni e bisogni [...] libera non soltanto i nostri sogni di felicità e successo, ma anche i nostri mostri interiori, che violano leggi e tabù" (Ivi: 121).

L'attingimento a tali immaginari è, in una certa misura, "un embrione di religione della salvezza terrena" (Ivi: 220), essendo i videogiochi, nelle medesime modalità con cui Morin descrive la cultura di massa, capaci di attivare processi religiosi in ciò che di più profano esiste, o anche "processi mitologici in quanto di più empirico possa esserci" (ibidem).

I videogiochi, come Baldur's Gate, si basano su forme magico-ritualizzate di partecipazione, in altre parole manifestazioni neoarcaiche collettive dotate di una propria ritualità; esse non rappresentano soltanto un ritorno al gioco infantile, ma altresì si rivolgono "all'anthropos comune, al fondo mentale universale costituito in



parte dall'uomo arcaico che ognuno di noi porta con sé" (ivi, p. 104). In tal senso, appare inevitabile la presa in esame del fenomeno, così descritto da Marshall McLuhan ne *Gli strumenti del comunicare* (1964; 2015), di "neotribalizzazione", funzionale all'analisi del proficuo interscambio tra "gli universi mitologici e simbolici delle culture premoderne e i dispositivi e gli universi mediali" (Rabbito, in Morin, 2017: 325). Poiché "il carattere istantaneo del movimento elettrico non allarga la famiglia umana ma la coinvolge nella vita coesiva del villaggio" (McLuhan, 2015: 114), offrendo una visione espansa dell'esperienza e restituendo la sinestesia e le implicazioni tra tutti i sensi.

Il videogioco, ancor più di qualsiasi altro medium, si costituisce come un'estensione dei nostri sensi, producendo inedite forme di ri-tribalizzazione legate alle esperienze amplificate che tale medium è esso stesso in grado di generare.

L'era elettrica, teorizzata da McLuhan, viene a implodere nell'era digitale videoludica massimizzando i suoi effetti e introducendoci in una nuova era in cui l'eliminazione dei fattori di tempo e di spazio creano "una partecipazione in profondità" (Ivi: 31). D'altronde, secondo McLuhan, "i giochi sono manifestazioni di reazioni sociali, collettive, all'azione o all'impulso principale di una cultura" (Ivi: 216).

In quanto estensioni di una società, i giochi sono modelli fedeli di una cultura. Inoltre, in essi "è possibile trovare una specie di modello dell'universo, alla cui mortale gavotte possono partecipare attraverso il rituale dei giochi bellici" (Ivi: 217).

Questi, pur essendo "una specie di paradiso artificiale come Disneyland [...] mediante la quale completiamo il significato delle nostre vite quotidiane" (Ivi: 218), sono altresì modalità di messa in discussione e in dubbio delle routine della vita quotidiana.

Ciò consente di interrogarci qualora le norme sociali mutino improvvisamente, "usanze e rituali possono assumere bruscamente i nudi contorni e gli schemi arbitrari del gioco" (Ivi: 219). In tale prospettiva, "qualunque gioco [...] è un'estensione dell'individuo e del gruppo", poiché i suoi effetti sul gruppo "consistono nel dare una nuova configurazione a quella parte del gruppo o dell'individuo che non sono state estese" (Ivi: 222). I (video)giochi sono, in ultima istanza, dispositivi, adottando uno sguardo mcLuhaniano, per trasporre esperienze. In altre parole, essi sono in grado di trasporre in forme nuove esperienze consuete di "ciò che abbiamo visto, udito o vissuto", "conferendo un'inattesa luminosità all'aspetto più tetro e squallido delle cose" (ibid.).

Il multiplayer online in *Baldur's Gate III* consente forme di partecipazione collettive al gioco mediante la presentazione dei cosiddetti party, o parties. Ciascun party può essere composto al massimo da quattro giocatori; non disponendo di un sistema vocale integrato altamente evoluto, esso consente forme di comunicazione tra i giocatori attraverso una chat di tipo testuale – bisogna, tuttavia, precisare come alcuni giocatori ricorrano comunque a supporti di comunicazione esterni, come Discord (un'app vocale esterna).

La partita si configura, in tal modo, come un'autentica esperienza collettiva, nella quale ogni singola scelta compiuta da un giocatore può influenzare le strategie dell'intero gruppo, incentivando atteggiamenti cooperativi; soprattutto, considerando



la natura a turni del gioco, Baldur's Gate spinge a un coinvolgimento tattico che induce i giocatori a coordinare le proprie azioni.

Il party diventa una piccola comunità temporanea, in cui ai giocatori è richiesta una interazione non esclusivamente di natura ludica, ma volta a rafforzare un sentimento di appartenenza collettivo e una costruzione condivisa di senso.

Ogni singolo punto di svolta della narrazione si accompagna alla costruzione di legami umani e sociali, che comprende la gestione di conflitti e la negoziazione di strategie.

Nell'economia del videogioco, un party è un gruppo di personaggi che il giocatore riunisce per affrontare avventure, combattere nemici e progredire nella storia, laddove ciascuno di essi è definito da un background narrativo, da ruoli funzionali (role-playing) e da relazioni dinamiche. È possibile concepire i parties alla stregua di "micro-tribù", la cui costituzione avviene "a partire dal sentimento di appartenenza, in funzione di un'etica specifica e nel quadro di un reticolo di comunicazione" (Maffesoli, 1988: 192). Tale sentimento di appartenenza tribale può ancor di più essere rafforzato dallo sviluppo tecnologico, grazie all'interattività che questo consente. Tali tribù claniche inaugurano forme di socialità che si consumano nell'atto presente dell'istituzione del legame; esse privilegiano un meccanismo di appartenenza, la cui "integrazione o rigetto dipendono dal grado di feeling avvertito sia dal lato dei membri del gruppo, sia da quello del beneficiario" (Ivi: 194).

Giacché, "il progetto, il futuro, l'ideale non costituiscono più una funzione di cemento per la società, il rituale, rafforzando il sentimento di appartenenza, può ricoprire questo ruolo, permettendo ai gruppi di esistere" (Ivi: 195).

Se per Michel Maffesoli, il rituale è ciò che consente la riproduzione di forme di coesione sociale, che si manifestano mediante gesti, simboli e pratiche condivise, nel medesimo tempo, in Baldur's Gate III, ciò si riflette nella stessa esperienza ludica, ossia nei riti magici e nelle cerimonie religiose che scandiscono la vita del mondo del gioco, come le invocazioni alle divinità del Faerûn o i rituali necromantici; nondimeno, tale dimensione rituale si riflette nella stessa struttura del party, il quale si configura come una micro comunità dotata di codici, ruoli e dinamiche ritualizzate, attraverso cui ciascun giocatore prende parte alla narrazione collettiva. Maffesoli pone in evidenza come a fondamento della costituzione di micro-tribù effimere, ciononostante legate da un poderoso sentimento di appartenenza, vi siano "vibrazioni religiose, in termini più accademici, questo si chiama sintonia" (Maffesoli, 2021: 70). Essere in sintonia, per Maffesoli, vuol dire condividere emozioni e passioni,

tutte cose isteriche, in quanto sollecitano meno il cervello che il ventre" (ibidem); in tal senso, sono precisamente tali vibrazioni collettive a reimmettere la sfera del magico nei mondi abitati dai videogiocatori, ponendoli in uno stato di intima connessione gli uni con gli altri: in cui, la socialità si esprime "come concretizzazione del sociale (Ivi: 73).

In conclusione, i videogiochi arricchiscono la nostra agency, offrendoci l'accesso ad una pluralità di mondi ed esperienze. Nel gioco, assumiamo forme di agency "temporanee" che sono modellate dagli altri giocatori e trasmesse tramite il gioco



medesimo: “i giochi possono immagazzinare, offrire accesso e offrire esperienze immersive di diversi agency” (Nguyen, 2023: 128).

Conclusioni

La tensione tra eteronomia e autonomia nel videogioco, così come emerge dall'analisi di *Baldur's Gate III*, non si configura come una contrapposizione risolvibile in modo definitivo, bensì come un processo dialettico e dinamico. Le regole e le strutture imposte dal gioco — che rappresentano l'eteronomia — garantiscono coerenza, senso e limiti entro cui si svolge l'esperienza ludica, mentre la libertà di scelta e azione attribuita al giocatore — l'autonomia — apre spazi di creatività, sperimentazione e trasformazione.

È proprio in questo equilibrio mobile che il videogioco diventa un luogo di produzione simbolica e sociale, in cui si generano nuovi miti, si sperimentano regole e si negoziano norme. Attraverso la mediazione del gioco, l'immaginario sociale si intreccia con le pratiche normative reali, in un dialogo continuo che alimenta la rigenerazione culturale e identitaria. I mondi ludici, come quello di *Baldur's Gate*, agiscono come laboratori mitopoietici contemporanei, dove i giocatori — singolarmente e collettivamente — danno forma a narrazioni e significati capaci di influenzare anche la realtà sociale.

Il videogioco diventa così uno spazio critico di sperimentazione simbolica, dove le tensioni tra eteronomia e autonomia non si risolvono in facili dicotomie, ma contaminandosi generano nuovi miti che sfidano e ridefiniscono norme sociali consolidate. In questa continua rinegoziazione, il gioco non si limita a riflettere la realtà: la plasma, intervenendo attivamente nel tessuto culturale e normativo della società digitale.



Bibliography

Berger P. L., Berger B. (1977), *Sociologia. La dimensione sociale della vita quotidiana*, Bologna, Il Mulino.

Berger, P.L., Luckmann, T. (1966), *The Social Construction of Reality*; trad.it. *La costruzione sociale della realtà*, Roma-Bari, Laterza 2024.

Caillois R. (1958), *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige*; trad. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 2000.

Castoriadis C., (1975), *L'institution imaginaire de la société*; trad. it. *L'istituzione immaginaria della società*, Milano, Mimesis, 2022.

Frezza G., (1995), *La macchina del mito. Tra film e fumetti*, Venezia, La Nuova Italia.

Goffman E. (1956), *The Presentation of Self in Everyday life*; trad. it. *La vita quotidiana come volontà e rappresentazione*, Bologna, Il Mulino, 1997.

Huizinga J. (2002), *Homo ludens*, Torino, Einaudi.

McLuhan M. (1964), *Understanding media*, trad. it. *Strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 2015

McLuhan M. (1989), *The Global Village: Transformations in Word Life and Media in the 21st Century*; trad. it. *Il villaggio globale. XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media*, Milano, SugarCo, 1996.

Nguyen Thi C. (2023), *Giocare è un'arte. Il gioco come tecnologia trasformativa*, Milano, add editore.

Pecchinenda G. (1999), *Dell'identità. Analisi sociologiche*, Napoli, Ipermedium.

Pecchinenda G. (2010), *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'"homo game"*, Roma-Bari, Laterza

Remotti F. (2001), *Contro l'identità*, Roma-Bari, Laterza



Secondulfo D. (2019), *Per una sociologia dell'immaginario e del profondo*, in Marzo P. L., Mori L. (a cura di) *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Milano, Mimesis.

Somma L. (2025), *Identità e corpo sociale negli spazi digitalizzati: il Metaverso ha ucciso la realtà?* In Di Majo L., Frezza G. (a cura di) *Il Metaverso. Profili strutturali, sociologici, economici e giuridici*, Milano, Mimesis.

Somma L. (2025), *Le vite multiple di The Sims. La costruzione della realtà sociale quotidiana*, in Fattori A., Somma L., Pellegrini V. (a cura di), *Il pianeta dell'Homo Ludens. Videogioco, cinema, società*, Napoli, IIF Press.

Maffesoli M. (1988), *Il tempo delle tribù. Il declino dell'individualismo nelle società di massa*, Roma, Armando Editore.

Maffesoli M. (2021), *Essere Postmoderno*, Roma, Armando Editore.

Mead G. H. (2011), *La socialità del Sé*, Roma, Armando Editore

Mead G. H. (1934), *Mind, Self and Society*; trad. it. *Mente, Sè e Società*, Milano, Giunti, 2020

Morin E. (1962), *L'Esprit du temps. Essai sur la culture de masse*; trad. it., *Lo spirito del tempo*, Milano, Meltemi 2017.

Morin E. (1993), *Les Idées. Leur habitat, leur vie, leurs moeurs, leur organisation*; trad. it. *Le idee: habitat, vita, organizzazione, usi e costumi*, Milano, Raffaello Cortina, 2008.

Morin E. (2001), *L'Humanité de l'humanité. L'identité humaine*; trad. it. *L'identità umana*, Milano, Raffaello Cortina, 2002.

Turner V., (1993) *L'antropologia della performance*, Bologna, Il Mulino.



