

Comparatismi 8 2023

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/20232291>

## “C’est là ce que nous avons eu de meilleur!” La rappresentazione della nostalgia nello storyworld

Luca Diani

**Abstract** • Il saggio ha l'obiettivo di proporre un modello per definire i modi in cui la nostalgia può essere rappresentata all'interno di uno storyworld. Dopo un'introduzione volta a contestualizzare alcune caratteristiche fondamentali della nostalgia, la prima parte dell'articolo si focalizza sullo sviluppo del modello teorico, declinato nei due modi della nostalgia del personaggio e dell'ambiente. La seconda parte dell'articolo analizza un caso di studio romanzesco, *Underworld* di Don DeLillo, alla luce del modello proposto, con il fine di dimostrare che, in alcune narrazioni contemporanee, la nostalgia possa emanciparsi dalla superficialità storica a cui è stata condannata dai teorici del postmodernismo, tra cui Fredric Jameson.

**Parole chiave** • Nostalgia; Emozione; Memoria; Storyworld; DeLillo.

**Abstract** • The essay aims to provide a theoretical model to explore the ways nostalgia can be represented within a storyworld. After a brief introduction which provides some basic features of nostalgia, the first part of the essay concentrates on defining a theoretical model, that is based on two modes: character nostalgia and environment nostalgia. In the second part of the essay a novel, Don DeLillo's *Underworld*, is analyzed in light of the proposed framework to show that, in certain contemporary narratives, nostalgia can overcome the unhistorical superficiality to which it has been condemned by theorists of postmodernism, such as Fredric Jameson.

**Keywords** • Nostalgia; Emotion; Memory; Storyworld; DeLillo.

Ledizioni 

# “C’est là ce que nous avons eu de meilleur!” La rappresentazione della nostalgia nello storyworld

Luca Diani

## I. Alcune coordinate della nostalgia

Nostalgia è un termine moderno, antico è il campo dei sentimenti che designa (Prete, 2018, p. 3). La parola è stata coniata nel 1688 dal medico svizzero Johannes Hofer, che ha fuso i termini classici *nostos* (ritorno) e *algos* (dolore) per definire “la tristezza ingenerata dall’ardente brama di ritornare in patria” dei giovani mercenari svizzeri di stanza all’estero, e con essa “il turbamento indotto dall’impossibilità di ritornare” (Hofer, 2018, p. 37). Secondo Hofer, la nostalgia sarebbe un sintomo dell’immaginazione turbata, un disturbo mitigabile soltanto con la speranza del ritorno, oppure, in via definitiva, con il trasporto del malato in patria.

Nel corso dei secoli il concetto ha subito diversi slittamenti semantici, il più importante dei quali ha riguardato la sostituzione della componente spaziale con la lontananza temporale dall’oggetto rimpianto.<sup>1</sup> Ancora oggi non esiste una definizione univoca di nostalgia, che varia a seconda delle interpretazioni e delle discipline scientifiche. Generalmente, si tende a considerarla un’emozione comune e diffusa, transtorica e transculturale,<sup>2</sup> provocata dalla disgiunzione di un soggetto patemico – individuale e collettivo – da un oggetto di valore (Greimas, 1986, pp. 5-11). Il nostalgico desidera fortemente il ricongiungimento con l’oggetto perduto, e allo stesso tempo è consapevole della sua irrecuperabilità, provandone dolore. Da questa duplice istanza affettiva deriva un sentimento ambiguo, agrodolce, spesso caratterizzato da istanze utopiche, oppure, sfruttando una categoria teorizzata da Zygmunt Bauman per descrivere la contemporaneità, *retrotopiche*: “le speranze di miglioramento, a suo tempo riposte in un futuro incerto e palesemente inaffidabile, sono state nuovamente reinvestite nel vago ricordo di un passato apprezzato per la sua presunta stabilità e affidabilità” (Bauman, 2017, p. XVI). Simile è la posizione di Svetlana Boym: “the twentieth century began with a futuristic utopia and ended with nostalgia [...]. Nostalgia itself has a utopian dimension, only it is no longer directed toward the future” (2001, p. XIV). Nel corso della sua fortunata analisi Boym distingue due tipi di nostalgia: una nostalgia *restaurativa*, di stampo collettivo, storica, volta all’esaltazione ideologica e alla restaurazione dell’oggetto di valore, intorno a cui erigere monumenti e costruire tradizioni; una nostalgia *riflessiva*, ricondotta all’esperienza personale e allo

<sup>1</sup> Immanuel Kant è stato tra i primi a osservare, nella sua *Antropologia pragmatica* (1798), che il nostalgico resta deluso dal ritorno nelle terre natie, poiché l’oggetto del suo desiderio non è di natura spaziale ma temporale, e ha a che fare con recupero del tempo perduto della giovinezza. Vedi Kant (2018, p. 54).

<sup>2</sup> Nel dibattito scientifico contemporaneo prevale nettamente la posizione di coloro che sostengono l’universalità della nostalgia, definita “pancultural emotion” (Hepper *et al.*, 2014). Nonostante le differenze nell’intendere, nominare e percepire la nostalgia in epoche e culture diverse, “nostalgia is a word that is widely used and an emotion that is widely shared across time and space. [...] Nostalgia in some shape or form has probably always existed” (Jacobsen, 2022, pp. 6-7).

scorrere progressivo e irrecuperabile del tempo, caratterizzata da uno sguardo consapevole, critico, a volte ironico, sul passato (ivi, pp. XVIII, 44-55).

Di fronte al carattere *secondario* e complesso dell'emozione,<sup>3</sup> cerchiamo di isolare due elementi centrali della nostalgia. La prima caratteristica da mettere in luce riguarda la disgiunzione del soggetto patemico dall'oggetto di valore, un contrasto traslato simbolicamente nella dialettica tra passato (positivamente connotato) e presente (negativo, insoddisfacente, da cui rifuggire). Da questa bipolarità si dipanano una serie di dicotomie: ordine/caos, terra natale/terra straniera, valore/disvalore, crescita/crisi, semplicità/complessità, ecc. La natura ambigua dell'emozione, il suo costituirsi come formazione di compromesso temporale, non esclude la possibilità di rivolgersi verso il futuro: il sociologo Fred Davis sostiene che la nostalgia sia uno degli strumenti che la mente possiede per connettere il passato al presente e al futuro, permettendo di costruire o mantenere un senso d'identità – individuale e collettiva – nei momenti di incertezza sociale, oppure dopo cambiamenti improvvisi ed eventi traumatici (Davis, 1979, pp. 31-50, 101-104).

Il secondo elemento riguarda la specificità dello sguardo del soggetto patemico. L'osservazione dell'oggetto di valore avviene sempre attraverso il filtro affettivo della memoria: secondo la puntuale definizione della psicologa Krystine Irene Batcho, “one can remember without being nostalgic, but one cannot be nostalgic without remembering” (2007, p. 362). L'oggetto rimpianto è dunque filtrato, distorto, infuso di qualità positive, con modalità e gradazioni diverse ma mai oggettive. Vladimir Jankélévitch evidenzia la componente ammaliante, quasi meravigliosa, della nostalgia, quando sostiene che “l'incanto del passato è inerente alla passività di tale passato [...]. La ragione dell'incanto è la ‘quoddità’, e la quoddità non è una ‘ragione’ più di quanto non lo sia la virtù dormitiva dell'oppio” (2018, p. 151). Nei casi più estremi, infatti, il rapporto con l'oggetto di valore può essere costruito a posteriori dal soggetto patemico: è possibile provare nostalgia per un periodo storico che non si è direttamente vissuto, smussandone a dovere le problematiche e le contraddizioni, oppure vagheggiare una non ben precisata età dell'oro. Così Susan Stewart: “nostalgia is a sadness without an object, a sadness which creates a longing that of necessity is inauthentic because it does not take part in lived experience. [...] The past it seeks has never existed except as narrative, and hence, always absent” (1993, p. 23). Seppur il giudizio appaia oltranzistico, eccessivamente ristretto alla sola componente ideologica dell'emozione, ci consente di mettere in evidenza un aspetto importante della fenomenologia della nostalgia: essa non dipende dalle caratteristiche dell'oggetto di valore, ma dai contrasti che si instaurano tra l'oggetto e le circostanze presenti in cui il soggetto patemico si trova a vivere, lamentandosene. Perciò, seguendo Emiliano Morreale, la nostalgia “non ci dice niente del periodo che rimpiange, ma ci parla in maniera obliqua della situazione presente” (2009, p. 5).

Muovendo da quest'ultima considerazione, il modello di analisi che proponiamo nel corso dell'articolo non si focalizza sulle specificità degli oggetti di valore investiti dal sentimento nostalgico, ma sui modi in cui l'affezione si manifesta semioticamente in un testo, come passione rappresentata e come elemento tematizzato dalla narrazione; è lasciata da parte, invece, l'analisi della nostalgia come effetto circostanziale, legata alle circostanze d'enunciazione e di ricezione di un testo: è la nostalgia provata dallo spettatore

<sup>3</sup> Nel dibattito sulla distinzione tra emozioni primarie (o di base) e secondarie, la maggior parte degli studiosi colloca la nostalgia nel secondo gruppo. Si vedano, per esempio, Baden D., Wildschut T., Sedikides C. (2004), e Dickinson H., Erben M. (2006).

di un film d'epoca, oppure quella del lettore che torna a leggere un libro frequentato durante l'infanzia.<sup>4</sup>

## 2. Due modi della nostalgia nello storyworld

Il teorico della letteratura Patrick Colm Hogan sostiene che la presenza di un'emozione all'interno di una narrazione investe tutte le sue componenti, dall'autore al lettore reale, e naturalmente anche i livelli strettamente testuali (Hogan, 2018, p. 6). Alla tematizzazione della nostalgia contribuiscono infatti sia le componenti rappresentate al livello della storia, sia le componenti espressive del discorso (basti pensare all'uso di colonne sonore di chiara matrice nostalgica, composte da brani popolari o tormentoni del passato, nei media che sfruttano il supporto audiovisivo, o ancora al ricorso a una fotografia bianco e nero oppure virata sui toni del seppia).<sup>5</sup> In questo articolo l'analisi è circoscritta al solo livello della storia, in particolare ai suoi esistenti, ovvero i personaggi e l'ambiente. Intorno a queste componenti svilupperemo un modello basato su due modi narrativi condivisi da tutte le opere che hanno a che fare con la rappresentazione della nostalgia: il personaggio e l'ambiente. Nell'ultima parte dell'articolo analizzeremo come caso di studio un testo letterario, sfruttando i modi narrativi precedentemente individuati. Ipotizzando che questi si ripropongano pressoché identici nei vari media narrativi, il modello proposto, universalistico e allo stesso tempo compatibile con le strategie narrative medium-specifiche, potrà essere uno strumento di supporto per future analisi di stampo transmediale.<sup>6</sup>

Introduciamo allora un concetto della narratologia transmediale: quello di *storyworld*. Il termine è stato introdotto per la prima volta dal teorico cognitivista David Herman. Assumendo una prospettiva teorica non limitata alla letteratura, Herman sostiene che lo storyworld può essere definito come “the worlds evoked by narratives; reciprocally, narratives can be defined as blueprints for a specific mode of world-creation” (Herman, 2009, p. 105). In particolare, questa modalità specifica di creazione del mondo narrativo è da riferirsi alle capacità del fruitore di un testo (o *recipient*) di costruire la propria rappresentazione mentale dello storyworld attraverso le tracce semiotiche fornite esplicitamente dal racconto, oppure inferendo gli elementi lasciati impliciti dalla narrazione (ivi, p. 106). Inoltre, Herman sostiene che la costruzione mentale dello storyworld sollecita la risposta emotiva del fruitore: “storyworlds are mentally and emotionally projected environments in which interpreters are called upon to live out complex blends of cognitive and imaginative response” (Herman, 2005, pp. 569-570).

<sup>4</sup> Pietro Polidoro distingue i casi in cui la nostalgia è una “passione rappresentata”, da quelli in cui è una “passione prodotta” nel fruitore di un testo; in quest'ultimo caso, l'emozione può essere provocata in modo diretto dal testo, oppure in modo indiretto dalle circostanze d'enunciazione (Polidoro, 2017). Per l'analisi di due declinazioni particolari della nostalgia come effetto testuale, si veda Polidoro (2020).

<sup>5</sup> La distinzione tra storia e discorso segue la classica teorizzazione di Seymour Chatman: “La storia è ciò che [*the what*] viene rappresentato in una narrativa, il discorso è il come [*the how*]” (2003, p. 15).

<sup>6</sup> Secondo Jan-Noël Thon, infatti, “the object domain of a genuinely transmedial narratology is (or should be) the set of transmedial phenomena specific to narrative representations [...]. [O]ne of the core tasks of such an approach would not only be to define its concepts in such a way that they apply (or can be applied) to various narrative media but also to specify these concepts with regard to the ‘idiosyncrasies’ not of individual narrative works but of conventionally distinct narrative media” (2016, p. 25).

Sviluppando il modello di Herman, Marie-Laure Ryan ha proposto una tassonomia degli elementi che costituiscono uno storyworld, distinguendone sei: gli *esistenti*, ovvero i personaggi e gli oggetti che hanno un significato speciale all'interno della trama; l'*ambientazione*, lo spazio in cui sono collocati gli esistenti; le *leggi fisiche* che determinano quali eventi possono accadere o meno; le *regole* e i *valori sociali*, che possono costituire opportunità di trasgressione e quindi di conflitto; gli *eventi*, che introducono dei cambiamenti all'interno dello storyworld; gli *eventi mentali*, costituiti dalle reazioni dei personaggi agli eventi reali o percepiti come tali (Ryan, 2014, pp. 34-37).

Prendiamo allora le mosse dalla distinzione di queste componenti e distinguiamo due modi narrativi, non mutuamente esclusivi ma significativamente diversi, attraverso i quali la nostalgia si manifesta all'interno di uno storyworld: il personaggio nostalgico e l'ambiente nostalgico.

## 2.1 Il personaggio nostalgico

La rappresentazione della nostalgia può dipendere dalla caratterizzazione di una soggettività e dal suo investimento affettivo di oggetti di valore all'interno dello storyworld, siano essi luoghi o tempi lontani, personaggi, valori o sistemi sociali, oggetti. Questi ultimi, in particolare, possono diventare veri e propri feticci memoriali nel momento in cui sono caricati emotivamente e simbolicamente da parte del personaggio.<sup>7</sup>

La caratterizzazione segue modalità differenti. Quando è esplicita, dipende dalle affermazioni che un personaggio pronuncia su di sé o su altri elementi dello storyworld, oppure dalle dichiarazioni di un narratore, che può essere considerato a sua volta, quando è omodiegetico, soggetto patemico e personaggio nostalgico.<sup>8</sup> Quando è implicita, la caratterizzazione dipende delle inferenze del *recipient* riguardo alle azioni, ai pensieri e alle relazioni di un personaggio. I segni inferiti dal lettore/spettatore vengono accumulati, confrontati, classificati, e poi uniti in un quadro coerente attraverso il quale delineare uno o più tratti della caratterizzazione del personaggio (Margolin, 1983). In entrambe le modalità della caratterizzazione il lettore svolge un ruolo primario nel decodificare il tratto della nostalgia, pur restando libero di non identificarsi ed empatizzare con il personaggio (Keen, 2007, p. 72). Niklas Salmose sostiene infatti che per il fruitore di una narrazione è più comune provare compassione e tristezza per un personaggio nostalgico, piuttosto che dividerne l'emozione. Ciò non esclude, almeno in linea teorica, la possibilità di provare in tutto e per tutto la stessa nostalgia del personaggio (Salmose, 2012, p. 163).

Molte situazioni narrative contribuiscono a caratterizzare un personaggio con il tratto della nostalgia. Vale la pena metterne in evidenza alcune, senza pretesa di esaustività: la tendenza di un personaggio al ricordo, che spesso si traduce in un'analessi del racconto; il possesso di uno o più feticci memoriali; il compimento di un *nostos*, oppure la lontananza dai territori natali o dai propri cari; il ricordo del tempo perduto attraverso stimolazioni

<sup>7</sup> Nel suo studio sul tema del feticcio, Massimo Fusillo sostiene che il ruolo che l'oggetto svolge con maggiore frequenza nella letteratura è la riattivazione della memoria. In modo analogo all'emozione nostalgica, il feticcio memoriale si basa sull'intreccio di presenza e assenza, è capace di condensare sinodoticamente un intero mondo di affetti e ricordi, fino a svolgere una funzione terapeutica e catartica. Vedi Fusillo (2011, pp. 47-75).

<sup>8</sup> Nonostante il carattere esplicito, è sempre il lettore a valutare l'affidabilità delle dichiarazioni di un personaggio e del narratore, così come la funzionalità delle asserzioni a costruire l'insieme dei tratti di un personaggio. Vedi Margolin (2007, pp. 76-79).

sensoriali (in questo senso, Proust e l'estetica modernista costituiscono casi esemplari); il rimpianto per la scomparsa di alcuni valori dall'orizzonte sociale; la volontà di un narratore omodiegetico di raccontare il proprio passato attraverso una narrazione memoriale o biografica. In tutti questi casi, e in generale nel modo che stiamo analizzando, la presenza della nostalgia all'interno dello storyworld dipende principalmente della mediazione emotiva di una soggettività narrativa.

Una breve precisazione teorica prima proseguire con l'analisi del personaggio nostalgico. Ryan sostiene che lo storyworld "is more than a static container for the objects mentioned in a story; it is a dynamic model of evolving situations, and its representation in the recipient's mind is a simulation of the changes that are caused by the events of the plot" (2014, p. 33). Dunque, è necessario che la definizione del modo narrativo del personaggio resti elastica e prenda in considerazione i possibili sviluppi della storia, responsabile della modificazione degli elementi dello storyworld, personaggi compresi. Apporriamo allora una bipartizione al modo del personaggio nostalgico e distinguiamo due tipi di caratterizzazione.

Il primo tipo si basa sulla *caratterizzazione (narrativamente) statica* del personaggio: il racconto *non* rappresenta tutta la fenomenologia della nostalgia (presenza/possesso dell'oggetto di valore – disgiunzione tra soggetto e oggetto di valore – rimpianto agrodolce nei confronti dell'oggetto perduto), ma soltanto lo stato patemico risultante; lo sviluppo del racconto può arricchire la caratterizzazione del personaggio, consolidandone eventualmente i tratti nostalgici. I personaggi che rientrano in questa tipologia costituiscono modelli esemplari di nostalgia, inscindibilmente legata alla loro caratterizzazione fin dall'inizio della narrazione. Possiamo annoverarne moltissimi, disseminati tra i media nelle storie di tutti i tempi: Ulisse brama la patria lontana sia all'inizio del tempo della storia, sia all'inizio del tempo racconto; Don Chisciotte rimpiange la scomparsa di quei valori che ha introiettato leggendo poemi cavallereschi; Gil, protagonista di *Midnight in Paris* (2011) di Woody Allen, è uno sceneggiatore, profondamente affascinato dalla Belle Époque, che compie un viaggio a Parigi per cercare l'ispirazione a scrivere il proprio romanzo (incentrato, manco a dirlo, intorno alle vicende di un personaggio che lavora in un 'nostalgia shop').

Il secondo tipo si basa sulla *caratterizzazione (narrativamente) dinamica* del personaggio: il racconto rappresenta il distacco di un personaggio da un oggetto di valore, e la conseguente manifestazione dello stato patemico. In questo tipo di caratterizzazione il personaggio non presenta tratti nostalgici fin dall'inizio della narrazione, o meglio, il lettore non possiede elementi sufficienti a inferire il tratto della nostalgia, ma li rintraccia in seguito a determinati eventi che, coerentemente con la fenomenologia dell'emozione, portano il personaggio a distaccarsi dall'oggetto di valore. La rappresentazione della nostalgia, dunque, dipende dallo sviluppo di una storia abbastanza estesa da consentire al personaggio di rimpiangere un oggetto di valore 'posseduto' all'inizio del racconto, oppure dalla presenza di un evento significativo, per esempio un trauma, che scompone la narrazione in un prima e in un dopo.

Rientrano in questo tipo di caratterizzazione dinamica i personaggi principali dei romanzi di formazione,<sup>9</sup> come Frédéric Moreau. Nell'ultimo, breve capitolo dell'*Educazione sentimentale*, Frédéric e Deslauriers sono seduti vicino a un fuoco a chiacchierare dei casi delle proprie esistenze. Ne stilano un bilancio fallimentare, incolpando entrambi

<sup>9</sup> Sul rapporto tra nostalgia e protagonisti dei romanzi di formazione ottocenteschi vedi Vittorini (2017, p. 56).

“il caso, le circostanze, l’epoca in cui erano nati” (Flaubert, 2014, p. 511) di aver distrutto le speranze della giovinezza. Riesumando progressivamente il tempo perduto a colpi di “Ti ricordi?” (*Ibid.*), colmando l’uno i ricordi dell’altro, il dialogo si trasforma in “un’orgia di memorie” (Brooks, 2004, p. 220) e la narrazione scivola analetticamente verso un preciso momento del passato: l’estate del 1837, la visita al bordello di Nogent per sfogare i primi istinti sessuali, la loro frustrazione dovuta alla fuga di Frédéric dagli oggetti del desiderio. Nonostante il clamore provocato dall’imbarazzante episodio, rimasto sulla bocca dei paesani per ben tre anni, i due amici sono sicuri: “È la cosa migliore che abbiamo avuto! [*C’est là ce que nous avons eu de meilleur !*]” (Flaubert, 2014, p. 512). Così, al termine delle centinaia e centinaia di pagine del romanzo, Frédéric torna a stabilirsi nei luoghi della sua infanzia, struggendosi per le avventure acerbe che hanno preceduto il tempo della storia (la narrazione si apre nel 1840). L’esaurimento del racconto non coincide con la maturità, costantemente procrastinata da una gioventù che annega nella fantasticheria (Moretti, 1999, pp. 194-200), ma rappresenta il compimento della parabola nostalgica del personaggio, e con essa la definizione della sua caratterizzazione.

## 2.2 L’ambiente nostalgico

La rappresentazione dell’emozione all’interno di uno storyworld può essere totalmente svincolata dalla mediazione affettiva dovuta alla soggettività di un personaggio. Distinguiamo perciò un secondo modo basato sulla tematizzazione della nostalgia attraverso gli elementi d’ambiente, inteso come cronotopo finzionale con un referente reale,<sup>10</sup> oppure, per sfruttare la terminologia propria della teoria dei mondi possibili, con un referente nel mondo attuale.

Le componenti dello storyworld che contribuiscono alla costruzione di un ambiente nostalgico sono, seguendo la tassonomia di Ryan, l’ambientazione, le leggi e i valori sociali (è il caso dei testi in cui la nostalgia ha una connotazione ideologica, politica o religiosa), gli esistenti (quando non sono a loro volta soggetti patemici). Giorgio Busi Rizzi ha proposto di suddividere i procedimenti nostalgici in quattro categorie, legate rispettivamente ai motivi dello spazio, del tempo, dei sensi e degli oggetti. Questi ultimi in particolare consentono un “ancoraggio memoriale” basato sulla capacità degli oggetti di creare un “*effetto di passato*” (Busi Rizzi, 2023, p. 93): la presenza diegetica di determinati oggetti permette di stendere una patina nostalgica sullo storyworld, funzionale non soltanto all’evocazione di un certo momento storico, ma anche alla proiezione e all’identificazione del lettore nel racconto.

L’effetto di passato è indubbiamente uno dei procedimenti principali della tematizzazione della nostalgia nell’ambiente. Con quali modalità avviene questa tematizzazione? Nel momento in cui viene meno la mediazione di un personaggio/soggetto patemico, chi decodifica la nostalgia all’interno dello storyworld? Secondo Hogan, a determinare la presenza di un’emozione in un ambiente non sono tanto le sue caratteristiche intrinseche, ma quelle proprietà che definisce sistemiche o strutturali, “a matter of the relations among settings within a work or within a larger category [...], we typically map setting contrasts onto thematic or emotional oppositions, and these mappings are crucial to the thematic

<sup>10</sup> Il modello sviluppato in questo articolo è basato sull’analisi di storyworld di matrice realista, ovvero quei mondi finzionali legati al principio di scostamento minimo, secondo il quale le proprietà delle componenti finzionali rispettano il più possibile quelle del mondo attuale. Vedi Ryan (1991, p. 51).

and emotional operation of the settings” (Hogan, 2018, p. 136). Dunque, un determinato ambiente riflette un tema o stimola una risposta emotiva in virtù del contrasto tra le sue caratteristiche e quelle di altri elementi, interni o esterni all’opera.

Facciamo un passo indietro alle specificità della nostalgia come emozione, quando abbiamo sottolineato la centralità della disgiunzione tra soggetto patemico e oggetto di valore, e cerchiamo di tirare le fila del ragionamento. In mancanza di un personaggio che svolge la funzione di soggetto patemico, sosteniamo che nel modo dell’ambiente nostalgico il rapporto di disgiunzione emotiva (e tematica) coinvolge uno o più elementi dell’ambiente (oggetto di valore) e il fruitore dell’opera (soggetto patemico). La decodifica del lettore/spettatore è decisiva e necessaria a riconoscere il contrasto tra caratteristiche dello storyworld e un secondo elemento, che può essere interno o esterno alla diegesi. In quest’ultimo caso, ipotizziamo che il fruitore riconosca la nostalgia nello scarto tra l’ambiente finzionale e il mondo attuale dell’autore (e dei suoi primi lettori). Per esempio, è nota la tendenza di molti testi contemporanei a costruire ambienti finzionali sul modello della decade degli anni Ottanta, basti pensare a una serie televisiva di successo come *Stranger Things* (2016-in corso). In questi casi il *recipient* è capace di decodificare i motivi, i caratteri, gli effetti di passato che, assieme alle componenti espressive del discorso, il testo mette in gioco per creare un contrasto con il mondo attuale – la contemporaneità – permettendo l’individuazione della nostalgia nell’ambiente dello storyworld.

Tuttavia, i lettori e gli spettatori reali fruiscono un testo da contesti, luoghi e tempi diversi. L’effetto di disgiunzione subisce alterazioni a seconda del singolo fruitore, ma non può essere cancellato dall’orizzonte ermeneutico di un testo, poiché un cronotopo finzionale nostalgico mantiene sempre delle caratteristiche *anteriori* (nel tempo, nello spazio, nei valori, negli oggetti, ecc.) rispetto alle coordinate spaziotemporali attuali dei fruitori reali. Nel modo dell’ambiente nostalgico, il soggetto patemico è da individuare nella categoria narratologica del lettore implicito, capace di decodificare gli indizi che evocano una certa emozione, attento a costruire una rappresentazione mentale dello storyworld in linea con la tematizzazione proposta dalle istanze testuali. Secondo Hogan, infatti, il lettore implicito “correctly understands the storyworld, thematic concerns, and normative emotions of the work” (2013, p. 57).

Rientrano in questo modo quelle pellicole che Fredric Jameson ha definito *nostalgia film*. Jameson sostiene che l’estetica postmoderna è fortemente incompatibile con la ricerca e la rappresentazione di una storicità autentica; nei film di nostalgia questa caratteristica della postmodernità è particolarmente evidente, poiché la *passatezza* senza referente diventa una vera e propria marca espressiva, intrinsecamente superficiale e legata all’estetica del *pastiche*. Emblematico è il caso di *American Graffiti* (1973) di George Lucas, che mette in scena un ipnotico simulacro dell’era di Eisenhower, oggetto del desiderio – perduto – di un’intera nazione.<sup>11</sup> E non è un caso che intorno agli anni Settanta, in concomitanza con l’ondata dei film che si rivolgono con struggimento al passato perduto (come il già ricordato *American Graffiti*, ma anche *Grease* (1978) o la serie televisiva *Happy Days*), la nostalgia sia diventata *mediale*,<sup>12</sup> fenomeno di massa progettato appositamente per la massa, caratterizzandosi in modo sempre più parossistico: alla sostanziale perdita della storicità si aggiungono la componente individualizzante e contemporanea-

<sup>11</sup> Cfr. Jameson (1991, p. 19). Per una panoramica delle caratteristiche dei *nostalgia film* si vedano anche Dika (2003), Sprengler (2009), Sperb (2021).

<sup>12</sup> “Media, and new technologies in particular, can function as platforms, projection places and tools to express nostalgia. Furthermore, media are very often nostalgic for themselves, their own past, their structures and contents” (Niemeyer, 2014, p. 7).

mente generazionale dell'emozione, il feticismo per il brutto e per il negletto, la rapidità dei cicli di recupero, l'atteggiamento infantile (Morreale, 2009, p. 11).

Nel corso dei decenni, il continuo sviluppo della tecnologia (e delle comunicazioni) non ha che aumentato la pervasività della nostalgia all'interno della società occidentale, si pensi alle possibilità di raccolta, condivisione e riproduzione fornite dalla rete. Al contagio nostalgico non sono certo immuni i racconti di finzione, di ogni genere e di ogni media. In questo scenario contemporaneo, la capacità narrativa di rievocare il tempo passato e di riconfigurarlo attraverso il racconto<sup>13</sup> può svincolarsi dalle attrattive di una nostalgia restaurativa, consolatoria e non perturbante? Il rapporto tra finzione e nostalgia condanna la narrazione a quella superficialità che la critica di matrice jamesoniana attribuisce al postmoderno? Cerchiamo di rispondere analizzando un romanzo pubblicato nel 1997, *Underworld* di Don DeLillo, alla luce del modello proposto.

### 3. Scivolare indelebilmente nel passato: *Underworld*

L'arco narrativo di *Underworld* attraversa quattro decenni della storia statunitense. Il prologo (intitolato *Il trionfo della morte*) è ambientato il 3 ottobre 1951, giorno della storica partita di baseball tra New York Giants e Brooklyn Dodgers e contemporaneamente, a molti chilometri di distanza, del secondo test atomico sovietico in una landa del Kazakistan; l'epilogo (*Das Kapital*) si svolge negli anni Novanta, dopo la caduta dell'Unione Sovietica. A caratterizzare il "grandioso affresco storico" (Bertoni, 2018, p. 43) è soprattutto l'orchestrazione temporale del racconto: il prologo è seguito da un capitolo (*Long Tall Sally*) ambientato nella primavera-estate del 1992; dopo questa prima ellissi temporale, le sei parti che compongono il corpo centrale del romanzo *procedono indietro* nelle decadi, fino all'ultimo blocco narrativo (*Composizione in grigio e nero*) ambientato nel Bronx tra il 1951 e il 1952, che si riallaccia circolarmente al cronotopo del prologo. Infine, l'epilogo è collocabile in un non ben precisato momento degli anni Novanta, probabilmente nel 1992, e segue le vicende di *Long Tall Sally* sull'asse del tempo della storia. Il movimento retrospettivo del racconto, tuttavia, si intreccia con tre brevi capitoli intitolati *Manx Martin 1, 2 e 3*, che coprono le poche ore (tra il 3 e il 4 ottobre 1951) successive alla partita del prologo. Al loro interno è raccontato il tentativo di Manx Martin di vendere la palla da baseball con cui Bobby Thomson ha battuto il fuoricampo che ha segnato la vittoria dei Giants, ribattezzato Shot Heard 'Round The World.

Sono proprio i movimenti di questa celebre palla, i suoi passaggi di mano da un proprietario all'altro, a costituire la portentosa spina dorsale del romanzo e a tenere insieme l'enorme quantità di personaggi e ambienti che compongono lo storyworld. Tra di loro spicca Nick Shay, possessore ultimo della palla e personaggio ricorrente in tutti e sei i blocchi della "contro-cronologia" (Moss, 2005, p. 160) di *Underworld*. *Long Tall Sally*, non a caso, si apre con la visita alla sua vecchia amante Klara Sax, un'artista d'avanguardia che ha imbastito un'installazione nel bel mezzo del deserto. Fin dalla sua decisione di incontrarla, dettata da un "sentimento di fedeltà" (DeLillo, 2014, p. 74) nei confronti di un passato comune e collettivo, Nick si caratterizza come personaggio nostalgico. Non è l'unico, poiché nel romanzo gran parte dei personaggi mostra di rimpiangere qualcosa di perduto nel passato. La stessa Klara presenta in questi termini Nick a un collaboratore: "Un vecchio amico dei bei tempi –, disse. – Be', belli nel ricordo forse. Tempi duri all'epoca" (ivi, p. 73). Insieme ricordano gli anni del Bronx (che saranno al

<sup>13</sup> Vedi Ricoeur (1986).

centro di *Composizione in grigio e nero*), le conoscenze comuni, i morti. Ma la nostalgia di Klara non si limita a investire oggetti di valore privati. Durante un'intervista rilasciata alla televisione francese, descrive le sue sensazioni sul presente posteriore alla fine della Guerra Fredda:

Il potere aveva un significato, trenta o quarant'anni fa. Era una cosa stabile, focalizzata, tangibile. Era grandezza, pericolo, terrore, tutte queste cose. E ci teneva insieme, i sovietici e noi. Forse teneva insieme il mondo. Si aveva una misura delle cose. Si poteva misurare la speranza e si poteva misurare la distruzione [...]. Molte cose ancorate all'equilibrio del terrore si sono sciolte, liberate, così sembra. Le cose non hanno più limiti adesso. Il denaro non ha limiti. Non lo capisco più, il denaro. Il denaro è scatenato. La violenza è scatenata, la violenza è più facile, è sradicata, incontrollabile, non ha più una misura, non ha più una scala di valori (ivi, p. 77).

C'è un prima e un dopo alla caduta dell'Unione Sovietica, un forte cambiamento di coordinate legato al dilagare egemone e globale del capitalismo occidentale, come mette in evidenza l'epilogo ambientato in Kazakistan, intitolato non a caso *Das Kapital*. Il presente è diventato irreali, non conoscibile, un cumulo di rifiuti. È per questo che Klara ha deciso di ritirarsi nello spazio minaccioso, vecchio e possente del deserto a dipingere, con lo stile tipico della *nose art*, le fusoliere di vecchi bombardieri B-52 ormai abbandonati, ma un tempo carichi di armamenti e di bombe nucleari. La sua arte mira proprio a questo, a recuperare gli scarti della storia attraverso emblemi, icone, stili di chiara matrice nostalgica – Long Tall Sally è il nome di una delle pin up dipinte sulle fusoliere – con una finalità che rappresenta *en abyme* quella del romanzo stesso:

Arrivare alla cosa in sé [*the ordinary thing*], nella sua normalità, la vita dietro la cosa [...]. Stiamo cercando di rompere la catena di ripetizione, di trovare un elemento di vita vissuta [*felt life*], e forse in questo c'è un istinto di sopravvivenza, l'istinto che produce i graffiti... la volontà di violare i confini, di presentarci, di far vedere chi siamo. Come facevano i cosiddetti nose artist, i ragazzi che dipingevano pin-up sulla fusoliera (ivi, p. 78).

Più avanti nel racconto (e indietro nel tempo della storia), nella sezione dedicata all'estate 1974, Klara ripensa ai primi tempi in cui tentava di dipingere, “e di come fosse un inferno in scala ridotta per molti aspetti, e di come ormai cominciasse a sembrarle una storia tardo bohémienne dai toni pastello, finché non si costringeva a ricordare più rigorosamente” (ivi, pp. 504-505). La sua è una nostalgia di chiaro stampo riflessivo.

Un altro personaggio fortemente nostalgico è Marvin Lundy, vecchio collezionista di *memorabilia* del mondo del baseball che riempiono lo scantinato dalla sua abitazione, meta di pellegrinaggio degli appassionati. Per tutta la vita Marvin è stato ossessionato dalla ricostruzione dei passaggi di mano, da una costa statunitense all'altra, della palla del fuoricampo. Per completarne il “pedigree” (ivi, p. 327) si affida alla cosiddetta ‘teoria dei puntini’, secondo la quale la conoscenza è totalmente disponibile se si analizzano gli elementi microscopici delle fonti, delle fotografie, dei filmati, ricorrendo alla tecnologia che “sbuccia le ombre e redime la confusione e l'incoerenza del passato. Fa avverare la realtà” (ivi, p. 184). Gli manca soltanto un ultimo anello, quello che collega il colpo di Thomson al secondo possessore della palla, Wainwright; un tassello mancante che solo il racconto romanzesco riesce a restituire nelle pagine del *Trionfo della morte* e nei capitoli di Manx Martin: al termine del terzo capitolo a lui dedicato, Manx incontra proprio Wainwright e gli vende la palla del fuoricampo per poche decine di dollari.

L'attaccamento al passato glorioso del baseball consente a Marvin di mantenere in vita il ricordo di sua moglie Eleanor, infuso in tutti i feticci sportivi conservati nel seminterato; allo stesso tempo, come Klara, guarda con rimpianto al tempo della Guerra Fredda. Ciò che li attrae è il paradossale senso di coesione, sociale e umana, derivante dalla paura di essersi trovati tutti quanti uniti dalla stessa minaccia del conflitto atomico; il ricordo della contrapposizione dei blocchi, inoltre, restaura la certezza di condividere una comune identità, quella occidentale.<sup>14</sup> Inscindibilmente legati alla storia del dopoguerra, i cimeli e la memoria del glorioso passato sportivo sono elementi di una mitologia americana non ancora profanata dall'"evanescent spectacle of contemporary life" (DeLillo, 1997, p. 62) e dalle conseguenze traumatiche di una serie di avvenimenti che hanno fatto perdere progressivamente la presa sulla realtà contemporanea, come l'omicidio di Kennedy (Begley, 2005, p. 103). I personaggi del romanzo, allora, tentano di aggrapparsi a qualcosa che sta morendo, di sentirsi parte di un tempo condiviso – seppur confusionario e in sé poco rassicurante – per sfuggire alla disperazione, alla perdita della continuità tra passato e presente che la fine della Guerra Fredda (e del millennio) sembra aver minato. Angosciata e priva di una rielaborazione artistica, la nostalgia di Marvin è di matrice restaurativa.

La presenza diffusa di personaggi nostalgici non si limita a Nick, Klara e Marvin, e si intreccia alla tematizzazione della nostalgia attraverso il modo dell'ambiente. Nel coprire gran parte della storia statunitense del secondo dopoguerra, il romanzo presenta una varietà di cronotopi, alcuni dei quali fortemente emblematici per il loro valore storico, sociale e culturale, a partire dal prologo, che si svolge quasi interamente allo stadio Polo Grounds di New York. Basterebbe la presenza, sulle tribune, delle controparti finzionali di J. Edgar Hoover (avvertito dell'esperimento atomico sovietico proprio durante la partita), e di Frank Sinatra con i compagni di sbronze Jackie Gleason e Toots Shor (intenti ad assistere all'incontro in un turbinio di battute, volgarità e postumi) a generare effetti di passato. Pur non trattandosi di oggetti inanimati, sono esistenti che contribuiscono alla costruzione dell'ambiente nostalgico, poiché rappresentano figure storiche e icone popolari, ampiamente riconoscibili ai lettori, inserite nel contesto memorabile dello scontro tra Giants e Dodgers, così importante e simbolico all'interno del romanzo. A ciò si aggiunge l'accurata radiocronaca di Russ Hodges (a sua volta personaggio nostalgico nel rievocare, accanto alle emozioni vissute durante e dopo la partita, il ricordo delle imprese dei giocatori di baseball della sua giovinezza) e la sensazione, comune a tutti gli spettatori, di essere testimoni di un momento "che li unirà in modo raro, che li legherà a un ricordo dotato di forza protettiva [...]. Questa è la storia della gente, e ha carne e respiro che si rianimano in sintonia con la forza di questo vecchio gioco collaudato" (DeLillo, 2014, pp. 58-59). Già dal prologo si costituisce allora la polarità regressiva della Guerra Fredda e del baseball: il 3 ottobre 1951 è il giorno in cui si stabilisce storicamente e narrativamente, tramite la figura di Hoover, il collegamento sotterraneo tra gli esperimenti atomici e la storia sportiva nazionale; una rivelazione improvvisa in cui DeLillo racconta di aver scoperto "la radianza, l'immanenza storica, la presenza non mediata dei documenti del passato" (Bertoni, 2007, p. 362) da cui sviluppare il racconto.

Riavvolgendo la cronologia del tempo della storia, nella quarta parte del romanzo (*Cocksuckers Blues*) ci si imbatte nel cronotopo della New York dell'estate 1974. Il racconto si snoda tra gli ambienti e i circoli artistici del Greenwich Village, ed è filtrato dal

<sup>14</sup> Per il rapporto tra nostalgia, terrore atomico e Guerra Fredda in *Underworld*, si vedano anche Mraović-O'Hare (2011) e Grausam (2012).

punto di vista di Klara. Oltre all'elenco di situazioni, eventi e conversazioni tra personaggi appartenenti al contesto storico culturale dei movimenti per i diritti civili, della contro-cultura e delle avanguardie artistiche, è un elemento del discorso a contribuire alla tematizzazione nostalgica dell'ambiente. Nei vari paragrafi della sezione il narratore ricorre a formule pseudoiterative:<sup>15</sup> “Era l'estate dei tetti [*It was the rooftop summer*], per l'aperitivo e per la cena”, “Era l'estate dei lampi a raffica e del vino rosso”, “Era l'estate dei tetti e l'aria era piena di eroi”, “Era l'estate delle terrazze sui tetti, l'estate dei fulmini a ciel sereno”, “Era l'estate delle prugne succose e bluastre”, “Era ancora l'estate delle terrazze” (DeLillo, 2014, pp. 395, 403, 410, 500, 509, 519). L'uso massiccio di questa figura della frequenza contribuisce a evocare la temporalità sospesa, piuttosto vaga, di una vita artistica trascorsa languidamente sui tetti della metropoli. Inoltre, l'uso ripetuto dello pseudoiterativo restituisce un senso di ritualità e stagionalità, in particolare quello dell'estate, tipico della poetica della nostalgia (Salmose, 2012, pp. 202-203).

La temporalità *bohémienne* non cancella la presenza di elementi che perturbano la rappresentazione nostalgica dell'ambiente newyorkese: dalla posizione privilegiata dei tetti Klara scorge mucchi di spazzatura ammassarsi nelle strade (la stessa che finirà per diventare il centro nevralgico della sua attività artistica); l'esclusiva proiezione di *Underwelt*, film perduto del leggendario regista Sergej Ejzenštejn, fa emergere agli occhi di Klara le “contraddizioni dell'essere”, “le divisioni interne di persone e di sistemi, il modo in cui le forze si contrappongono e si fondono” (DeLillo, 2014, p. 474). Sono fattori perturbanti che rimandano a una tensione che attraversa (in modo metanarrativo) tutto il romanzo, e riguarda la possibilità di ri-creare le scorie, le rovine, i rifiuti della storia attraverso un'arte avanguardistica e radicale (la *nose art* di Klara, i graffiti di Moonman 157, il film di Ejzenštejn, i monologhi di Lenny Bruce, e infine la narrativa di DeLillo), che scommette sulle capacità residuali di ciò che è sotterraneo (*Underworld*, *Underwelt*) di redimere il terrore della ‘fine della storia’. Attingendo a questo impasto negletto e dimenticato, una delle direttrici del progetto artistico e romanzesco di DeLillo, che approda con *Underworld* alla sua massima espressione, è rappresentata dalla ricerca della “possibility of a historical counter-function, of a counternarrative that might preserve a radical revolutionary spirit, that might keep possibility alive in the thin air of the ‘end of history’” (Bo-xall, 2006, p. 5).

Un altro ambiente apertamente nostalgico è rappresentato nel secondo capitolo della parte quinta (*Cose migliori per una vita migliore grazie alla chimica. Frammenti scelti pubblici e privati degli anni Cinquanta e Sessanta*). Il racconto si concentra su un pomeriggio dell'ottobre 1957 della famiglia Deming, che abita in un tipico quartiere suburbano statunitense. Ogni elemento dell'ambiente contribuisce a mettere in evidenza la “cinquantezza” (Jameson, 1991, p. 19) dello storyworld:

Quel pomeriggio i Deming erano in casa, occupati in diverse faccende nella loro abitazione suburbana a piani sfalsati, una lunga e bassa struttura coloniale bicolore con una finestra panoramica, un porticato di collegamento e un vivace rivestimento di assicelle [...]. Dalla finestra della cucina vedeva il prato, perfetto e ben tosato, con le siepi basse, aperto e di facile accesso. Gli alberi ai bordi del prato erano nuovi, come tutto il resto in quella zona. Dovunque, su e giù per le strade serpeggianti, c'erano alberi giovani e basse siepi squadrate e nel complesso un senso di apertura, la sensazione di vedere tutto quello che c'era da vedere con una sola occhiata, senza niente di coperto o murato o protetto dal riverbero del sole (DeLillo, 2014, pp. 546-547).

<sup>15</sup> Per una definizione di pseuditerativo vedi Genette (1976, pp. 170-172).

Tutto appare perfettamente curato, decoroso, rassicurante. I membri della famiglia sono a loro volta integrati nell'ambiente: "Fuori, sotto il porticato, il marito, Rick, stava tirando a lucido la Ford Fairlane bicolore decappottabile, nuova di zecca, come le case e gli alberi, con i copertoni bianchi e neri e le filettature laterali di cromo che praticamente crepitavano quando la macchina era in moto" (ivi, p. 548); sua moglie Erica, invece, è intenta a preparare sei porzioni di mousse di pollo per cena. Gran parte dei segmenti focalizzati attraverso il suo punto di vista ruotano intorno alla ripetizione ossessiva del marchio della mousse, estremamente versatile e semplice da usare:

A volte Erica la chiamava la sua mousse Jell-O di pollo e a volte la chiamava la sua mousse di pollo Jell-O. Questa era una delle mille cose convenienti della Jell-O. La parola andava dovunque, davanti o dietro o in mezzo. Era una parola-interruttore, come lo erano ormai tante cose al giorno d'oggi, come il mondo intero, che ti si spalancava davanti premendo un pulsante (ivi, p. 550).

Ci troviamo di fronte a un ambiente caratterizzato da macroscopici effetti di passato, qui declinati in modo ironico, chiaramente anti-restaurativo. Linda Hutcheon ha evidenziato lo stretto rapporto tra nostalgia e ironia nell'arte postmoderna, che si serve delle istanze ironiche per smorzare la carica regressiva della nostalgia (Hutcheon, 2000). Nel caso dei Deming, della loro villetta a piani sfalsati, della lucida Ford Fairlane bicolore e della Jell-O, le due componenti raggiungono un livello parossistico e la rappresentazione si fa grottesca e demistificante. E infatti, anche in questa sezione, il passato recuperato dalla narrazione non è mai totalmente rassicurante, ma costantemente percorso da elementi perturbanti: sul cielo della zona suburbana passa lo Sputnik, la Jell-O ha moltissimi effetti collaterali, il figlio dei Deming, Eric, diventerà un costruttore di bombe atomiche (il lettore lo ha già incontrato in compagnia di Matt Shay, il fratello di Nick, nelle pagine di *Cocksuckers Blues*).

Abbiamo provato a mettere in evidenza il ricorso massiccio ai modi del personaggio e dell'ambiente nostalgico, che nello svolgersi retrospettivo della narrazione di *Underworld* si intrecciano senza soluzione di continuità, fondendo il carattere riflessivo a quello restaurativo. Le tensioni propulsive del racconto, rappresentate dall'itinerario della palla da baseball e dal recupero del tempo perduto di Nick Shay, fanno approdare il racconto alla sesta e ultima sezione (*Composizione in grigio e nero*) ambientata nel Bronx tra l'autunno 1951 e l'estate 1952. Qui, nella perfetta sovrimpressionazione del modo del personaggio e dell'ambiente, il carattere della nostalgia delilliana si manifesta nella sua intrezza.

#### 4. Giorni del disordine

A differenza di Klara, Nick non crede affatto all'avvento dell'irrealtà sulla vita e sulla storia: "Io vivevo nella realtà, in modo responsabile [...] Ero convinto che fosse possibile sapere cosa stesse succedendo. Non eravamo esclusi dalle nostre vite" (DeLillo, 2014, p. 84). Durante l'adolescenza Nick ha ucciso un uomo ed è stato mandato in riformatorio; da quel momento la sua esistenza di adulto è stata turbata dal continuo ritorno fantasmatico dei traumi del passato. Perciò, esortato dalla dottoressa Lindblad, la psicologa del riformatorio, a prendere consapevolezza delle proprie responsabilità verso la sua *storia*, sforzandosi di darle un senso, Nick fabbrica un romanzo di formazione fittizio dietro cui nascondersi, una narrazione basata sui miti del padre (un allibratore che ha abbandonato la famiglia) e della violenza (Nick gioca ad atteggiarsi da gangster); tuttavia, continua a

manifestare lo stesso turbamento nei confronti del passato: davanti alle numerose richieste della moglie Marian di raccontarle i fatti della sua adolescenza, Nick tace, reticente. È evidente che questa “self-created legend” (Fitzpatrick, 2002, p. 157) sia una narrazione di impianto restaurativo, quanto di più lontano dalla realtà vera e propria di fronte alla quale sostiene di sentirsi responsabile. Non è un caso che tutte le parti del romanzo che lo vedono protagonista siano raccontate in prima persona dallo stesso Nick, a eccezione della sesta parte interamente eterodiegetica, chiave di volta della sua parabola romanzesca ed esistenziale.

La visita alla ex amante Klara, ma soprattutto la potenza della sua installazione artistica, sorvolata in mongolfiera alla fine di *Long Tall Sally*, incrinano definitivamente la leggenda privata di Nick, innescando “a story of self-unmaking”, poiché “the only legitimate life-narrative that the novel can take on appears to be an antibildungsroman” (ivi, p. 155). Così, nelle ultime pagine di *Long Tall Sally* (e in quelle dell’epilogo) viene rappresentato seduto nella poltrona della propria abitazione, circondato da libri, mentre maneggia la famosa palla del fuoricampo acquistata da Marvin; la strizza con forza, in tutte le sue parti, come a mungerne un tempo autentico e perduto. Nel frattempo, si rivolge ai lettori:

Vi dirò cosa desidero di più, tornare ai giorni del disordine, quando non me ne fregava un accidente o un cazzo o non davo un centesimo (DeLillo, 2014, p. 857).

Ho nostalgia dei giorni del disordine. Li rivoglio, i giorni in cui ero giovane sulla terra, guizzante nel vivo della pelle, imprudente e reale. Ero stolido e muscoloso, arrabbiato e reale. Ecco di cosa ho nostalgia, dell’interruzione della pace, dei giorni del disordine quando camminavo per le strade vere e facevo gesti violenti ed ero pieno di rabbia e sempre pronto, un pericolo per gli altri e un mistero distante per me stesso (ivi, p. 862).<sup>16</sup>

Il ricordo dell’oggetto di valore (il tempo dell’adolescenza nel Bronx) conserva la sua carica nostalgica; allo stesso tempo, la sua rappresentazione nell’ultima parte del romanzo non è soffocata da alcuna patina affettiva, non ne sono smussate le asperità, perché ciò che Nick rimpiange è proprio il caos e il disordine dei giorni perduti. Per questo lo story-world della *Composizione in grigio e nero* rifugge sia la stilizzazione nostalgica degli anni Cinquanta, sia la rappresentazione ironica e demistificante della sezione dedicata alla famiglia Deming. Le sirene invitanti della nostalgia sono governate e piegate a proprio favore dal linguaggio. Così ne parla DeLillo: “In *Underworld* I searched out the word-related pleasures of memory. The smatter language of old street games and the rhythms of a thousand street-corner conversations, adolescent and raw” (DeLillo, 1997, p. 61). Contro il caos e l’esaurimento della storicità provocato dalla società mediale, DeLillo scommette tutto sulla specificità redentiva della lingua, somma risorsa dello scrittore: “Language can be a form of counterhistory. The writer wants to construct a language that will be the book’s life-giving force. He wants to submit to it. Let language shape the world. Let it break the faith of conventional re-creation” (ivi, p. 62).

Se è vero, come sostiene Käte Hamburger, che la sola finzione autenticamente letteraria è quella del racconto in terza persona al passato (Hamburger, 1977), non è un caso che

<sup>16</sup> Lo stesso DeLillo ha ribadito che la nostalgia del suo personaggio non va intesa in modo convenzionale: “Nick Shay feels a longing at the end of the novel. But it’s not for lost innocence, it’s for lost guilt. It’s for the days when we were able to act, in his muscles and in his blood. When he used to beat people up, when he stole a car. That’s what he misses, That’s his foremost answer” (Moss, 2005, p. 160).

la totalità di questa sezione sia narrata da un narratore eterodiegetico, anche quando il punto di vista è quello di Nick. Lo slittamento nella voce narrativa mette in evidenza un tratto centrale del romanzo e di tutta la poetica delilliana: soltanto la finzione letteraria e il suo linguaggio possono dar vita a una controstoria, che trova il suo punto di arrivo nello spazio nostalgico, marginale e caotico del Bronx, tracciando allo stesso tempo un'anti-biografia del personaggio e forse di un'intera nazione (il sesto capitolo si ricollega circolarmente al prologo del 3 ottobre 1951, che costituisce il massimo momento di coesione umana all'interno del romanzo). Il linguaggio (e l'arte) arrivano laddove la 'teoria dei puntini' si blocca: per quanto sia forte la sua ossessione, pur essendo uno dei tanti avatar dell'autore, Marvin non può completare la ricostruzione del tragitto della palla perché non è uno scrittore (o un artista), e dimostra il suo scarto dal linguaggio quando balbetta, quando non riesce trovare le parole giuste (affidandosi al sostegno amorevole della moglie). Lo sguardo parziale di Marvin denuncia l'impossibilità di conoscere la realtà, fattasi sempre più sfuggente e più opaca, e per questo afferrabile soltanto nello sforzo *sui generis* della finzione letteraria.

Peter Boxall sostiene che l'impianto narrativo *Underworld* trova uno dei suoi principi cardinali nella contraddittorietà (2006, p. 189), basti pensare alla funzione unificante del terrore e al barlume salvifico della bomba atomica, oppure "alla tensione spirituale di personaggi che scoprono la trascendenza nei luoghi più improbabili (armi, rifiuti, consumo, pubblicità, tecnologia)" (Bertoni, 2007, p. 329). Anche nel caso della nostalgia, il continuo dialogo dei modi del personaggio e dell'ambiente restituisce tutte le gradazioni di un'emozione mai addomesticata; non solo, lo sguardo affettivo nei confronti del passato è una delle principali assi dell'architettura retrospettiva della (contro)storia romanzesca: l'approdo ai "giorni del disordine" è l'ultimo, definitivo passaggio dell'anti-biografia di Nick. Nel corso del romanzo il codice nostalgico è spesso legato alla superficialità, nei casi più estremi alla decostruzione, eppure contribuisce a "restituire la pregnanza, l'intensità, la potenza storica di quell'esperienza che si è scolpita nel tempo in modo incancellabile" (Bertoni, 2018, p. 51). In questo equilibrio paradossale di affettività e gno-seologia sembra scongiurato l'appiattimento postmoderno della storicità temuto da Jameson, anzi, in *Underworld* (e in molte altre narrazioni contemporanee) l'(auto)analisi dell'emozione è inscindibilmente fusa con la sua funzione patemica primaria.<sup>17</sup>

Dopo essere stata fortemente criticata dai teorici della postmodernità, la nostalgia rilancia con decisione la propria funzione nella contemporaneità, e non è un caso che, come dimostrano le pagine che abbiamo analizzato, si sposi perfettamente con la tendenza dei romanzi scritti dopo 'la fine della storia' a connettere "the power of imagination and the ability to understand the world historically—to tell stories about the things that have happened and that continue to happen" (Cohen, 2009, p. 26).

<sup>17</sup> Fornendo una tipizzazione simile a quella di Boym, Davis introduce un terzo tipo di nostalgia, definita interpretativa [*interpreted*], con caratteristiche simili a quelle che abbiamo rintracciato in *Underworld*. La nostalgia interpretativa si sofferma analiticamente sulla propria natura o su quella degli oggetti di valore; la riflessione sull'esperienza affettiva è fusa con l'esperienza in sé (Davis, 1979, pp. 24-26).

## Bibliografia

- Baden D., Wildschut T., Sedikides C. (2004), *Nostalgia: Conceptual Issues and Functions*, in Greenberg J., Koole S.L., Pyszczynski T. (eds.), *Handbook of experimental existential psychology*, New York, Guilford Press, pp. 200-214.
- Batcho K.I. (2007), *Nostalgia and the emotional tone and content of song lyrics*, "American Journal of Psychology", 120, pp. 361-381.
- Bauman Z. (2017), *Retrotopia*, trad. di Cupellaro M., Roma-Bari, Laterza.
- Begley A. (2005), *The Art of Fiction CXXXV: Don DeLillo*, in DePietro T. (ed.), *Conversations with Don DeLillo*, Jackson, University of Mississippi Press, pp. 86-108.
- Bertoni F. (2007), *Realismo e letteratura. Una storia possibile*, Torino, Einaudi.
- (2018), *Letteratura. Teorie, metodi, strumenti*, Roma, Carocci.
- Boxall P. (2006), *Don DeLillo: The Possibility of Fiction*, London and New York, Routledge.
- Boym S. (2001), *The Future of Nostalgia*, New York, Basic Books.
- Brooks P. (2004), *Trame. Intenzionalità e progetto nel discorso narrativo*, trad. di Fink D., Torino, Einaudi.
- Busi Rizzi G. (2023), *Effetto di passato: Strategie cognitive ed estetiche della nostalgia nel fumetto contemporaneo*, "Carte Semiotiche", 9, pp. 88-103.
- Chatman S. (2003), *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, trad. di Graziosi E., Milano, il Saggiatore.
- Cohen S. (2009), *After the End of History: American Fiction in the 1990s*, Iowa City, University of Iowa Press.
- Davis F. (1979), *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*, New York, Free Press.
- DeLillo D. (1997), *The Power of History*, "New York Times Magazine", 7 settembre 1997, pp. 60-63.
- (2014), *Underworld*, trad. di Vezzoli D., Torino, Einaudi.
- Dickinson H., Erben M. (2006), *Nostalgia and Autobiography: The Past in the Present*, "Auto/Biography", 14, 3, pp. 223-244.
- Dika V. (2003), *Recycled Culture in Contemporary Art and Film: The Uses of Nostalgia*, New York, Cambridge University Press.
- Fitzpatrick K. (2002), *The Unmaking of History: Baseball, Cold War, and Underworld*, in Dewey J., Kellman S.G., Malin I. (eds.), *UnderWords. Perspectives on DeLillo's Underworld*, London, Associated University Press, pp. 144-160.
- Flaubert G. (2014), *L'Educazione sentimentale*, trad. di Pallavicini Caffarelli G., Milano, Mondadori.
- Fusillo M. (2011), *Feticci*, Bologna, Il Mulino.
- Genette G. (1976), *Figure III*, trad. di Zecchi L., Torino, Einaudi.

- Grausam D. (2012), “*It is only a statement of the power of what comes after*”: *Atomic Nostalgia and the Ends of Postmodernism*, “*American Literary History*”, 24, 2, pp. 308-336.
- Greimas A.J. (1986), *De la nostalgie. Étude de sémantique lexicale*, “*Actes Sémiotiques. Bulletin*”, 39, pp. 5-11.
- Hamburger K. (1977), *Die Logik der Dichtung*, Stuttgart, Klett-Cotta.
- Hepper E.G., et al (2014), *Pancultural Nostalgia: Prototypical Conceptions Across Cultures*, “*Emotion*”, 14, pp. 733-747.
- Herman D. (2005), *Storyworld*, in Herman D., Jahn M., Ryan M.-L. (eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, Routledge, pp. 569-570.
- (2009), *Basic Elements of Narrative*, Chichester, Wiley-Blackwell.
- Hofer J. (2018), *Dissertazione medica sulla nostalgia*, in Prete A. (a cura di), *Nostalgia. Storia di un sentimento*, trad. di Serra A., Milano, Raffaello Cortina, pp. 35-48.
- Hogan P.C. (2013), *Narrative Discourse: Authors and Narrators in Literature, Film and Art*, Columbus, The Ohio State University Press.
- (2018), *Literature and Emotion*, London, Routledge.
- Hutcheon L. (2000), *Irony, Nostalgia, and the Postmodern*, in Vervliet R., Estor A. (eds.), *Methods for the Study of Literature as Cultural Memory*, Amsterdam and Atlanta, Rodopi, pp. 189-207.
- Jacobsen M.H. (2022), *Introduction: The Many Different Faces of Nostalgia – Exploring a Multifaceted and Multidisciplinary Emotion*, in Jacobsen M.H. (ed.), *Intimations of Nostalgia: Multidisciplinary Explorations of an Enduring Emotion*, Bristol, Bristol University Press, pp. 1-30.
- Jameson F. (1991), *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press.
- Jankélévitch V. (2018), *La nostalgia*, in Prete A. (a cura di), *Nostalgia. Storia di un sentimento*, trad. di Serra A., Milano, Raffaello Cortina, pp. 113-163.
- Kant I. (2018), *L’irreversibile*, in Prete A. (a cura di), *Nostalgia. Storia di un sentimento*, trad. di Chiodi P., Milano, Raffaello Cortina, p. 54.
- Keen S. (2007), *Empathy and the Novel*, Oxford, Oxford University Press.
- Margolin U. (1983), *Characterization in Narrative: Some Theoretical Prolegomena*, “*Neophilologus*”, 67, pp. 1-14.
- (2007), *Character*, in Herman D. (ed.), *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 66-79.
- Moretti F. (1999), *Il romanzo di formazione*, Torino, Einaudi.
- Morreale E. (2009), *L’invenzione della nostalgia. Il cinema nel vintage italiano e dintorni*, Roma, Donzelli Editore.
- Moss M. (2005), “*Writing as a Deeper Form of Concentration*”: *An Interview with Don DeLillo*, in DePietro T. (ed.), *Conversation with Don DeLillo*, Jackson, University of Mississippi Press, pp. 155-198.

- Mraović-O'Hare D. (2011), *The Beautiful, Horrifying Past: Nostalgia and Apocalypse in Don DeLillo's Underworld*, "Criticism", 53, 2, pp. 213-239.
- Polidoro P. (2017), *Tre modi della nostalgia nelle serie televisive*, "E/C. Rivista on-line dell'Associazione Italiana Studi Semiotici", 21, pp. 72-80.
- (2020), *Mondo ben ordinato e festa mobile. Due grandi configurazioni testuali della nostalgia*, "Rivista Italiana di Filosofia del Linguaggio", SFL - Language and emotions, 2020, pp. 173-180.
- Prete A. (2018), *L'assedio della lontananza*, in Id. (a cura di) *Nostalgia. Storia di un sentimento*, Milano, Raffaello Cortina, pp. 3-22.
- Ricoeur P. (1986), *Tempo e racconto I*, trad. di Grampa G., Milano, Jaca Book.
- Ryan M.-L. (1991), *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press.
- (2014), *Story/Worlds/Media*, in Ryan M.-L., Thon J.-N. (eds.), *Storyworld across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln and London, Nebraska University Press, pp. 25-49.
- Salmose N. (2012), *Towards a Poetics of Nostalgia: The Nostalgic Experience in Modern Fiction*, PhD Diss., University of Edinburgh.
- Sperb J. (2021), *Clearing Up the Haze: Toward a Definition of the "Nostalgia Film" Genre*, in Leggatt M. (ed.), *Was It Yesterday? Nostalgia in Contemporary Film and Television*, Albany, State University of New York Press, pp. 15-33.
- Sprengler C. (2009), *Screening Nostalgia: Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film*, New York, Berghahn Books.
- Stewart S. (1993), *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Durham and London, Duke University Press.
- Thon J.-N. (2016), *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, Lincoln and London, Nebraska University Press.
- Vittorini F. (2017), *Raccontare oggi. Metamodernismo tra narratologia, ermeneutica e intermedialità*, Bologna, Pàtron.