

## Come a casa. Turismo, erosione del trauma e nostalgia nel DDR Museum di Berlino

Mario Panico

**Abstract.** This paper analyses the visiting experience presented to tourists in spaces devoted to the translation and transmission of the past, looking in particular at the *nostalgia* strategies proposed in spatial enunciation, i.e., the “softening” of events in museum halls. In this case, *nostalgia* is considered not so much (and not only) as an individual passion connected to the desire to return to a space, but as a spatial atmosphere to be consumed through the tourist experience. *Nostalgia* is also understood as a passionate coloring of museum strategies, that is used to make a past temporality experienceable and enduring, externalized as better than the present. The article takes a museum in Berlin as its case study, investigating the way in which the space tries to instill *nostalgia* in the tourist by recreating homely environments, producing a domestication of the past and a depotentialization of the trauma that underlies the history that is represented, making the experience playful and credible and thus still making the enunciated past desirable.

### 1. Le passioni nei musei della memoria

Che i musei della memoria e del trauma siano casi studio privilegiati per la semiotica della cultura è un sapere ormai consolidato. Negli anni, molte ricerche sono state condotte sul ruolo che questi spazi ricoprono nella traduzione del passato traumatico (cfr. Pezzini 2011; Violi 2014), su come riescano a produrre narrative *appassionate* con l’obiettivo di modalizzare il visitatore non solo da un punto di vista cognitivo, ma anche patemico e timico-percettivo (Pezzini 2011; Violi 2021). Attraverso l’uso di strategie discorsive e scelte espositive differenti, i musei della memoria hanno tra le più esplicite missioni quelle di trasmettere una narrativa sul passato, di proporre un’esperienza ma anche di “condizionare” emotivamente il soggetto che attraversa questi spazi.

Un aspetto interessante è che le atmosfere passionali (Griffero 2012) proposte all’interno degli spazi della memoria impattano anche sul discorso turistico della città che li ospita. Si tratta di luoghi così tanto frequentati da aver permesso la teorizzazione di un fenomeno definito “turismo della memoria” che interessa le pratiche di fruizione di quei luoghi che testimoniano o rappresentano eventi centrali del passato remoto e recente di una città o di una comunità (Bechtel, Jurgenson 2013). Tenendo a mente le varie definizioni che, nel tempo, sono state proposte sul rapporto tra memoria e turismo<sup>1</sup>, in questa occasione guarderemo a come una delle passioni più studiate in ambito semiotico,

---

<sup>1</sup> Si parla, a tal proposito di *dark tourism*, *black spot tourism*, *thanatourism*, *holocaust tourism*, *morbid tourism*, *grief tourism*, *nostalgic tourism* (cfr. Violi 2014, 2021).

la nostalgia<sup>2</sup>, possa modificare il senso dell'esperienza turistica. Partendo dalle considerazioni condotte in ambito sociologico e antropologico sulla tendenza culturale che favorisce la mitizzazione delle temporalità passate di cui, in alcuni casi, non si ha avuto esperienza diretta (Appadurai 1996), la nostra riflessione si occupa di come questo interesse passionale nei confronti del passato, questa *retrotomania* (Reynolds 2010) che nei musei diventa *retrotopia* (Leone 2019), possa essere intesa come una strategia testuale e discorsiva suggerita e inscritta all'interno dei musei stessi.

Il caso studio che permetterà questa indagine è un museo privato che si trova nel cuore di Berlino, il DDR Museum, che rappresenta una delle principali attrazioni turistiche della città e che racconta della vita quotidiana, sociale e politica della Germania orientale.

Nei prossimi paragrafi, guardando a una particolare sezione del suddetto museo, indagheremo in che senso è possibile parlare di nostalgia in questo spazio e sotto quali rispetti essa possa essere considerata come "effetto testuale e circostanziale" (Polidoro 2017). Siamo interessati alle modalità di spazializzazione del tempo passato capaci di creare un'*impressione* nostalgica nel testo, indipendentemente dalle intenzioni del progettista e dalle letture del visitatore empirico. In altre parole, questa "coloritura passionale" non va considerata come una valutazione personale proposta da un destinatario o da chi progetta l'esposizione, quanto come un effetto di senso a livello della manifestazione testuale.

La nostra ipotesi è che il DDR Museum proponga una narrazione nostalgica del passato non in senso esplicito o conservativo, cioè non testualizzando espressamente un desiderio di ritorno a un passato euforizzato e inteso come valore per il presente, ma adottando due espedienti narrativi che, nella loro costante combinazione, contribuiscono alla creazione dell'effetto nostalgia: 1. l'erosione del trauma della dittatura comunista; 2. l'edulcorazione e la ludicizzazione della vita quotidiana nella Repubblica Democratica Tedesca.

## 2. Nostalgie

Come è noto, nel 1986, Algirdas J. Greimas conduce un'analisi lessematica della parola francese *nostalgie* (partendo dalla definizione del dizionario Petit Robert) destinata a diventare punto di riferimento teorico di tutte le ricerche semiotiche successive sull'argomento. Il semiologo descrive la nostalgia come "un assillo iterativo, effettuato da un soggetto del fare disforico, emerso dalla disforia intensa che connota l'operazione cognitiva di confronto compiuta dal meta-soggetto che mette faccia a faccia la posizione narrativa del soggetto colta nel suo *hic et nunc* con il simulacro narrativo convocato, portatore di un'euforia originaria" (*ivi*, p. 235).

Considerato questo e procedendo dall'individuale al testuale, è fondamentale in questa occasione comprendere come si bilanci all'interno dello spazio del museo questo rapporto tra euforia e disforia, tale da permettere il "rimpianto" del passato ma anche riconoscere che l'esperienza della cosa desiderata, ormai reclusa nell'irreversibile passato, renderebbe *ancora* felici.

Differentemente dai classici spazi della memoria che possono certo localizzare un tempo che non c'è più, in questi spazi della nostalgia (*o per* la nostalgia, se affidiamo loro una funzione pragmatica utile ad assecondare uno stato patemico o un desiderio del "ritorno temporale", una sorta di "cronorifugio" *à la* Gospodinov) l'aspetto centrale riguarda la valorizzazione e la sanzione della temporalità passata e la sua

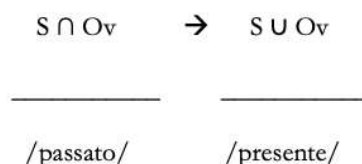
---

<sup>2</sup> In ambito semiotico, la nostalgia è una delle passioni più indagate. A partire dall'analisi lessematica proposta da Greimas (1986), molti semiologi e semiologhe hanno lavorato su questa emozione della memoria e del tempo. Si pensi, ad esempio, a Pezzini (1998), a Panosetti, Pozzato (2013), a Marrone (2016, 2019) a Leone (2014, 2019) e Polidoro (2017).



comparazione con quella presente. Comparazione in cui, affinché la nostalgia si attivi e “funzioni”, il passato deve essere sempre “migliorato”.

Sempre Greimas, dopo aver specificato che questa passione è caratterizzata da due stati, quali il deperimento e il rimpianto, causati dalla disgiunzione da un oggetto di valore, pone l’insoddisfazione del soggetto sull’asse della temporalità<sup>3</sup>:



La congiunzione con l’oggetto di valore riguarda il passato, temporalità a cui l’oggetto stesso appartiene; la digiunzione, invece, è nel presente, in cui viene a darsi il riconoscimento dell’assenza della cosa desiderata.

In questa occasione, lavorando su un tipo di testualità sincretica, il lavoro di Greimas va necessariamente fatto interagire con riflessioni che considerano la passione da una prospettiva più culturale e meno individuale. La riflessione interdisciplinare su questa passione ha prodotto un copioso elenco di aggettivazioni<sup>4</sup> che hanno messo in luce differenti interessi nei confronti del tempo passato. Il riferimento principale che utilizzeremo in questa occasione è la classificazione prodotta da Svetlana Boym (2001) tra nostalgia restaurativa e nostalgia riflessiva.

La prima, la nostalgia restaurativa, interessa quei gruppi che pongono l’enfasi sul *nostos* (sul desiderio del ritorno) (cfr. Boym 2001). Essi mitizzano il passato come un valore per il presente, così tanto da impegnarsi attivamente per restaurarlo attraverso la riproposizione di immaginari di altri tempi. Un esempio molto citato di questa tendenza sono i gruppi nazionalisti che aspirano alla ricostruzione *à l’identique* del passato, senza cambiamenti o aggiustamenti contestuali. La nostalgia riflessiva, invece, concentra il proprio interesse più sull’*algia*, sul dolore e non sul ritorno. In questo senso, l’oggetto di valore è l’esperienza individuale avuta nel passato più che il passato in sé. Questo secondo tipo di nostalgia permette di riconoscere lo scollamento tra temporalità differenti senza pretendere di farle collassare. Il nostalgico riflessivo desidera, al massimo, di poter “visitare”, di tanto in tanto, anche con ironia e umorismo, un passato che non c’è più. A queste due categorie, poi, occupandoci di un testo che è anche un’attrazione turistica deve essere aggiunta una “nostalgia consumata”, così come proposta da Gary Cross nel 2015, che considera il sentire passionale non solo come una condizione emotiva ma come una coloritura data all’esperienza turistica connessa al consumo di immaginari passati.

Nei prossimi paragrafi vedremo come queste variazioni sul tema nostalgia siano sincreticamente combinate nella “proposta di visione” (Zunzunegui 2003) e nell’azione suggerita al visitatore modello, al quale è richiesto di avere una precisa competenza enciclopedica, una particolare predisposizione emotiva e cognitiva per soddisfare l’effetto di senso nostalgico proposto nelle trame del testo.

<sup>3</sup> Schema proposto da Greimas (1986).

<sup>4</sup> Si veda, su questo, Angé e Berliner (2014).

### 3. Il DDR Museum di Berlino

Il museo<sup>5</sup> preso in analisi incornicia aspetti politici, sociali e quotidiani riguardanti i quarantuno anni della Repubblica Democratica Tedesca (qui anche RDT – in tedesco *Deutsche Demokratische Republik*, DDR). Si tratta di un luogo finanziato con soldi privati che in diverse sue parti strizza l'occhio a un fenomeno turistico molto in voga nel contesto tedesco e dell'Europa orientale: l'"ostalgia" (cfr. Bach 2017). Si tratta di un neologismo che, con una crasi tra *ost* (est in tedesco) e *nostalgia*, definisce il sentimento di rimpianto della vita quotidiana nella Germania dell'est. Inizialmente connessa alla memoria comunicativa (Assmann 1997) del passato comunista, cioè all'esperienza personale dei cittadini *ost*<sup>6</sup>, col tempo l'ostalgia è diventata una passione culturale, oltre che una categoria di consumo turistico, connessa a luoghi e oggetti di vario genere che temporalizzano o simbolizzano il *bel* mondo ormai perduto pre-1989.

Si pensi, ad esempio, ad altri siti berlinesi come il museo della Trabant (l'iconica macchina che veniva prodotta solo in questa zona d'Europa), il "finto" check-point Charlie con annesso museo e negozio di souvenir, i mercatini dell'usato che vendono spillette con falce e martello e/o magliette con la bandiera della RDT, i ristoranti situati a piano terra di grandi palazzoni stile socialista che propongono menù "orientali" come una volta, con cameriere e camerieri che servono *Vita Cola*, bevanda gasata impossibile da trovare tra gli scaffali dei supermercati tedeschi contemporanei ma che, prima del 1989, era considerata la risposta comunista alla bibita americana.



Fig. 1 – DDR Museum di Berlino (foto dell'autore).

---

<sup>5</sup> Inaugurato nel 2006, il DDR Museum si trova di fronte il duomo neobarocco della città, diviso da quest'ultimo dal fiume Sprea. Il museo è una delle attrazioni del quartiere *Museumsinsel*, nel quale sono concentrate le maggiori istituzioni museali della capitale tedesca. La sua posizione è particolarmente importante perché gli consente, grazie alla relazione paradigmatica che intrattiene con gli altri musei, di assumere per osmosi quella stessa autorità che è concessa ai siti finanziati dallo stato. Questo successo è confermato anche dai numeri: in molti percorsi turistici online è considerato tra i dieci siti da non poter perdere durante un viaggio a Berlino. Alla sua notorietà si aggiungono anche riconoscimenti: nel 2008 e nel 2012 è stato nominato, senza mai vincere, per l'"European Museum of the Year Award".

<sup>6</sup> Diminutivo utilizzato ironicamente per riferirsi alle persone che abitavano nel blocco orientale della Germania.



Il DDR Museum è diviso in tre macro-sezioni: la prima dedicata alla società della RDT, la seconda incentrata sugli aspetti politici della Berlino murata, la terza invece corrisponde alla ricostruzione uno a uno di un tipico appartamento berlinese del periodo comunista.

Nella prima zona, attraverso l'interazione con pannelli touchscreen e l'esposizione di oggetti quotidiani semiotizzati come "originali" e posti in delle teche, al visitatore viene proposto principalmente un racconto incentrato sui costumi della società tedesca. In particolare, grande spazio viene dato alle abitudini musicali e culturali, alla moda, alla cucina e al sistema scolastico. La seconda sezione presenta una conformazione spaziale a semicerchio, al centro del quale si trova un grande tavolo (che simboleggia la burocrazia del partito) vicino al quale è presente uno schermo touchscreen con cui i visitatori possono interagire per scoprire informazioni sul funzionamento del sistema politico. Tutto intorno ci sono altri pannelli interattivi che spiegano il sistema elettorale in uso nella Germania orientale e la pervasività del partito comunista nella vita delle persone.

L'ultimo spazio, sul quale ci concentreremo maggiormente nei prossimi paragrafi, ha una configurazione completamente differente e propone al visitatore un cambio d'atteggiamento e una conseguente metamorfosi attoriale. Si tratta della ricostruzione di un tipico appartamento comunista. Una specie di ricostruzione etnografica dello spazio domestico, con la differenza che qui il visitatore è invitato a toccare, non solo a guardare e comprendere, venendo modalizzato secondo un *poter fare*, cosa che tipicamente nei musei etnografici non accade, perché l'obiettivo è quello di proporre un passato congelato, immutabile nella sua autenticità. Al termine della visita, poi, prima di raggiungere l'uscita, il visitatore si imbatte in un negozio di souvenir dove, oltre ai classici portachiavi e calamite, può acquistare riproduzioni di oggetti quotidiani tipici della zona est, così da portare a casa con sé parte della propria "esperienza di passato".

#### 4. L'erosione del trauma e l'esaltazione del quotidiano

Nel DDR Museum l'effetto nostalgia non viene fuori in maniera lampante (il museo non tematizza alcuna forma dichiarata di rimpianto, non dice cioè "si stava meglio allora") né si pone come spazio promotore del ritorno dell'ideologia comunista. Lo spazio tematizza sia il trauma che l'esperienza quotidiana e sociale di un mondo che non esiste più utilizzando sempre l'espedito dell'interattività e spesso del gioco. Questo ha chiaramente un impatto non solo sulla strategia museale ma anche sulla costruzione della memoria del periodo.

Per far sì che il visitatore abbia un'esperienza il più interattiva possibile, il racconto del trauma e delle nefandezze commesse dal partito comunista, se pur tematizzate, rischiano di essere offuscate o banalizzate, annullando la possibilità di una negoziazione più critica tra il passato doloroso e la quotidianità divertente.

In altre parole, l'effetto nostalgia si installa attraverso le strategie di involontaria erosione del trauma e depotenziamento dell'esperienza collettiva di dolore, al quale viene fatta corrispondere l'esaltazione degli aspetti sociali e quotidiani della RDT.

Dire che il museo non si occupa delle ingiustizie del partito comunista, proponendo una visione parziale e ideologica del passato sarebbe incorretto<sup>7</sup>. Vero è, però, che esiste uno scollamento tra l'informazione data attraverso i pannelli esplicativi e la pratica dell'esperienza interattiva/ludica proposta. Si pensi, ad esempio, ad una piccola stanza allestita per raccontare le attività della Stasi nella sezione "politica". Su di una scrivania sono poste delle finte apparecchiature di sorveglianza che i visitatori possono toccare e

---

<sup>7</sup> Nella stessa stanza sono presenti delle didascalie che raccontano quantitativamente e qualitativamente l'operato della Stasi.

“usare”. Sopra la scrivania, sul muro coperto da carta da parati è appesa una fotografia (senza didascalia) di Eric Honecker, il leader della RDT che ha contribuito moltissimo al rafforzamento della polizia di partito. Questo spazio, teoricamente deputato al racconto delle attività di spionaggio, viene funzionalizzato dal museo in una stanza dei giochi. Infatti, qui i visitatori possono indossare delle cuffie e ascoltare il vociare delle altre persone che si trovano nello spazio adiacente, quello cioè dove è ricostruito l'appartamento. Il processo giocoso di imitazione dell'attività di spionaggio fa sì che il racconto traumatico sotteso perda tutta la sua tragicità, generando una dimensione di divertimento che non attualizza il controllo della Stasi sulla “vite degli altri”. Il rischio comunicativo è che il visitatore focalizzi la sua attenzione più sulla “performance” di gioco, ponendo in latenza il trauma a vantaggio di un effetto meraviglia dato dall'insolita esperienza.



Fig. 2 – Stanza dedicata al racconto dell'operato della Stasi (foto dell'autore).

In questo caso, il DDR Museum sembra allontanare qualsiasi forma di conflitto narrativo in modo che l'esperienza ludica non sia corrotta. Oltre a questo, va considerato il fatto che in questo museo non c'è tanto spazio per le testimonianze dei sopravvissuti o di chi ha deciso di scappare dall'est. Differentemente da altri musei della città<sup>8</sup>, con un Destinante pubblico, il DDR Museum non dà gran voce ai testimoni, coloro i quali hanno davvero vissuto nella Berlino murata e hanno esperienza diretta degli eventi nefasti. Questa erosione fa il paio con una esaltazione della vita sociale e quotidiana sotto la RDT, come per esempio le abitudini nudiste degli abitanti dell'est.

È importante precisare che quest'ultima strategia è del tutto legittima, infatti, tutto è documentato anche con fonti storiche del periodo. La riflessione, dal nostro punto di vista, è però differente: non siamo

---

<sup>8</sup> Si pensi al *Gedenkstätte Berliner Mauer*, memoriale e centro di documentazione del muro di Berlino dove sono presenti moltissime testimonianze audiovisive, o il museo della Stasi che, senza gradazioni, attorializza come “perpetratori” gli esponenti del partito, o ancora l'ingresso della stazione *Friedrichstraße*, oggi memoriale e museo.



interessati al problema della verità storica, se cioè il museo comunica informazioni oggettive, ma come esse vengono combinate insieme al trauma e come viene prodotta una narcotizzazione di quest'ultimo. Come abbiamo già detto, il museo propone una immagine della RDT in sintonia con un certo immaginario turistico della città che ad un approccio più commemorativo ne preferisce uno più turistico, un "viaggio indietro nel tempo" che spesso rende pertinente più la figurativizzazione della ostalgià e l'immaginario della cultura materiale che il trauma della Germania divisa.

## 5. La ricostruzione domestica

Superata la sezione politica, il visitatore si trova in un lungo corridoio, tappezzato sui muri con della carta da parati giallo ocra e motivi decorativi marroni: è arrivato nell'appartamento ricostruito. Da questo stesso corridoio si aprono delle stanze: camera da letto dei bambini, camera da letto matrimoniale, cucina, salotto e bagno. Qui, il visitatore non è obbligato a seguire un percorso prestabilito. Egli può costruire la visita a suo piacimento, dando precedenza alle stanze che preferisce, disegnando autonomamente il tracciato del suo attraversamento, potendo essere indiscriminatamente – usando le categorie proposte da Eliseo Veron e Marine Levasseur (1983) – formica, pesce, farfalla oppure cavalletta<sup>9</sup>.

L'appartamento ricostruito, pur essendo parte integrante della visita museale, è allo stesso tempo "spazio eterotopico" (Foucault 1996; Giannitrapani 2017), per motivi legati alla conformazione spaziale ma anche al percorso di visita che è previsto. In questo spazio, il museo propone un nuovo tipo di esperienza di visita che modalizza e attorializza il visitatore in maniera differente rispetto alle sezioni precedenti. Ad egli non è proposto solo di conoscere, di accrescere la sua competenza storica sul periodo rappresentato ma anche di mettere in atto una sorta di "gioco simbolico", fare *come se* fosse un abitante di quel periodo, con l'obiettivo di avere esperienza presente di una realtà riesumata dal passato.

Come ha scritto Violi in relazione alle modalità di esperienza proposte in questi musei interattivi, il visitatore è invitato ad avere un'esperienza corporea, quindi percettivo-estesica, prima ancora che cognitivo-informativa. Nel nostro museo, la pretesa mimesi spaziale e la proposizione della cultura materiale del tempo "a portata di mano" permette il visitatore di (1) giocare la parte di un *oss*<sup>10</sup> e/o (2) essere turista voyeurista che riconosce il suo presente dell'esperienza di visita e curiosa in una casa del passato. Il posizionamento del turista è frutto di una "dislocazione" (cfr. Panosetti, Pozzato 2013, p. 29) che permette al soggetto di essere sospeso tra presente e passato, approfittando di entrambi i contesti spazio-temporali.

---

<sup>9</sup> Nel 1983, Veron e Levasseur propongono uno studio etnografico sulle diverse tipologie di visitatore museale. In particolare, hanno definito:

1. il visitatore *formica*, che segue il percorso proposto dal museo in maniera precisa e pedissequa, senza lasciare nessun angolo inesplorato;
2. il visitatore *pesce*, che osserva le opere esposte nella stanza rimanendo al centro, avendo una visione rapida e generale dello spazio intorno a sé;
3. il visitatore *farfalla*, che esplora la stanza del museo senza un percorso regolare andando da sinistra a destra. Si concentra su molti oggetti ma con attenzione diversa a seconda dei suoi interessi;
4. il visitatore *cavalletta*, che concentra il suo sguardo solo su alcuni oggetti, lasciando completamente inesplorati alcuni angoli del museo.

<sup>10</sup> Il visitatore può fingere di essere nella sua grande casa colorata, utilizzare gli utensili della cucina, sedersi a tavola come se fosse ora di cena, accomodarsi sul divano del salotto e cambiare "realmente" canale tv usando il telecomando per guardare i programmi che venivano trasmessi nel blocco orientale, essere incuriosito da oggetti che appartengono a un mondo che non esiste più e che nelle stanze sono presentati come oggetti "ancora in vita".



Fig. 3 e 4 – Interni dell'appartamento ricostruito nel DDR Museum (foto dell'autore).

Un altro aspetto centrale di questa sezione riguarda l'aspettualizzazione del passato: il museo usa il suo spazio per ricostruire e rendere esperibile, *durativa* e *iconica* una temporalità passata – reale solo nei limiti e confini del linguaggio museale. L'appartamento ricostruito insiste sulla iconizzazione della cultura materiale e quotidiana della RDT, attraverso l'utilizzo di colori saturati e un sistema di illuminazione che lo trasforma in una sovradimensionata casa delle bambole.

Con i necessari accorgimenti, questa sezione del museo può essere paragonata alle “fortezze della solitudine” di cui parla Umberto Eco nel 1976 in “Dalla periferia dell'impero”. In questi spazi tutto è volutamente finto, con la pretesa di sembrare vero. Scrive a tal proposito il semiologo:

Costruire un modello uno a uno dell'ufficio della Casa Bianca (usando gli stessi materiali, gli stessi colori, ma tutto ovviamente più laccato, più squillante, sottratto al deperimento) significa che perché l'informazione storica passi essa deve assumere l'aspetto di una reincarnazione. Per parlare di cose che si vogliono connotare come vere, queste cose debbono sembrare vere (*ivi*, pp. 16, 17).

Il *false* appartamento, in una logica apparire/sembrare (cfr. Greimas, Courtés 1979), esibisce oggetti che sembrano tracce, indici posti in continuità storica e materiale con il passato, ma che in realtà sono copie-icone che giocano a essere gli originali. Si tratta, quindi, di una rievocazione che somiglia allo spazio/tempo a cui rimanda, con l'obiettivo di corroborare l'aura nostalgica della vita quotidiana e familiare.

Uno dei temi ricorrenti all'interno del museo è “il viaggio nel tempo”, il “journey back to the DDR”<sup>11</sup>. Questo, oltre a richiamare una classica fantasia letteraria e cinematografica, si presta a un discorso più complesso sui meccanismi di localizzazione temporale che, strutturando un effetto di realismo, producono nel soggetto lo scarto tra il tempo enunciato nel museo e il tempo dell'esperienza di visita. Facendoci ispirare dalle riflessioni condotte da Massimo Leone sulla ricostruzione spaziale in relazione alla nostalgia (Leone 2019), potremmo dire che l'appartamento ricostruito attiva una temporalità desiderabile in uno spazio iconizzato, provando utopisticamente a non far percepire lo spostamento temporale tra presente e passato.

Inoltre, l'appartamento è la figurativizzazione della nostalgia riflessiva e consumista: non si tratta della ricostruzione della casa come metafora della restaurazione dei valori del passato, quanto dello spazio domestico come simbolo della vita familiare perduta, intima e anche infantile, all'interno del quale poter curiosare *ancora*.

<sup>11</sup> Il riferimento è presente nel paratesto guida del museo del 2017.



## 6. Un pollo portauova

Dopo aver terminato la visita nell'appartamento ricostruito, il visitatore entra nel souvenir shop del museo. Come in molti musei, questo spazio è dichiaratamente extra-cognitivo, nel senso che qui il visitatore non deve più accrescere la sua competenza di memoria o acquisire delle informazioni. Quel che è richiesto è che, se ne ha piacere, acquisti un oggetto che gli ricordi l'esperienza, in modo da costruire la sua memoria futura della visita.

Tra tutti gli spazi del museo, il souvenir shop è il più esplicitamente nostalgico. Oltre ai portachiavi “DDR Nostalgie” o calamite con su incisa la famosa Trabant, qui è possibile acquistare le fedeli riproduzioni di quelli che Gian Piero Piretto (2014) ha definito “frammenti di ostalgia”: oggetti materiali e quotidiani che nell'immaginario collettivo e globale sono connessi alla vita quotidiana della RDT. Un esempio sono i portauova a forma di pollo, gli *Eierbecher Huhn*. Nel souvenir shop del DDR Museum, l'oggetto non è ovviamente venduto/acquistato solo in relazione al suo significato funzionale o estetico. La sua appetibilità è data dal fatto che viene messo nella posizione di essere interpretato dal turista come un *marker* (cfr. Gordon 1986) mnestico: una “prova” per la memoria che, una volta tornati a casa, significherà l'esperienza fatta a Berlino. L'oggetto è tematizzato sia come “trofeo di viaggio” (Canestrini 2001) che una quasi-traccia – se ben più icona che indice – del mondo che non esiste più. In altre parole, i souvenir nel DDR Museum diventano materializzazioni di una forma dell'esperienza turistica, ma anche riduzioni testuali di quadri sociali della memoria (cfr. Halbwachs 1925), capaci di estendere, solidificare e stereotipare l'appassionamento nostalgico anche fuori dal museo.



Fig. 5 – *Eierbecher Huhn* nel negozio di souvenir del DDR Museum (foto dell'autore).

John Frow (1991) nel suo articolo “Tourism and the Semiotics of Nostalgia”, sottolinea come il souvenir “trasferisce la distanza in prossimità”. Attraverso l'acquisto di questo oggetto, il visitatore si rende più *prossimo* al passato che nell'oggetto è condensato. Esso prova ad annullare la distanza tra spazio della rappresentazione del passato e spazio dell'esperienza presente. Il souvenir sembra materializzare la possibilità di portare nel presente un oggetto ordinario, che nel passato è stato molto più che una suppellettile, quindi valorizzare la temporalità in cui veniva significato come oggetto quotidiano, non connesso a passioni della memoria ma valorizzato solo secondo la sua utilità.

## 7. Conclusioni

Nel DDR Museum di Berlino è possibile soddisfare una “voglia di asincronia” (cfr. Panosetti, Pozzato 2013; Leone 2014): in questo caso la nostalgia assomiglia più al vintage mood, al desiderio di riappropriarsi di oggetti e spazi del passato, senza necessariamente desiderare un restauro di esso. Esperire questo realismo evocato dal DDR Museum non significa abbandonare il presente o desiderare ardentemente il passato, ma avere la possibilità di “vivere contemporaneamente qui e là” (Jankélévitch 1974 in Prete 1992: 126), contemporaneamente nel presente e nel passato, almeno per il tempo concesso alla visita. I visitatori sono consapevoli che prima o poi l’immersione terminerà e si dovrà tornare al presente, senza per questo essere frustrati dalla possibilità.

Al visitatore modello del DDR Museum viene proposta una nostalgia come passione del tempo libero più che della memoria, che non riguarda il “classico” rimpianto, quindi lo scoramento per qualcosa che si è perso e che per di più è irrecuperabile, quanto di un desiderio di consumare il passato *per un po’*, divertendosi; di sentirsi un *ossì* pur non essendolo mai stato o non desiderare di tornare ad esserlo. Per questi soggetti l’appartamento non è il ritorno omerico. Il museo propone un temporaneo momento di ricongiungimento temporale, facendo collassare il “come è stato”, quindi il passato terminativo, con il “come sarebbe stato” vivere in quel mondo, più condizionale e aperto alla possibilità di esserne nostalgici, reali o immaginati (Appadurai 1996). Per far sì che lo spazio museale funzioni, o meglio ancora che funzioni nostalgicamente, è necessario che il “soggetto della decifrazione museale” (Hammad 2003, 2006) possieda un bagaglio culturale specifico, in modo da interpretare e riconoscere “correttamente” l’enunciato. Il visitatore modello deve possedere cioè i riferimenti giusti che, combinati con le informazioni enunciate all’interno del museo, possano far sì che l’obiettivo di “rimpianto” e di turismo venga portato a termine. Non si tratta di possedere conoscenze specialistiche, cioè il visitatore non deve avere quella che Eco ha chiamato enciclopedia specializzata (Eco 2007) sull’argomento, ma una enciclopedia locale o mediana (cfr. Violi 1992) influenzata dai discorsi turistici ostalgici. Per essere coinvolti nell’esperienza nostalgica che il museo propone non è necessario essere stati abitanti della Berlino est, è sufficiente avere una competenza emotiva dettata dai testi mediali e turistici. In altre parole, il passato in questo museo si semiotizza nostalgicamente per osmosi testuale: non tanto perché apre una breccia nella storia personale dei visitatori modello ma perché è influenzato da un certo trend contemporaneo che “vive” anche fuori dal museo e che ha fatto dell’ostalgie un fenomeno di consumo e un tipo di memoria riconoscibile (cfr. Panosetti 2015).



## Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Angé, O., Berliner, D., a cura, 2014, *Anthropology and Nostalgia*, New York, Berghahn Books.
- Assmann, J., 1997, *La memoria culturale. Scrittura, ricordo e identità politica nelle grandi civiltà antiche*, Torino, Einaudi.
- Bach, J., 2017, *What Remains: Everyday Encounters with the Socialist Past in Germany*, New York, Columbia University Press.
- Bechtel, D., Jurgenson, L., a cura, 2013, *Le tourisme mémoriel en Europe centrale et orientale*, Paris, Éditions Pétra.
- Canestrini, D., 2001, *Trofei di viaggio. Per un'antropologia del souvenir*, Torino, Bollati Boringhieri Editore.
- Cross, G., 2015, *Consumed Nostalgia: Memory in the Age of Fast Capitalism*, New York, Columbia University Press.
- Eco, U., 1976, *Dalla periferia dell'impero. Cronache da un nuovo medioevo*, Milano, Bompiani.
- Eco, U., 2007, *Dall'albero al labirinto. Studi storici sul segno e l'interpretazione*, Milano, Bompiani.
- Foucault, M., 1996, "Eterotopie", in *Archivio Foucault*, vol. III, Milano, Feltrinelli.
- Frow, J., 1991, "Tourism and the Semiotics of Nostalgia", in *October*, v. 57, pp. 123-151.
- Giannitrapani, A., 2017, *Spazi, passioni, società: problemi teorici e studi di caso*, Roma, Edizioni Nuova Cultura.
- Gordon, B., 1986, "The Souvenir: Messenger of the Extraordinary", in *The Journal of Popular Culture*, v. 20, pp. 135-146.
- Greimas, A. J., 1986, "De la nostalgie. Étude de sémantique lexicale", in *Actes Sémiotiques. Bulletin*, n. 39, Paris, Éditions du CNRS; trad. it. "La nostalgia. Studio di semantica lessicale", in I. Pezzini, a cura, *Semiotica delle passioni*, Bologna, Esculapio 1991.
- Greimas, A. J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.
- Griffero, A., 2012, "Non meno oggettivi delle strade'. La spazialità atmosferica di passioni e sentimenti", in I. Pezzini, V. Del Marco, a cura, *Passioni collettive*, Roma, Edizioni Nuova Cultura, pp. 95-109.
- Halbwachs, M., 1925, *Les cadres sociaux de la mémoire*, Parigi, Librairie Félix Alcan.
- Hammad, M., 2003, *Leggere lo spazio. Comprendere l'architettura*, Roma, Meltemi.
- Hammad, M., 2006, "Il museo della centrale Montemartini a Roma. Un'analisi semiotica", in P. Cervelli, I. Pezzini, a cura, *Scene del consumo: dallo shopping al museo*, Roma, Meltemi, pp. 203-279.
- Jankélévitch, V., 1974, *L'irréversible et la nostalgie*, Paris, Flammarion; trad. it. parziale "La nostalgia" in A. Prete, a cura, *Nostalgia. Storia di un sentimento*, Milano, Raffaello Cortina 1992, pp. 119-176.
- Leone, M., 2014, "Longing for the Past: a Semiotic Reading of the Role of Nostalgia in Present-Day Consumption Trends", in *Social Semiotics*, v. 25, n. 1, pp. 1-15.
- Leone, M., 2019, "City of Nostalgia: The Semiotics of Urban Retrotopias", in *Chinese Semiotic Studies*, v. 15, n. 1, pp. 77-94.
- Marrone, G., 2016, "Gastronomie et nostalgie", in T. Migliore, a cura, *Rimediazioni – Tomo 1*, Roma, Aracne Editore, pp. 299-316.
- Marrone, G., 2019, "Saisies gastronomiques ou la nostalgie au futur", in *Actes Sémiotiques*, n. 122, pp. 1-12.
- Panosetti, D., 2015, *Vintage. Forme e stili di una mania collettiva*, Milano, Doppiozero.
- Panosetti, D., Pozzato, M. P., a cura, 2013, *Passioni Vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Roma, Carocci.
- Pezzini, I., 1998, *Le passioni del lettore*, Milano, Bompiani.
- Pezzini, I., 2011, *Semiotica dei nuovi musei*, Roma-Bari, Laterza.
- Polidoro, P., 2017, "Tre modi della nostalgia nelle serie televisive" in *E/C – Rivista online dell'Associazione Italiana Studi Semiotici*, pp. 1-9, [www.ec-aiss.it](http://www.ec-aiss.it).
- Prete, A., a cura, 1992, *Nostalgia. Storia di un sentimento*, Milano, Raffaello Cortina.
- Reynolds, S., 2010, *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, Londra, Faber and Faber.
- Veron, E., Levasseur, M., 1983, *Ethnographie de l'exposition. L'espace, le corps, le sens*, Parigi, Bibliothèque publique d'information/Centre G. Pompidou.



- Violi, P., 1992, “Le molte enciclopedie”, in P. Magli, G. Manetti, P. Violi, a cura, *Semiotica: storia teoria interpretazione. Saggi intorno a Umberto Eco*, Milano, Bompiani, pp. 99-112.
- Violi, P., 2014, *Paesaggi della memoria. Il trauma, lo spazio, la storia*, Milano, Bompiani.
- Violi, P., 2021, “Tra memoria e business: quale senso per il dark tourism?”, intervento alla conferenza dell’Associazione Italiana di Studi Semiotici, Iulm, 1-3 ottobre 2021; in questo volume con il titolo “Fare *selfies* ad Auschwitz. Quale senso per il *dark tourism*?”.
- Zunzunegui, S., 2003, *Metamorfosis de la mirada. Museo y semiotica*, Madrid, Catédra.