



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

Sogni e percorsi di generazione del senso: il dispiegamento della narrazione onirica tra psicanalisi freudiana e immaginario cinematografico

Simona Stano

Abstract

The close relation between dreams and narratives emerges from the very definition of the former: “*successions*” (Random House Learner’s Dictionary of American English 2016) or “*series of thoughts, images, and sensations occurring in a person’s mind during sleep*” (Oxford Dictionary 2015, emphasis added). Such successions have a specific semiotic capacity, which means that they are charged with particular meanings, therefore inevitably requiring — or at least intensely inviting — interpretation. From Freud’s model — according to which dreams give expression to prior, unconscious dream thoughts (Freud 1900) — to contemporary collective imaginaries, such a semiotic force has been foregrounded and variously explored, revealing important aspects related to dreaming (e.g. the role of memory, the importance of the perceptual level, the negotiation between the unconscious and the censorship of consciousness, the processes of spatialisation and temporalisation, etc.). Building on relevant literature and the semiotic analysis of significant case studies, this paper analyses the processes of meaning-making and the narrative logics underlying dreams and their filmic representations, making particular reference to Greimas’ models (1966, 1970, 1975, 1983).

1. Sogni, narrazione e... cinema: il testo onirico secondo la teoria psicanalitica

Secondo la definizione dizionariale, il sogno può essere descritto come l’“attività psichica che ha luogo durante il sonno, caratterizzata da emozioni, percezioni e pensieri che si strutturano in una *successione* di immagini generalmente non regolata dalla logica o dalle normali convenzioni sociali, anche se *apparentemente reale*” (Garzanti 2017, enfasi nostra). Il termine “successione” mette in evidenza lo stretto legame che intercorre tra sogno e narritività; un legame che si estrinseca nel forte potenziale interpretativo dei sogni — rispetto a cui, come vedremo in seguito, è di notevole interesse la locuzione “apparentemente reale” posta a chiusura della definizione. Tale potenziale interpretativo è stato messo in risalto e ampiamente indagato da diverse scuole di pensiero — *in primis* la psicoanalisi freudiana (Freud 1900) — e sembra trovare conferma nella larga diffusione di “narrazioni oniriche” di vario genere, dal diario personale alla letteratura, dal cinema ai videogiochi, e così via.

Nello specifico, il presente saggio intende soffermarsi sul linguaggio cinematografico, giacché esso riveste un ruolo fondamentale rispetto all’analisi dei sogni non solo per i codici semiotici che gli sono propri e che ben si coniugano al dispiegamento narrativo, ma proprio a partire dalla distinzione

freudiana (Freud 1900) tra contenuto onirico *latente* — il livello individuale e frammentario del sogno, che ha bisogno di essere interpretato — e contenuto onirico *manifesto* — il sogno come lo si ricorda al risveglio (e, quindi, come si racconta all’analista o ad altri destinatari), che è solo una rappresentazione parziale del contenuto latente. Invece di avere una forma linguistica e discorsiva, come il primo, il contenuto manifesto dei sogni assume in effetti secondo Freud una caratterizzazione figurativa, in quanto trova comunemente espressione in una serie di immagini, o meglio in una “sorta di *film*” — sostiene l’autore de *L’interpretazione dei sogni*. Una compenetrazione, quella tra sogno e cinema, ribadita da numerosi altri autori, da Christian Metz — che in *Le Signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma* (1977) rimarca la stretta relazione tra linguaggio cinematografico e vita psichica e onirica, interpellando la teoria freudiana e lacaniana per descrivere i fenomeni percettivi e strutturali del racconto filmico — a Gilles Deleuze (1983; e in particolare 1985) — che riconduce la genesi delle “immagini-sogno” all’impossibilità di ricordare e al coinvolgimento del passato nel presente in una forma disordinata e confusa¹, tornando nuovamente sul confronto tra cinema e psicanalisi — e Cesare Musatti (2000) — che enfatizza il ruolo dei processi di condensazione e spostamento tanto nei sogni come nei film.

2. Il sogno nell’immaginario cinematografico contemporaneo

In base a quanto esposto nel paragrafo precedente, non stupisce che il tema del sogno rivesta un ruolo centrale in numerosi testi cinematografici. A questo proposito, Deleuze (1985) mette in evidenza la centralità del cinema surrealista e dadaista, caratterizzati dal largo ricorso a dissolvenze e sovrimpressioni che evocano un contatto anarchico tra attualità e virtualità e da tagli improvvisi delle sequenze utilizzati per veicolare l’idea di una rottura ma al tempo stesso un nesso ineliminabile (seppur spesso illogico) tra passato e presente, desideri e fobie, aspettative e déjà-vu. Al polo opposto di simile tentativo di astrazione vi sarebbe, secondo lo studioso francese, un tipo diverso di immagine-sogno che, pur rievocando un’atmosfera onirica di fondo, mantiene il riferimento a un’oggettualità concreta e si manifesta in genere mediante tagli netti e un montaggio sobrio e lineare. In aggiunta a queste due categorie, Deleuze enfatizza il carattere peculiare dei film della commedia musicale, in cui le danze sembrano proprio voler riprodurre l’esperienza onirica, dando origine a un sogno iperbolico per introdurre il passaggio da questo alla realtà in un continuo viavai che lega indissolubilmente reale e immaginario. Numerosi, poi, sono i testi filmici, in particolare nell’ambito della produzione cinematografica contemporanea, che si rivolgono in modo specifico ai processi legati alla genesi e al dispiegamento dell’esperienza del sogno, mostrandone e al tempo stesso indagandone i meccanismi di funzionamento e le logiche di senso. È su questa tipologia di testi che ci soffermeremo nei paragrafi che seguono, al fine di indagare i processi di significazione e le logiche narrative inerenti alla dimensione onirica. Più specificamente, l’analisi semiotica di alcuni casi di studio particolarmente significativi permetterà di individuare le principali isotopie che caratterizzano la rappresentazione cinematografica contemporanea dei sogni e di riflettere sulle possibilità di discorsivizzazione dell’esperienza onirica e della sua traduzione intersemiotica (cfr. Jakobson 1959).

2.1. *Inside Out* (2015)

Ambientato nella psiche di una giovane bambina (Riley), dove cinque personificazioni delle emozioni umane fondamentali (Gioia, Tristezza, Paura, Disgusto e Rabbia) gestiscono azioni e reazioni mediante una *console*, *Inside Out* (Pete Docter 2015) mostra in una sequenza particolare come funziona l’attività onirica: il riferimento alla dimensione figurativa descritta da Freud è esplicitato dalla scelta di rappresentare i sogni come film girati su un set cinematografico (all’interno dello studio “Dream Productions”). Qui alcuni personaggi, alterati visivamente attraverso un “filtro di distorsione della realtà” applicato alla macchina da presa, recitano secondo un copione basato sui ricordi (più o meno recenti) della piccola sognatrice, mentre la regista fornisce loro indicazioni su come agire, tornando a marcare la natura metatestuale dell’esperienza onirica. L’adozione della soggettiva crea una forte *embranchage*, identificando Riley (ovvero la sognatrice) come l’osservatore — e al tempo stesso il soggetto

¹ Secondo Deleuze (1985), in altri termini, le immagini-sogno sono paragonabili a falde fluide di passato che, invece di presentarsi in immagini attualizzate di esperienze pregresse (come avviene nei ricordi), si manifestano disordinatamente incarnandosi in metafore.

principale — della narrazione onirica, che si sviluppa secondo un montaggio netto e preciso, prediligendo uno stile realista (seppur nell'ambito di un film di animazione che richiama temi e figure di fantasia) alle dissolvenze e agli effetti tipici della messa in scena tipicamente surrealista del sogno (cfr. Deleuze 1985). D'altra parte, un evidente effetto iperbolico interviene a enfatizzare determinati elementi (come la caduta dei denti), caratterizzando il sogno come una miscela di racconti realistici e insieme irrealistici — che, tuttavia, sono sempre percepiti come “reali” dal Soggetto che sogna. Si crea in questo modo un forte effetto di “sospensione dell'incredulità” che non pare poter essere rotto mediante l'alterazione della sintassi narrativa (come testimoniano i tentativi falliti di Gioia di modificare la successione di eventi prevista dal copione), ma solo a livello semantico, con l'entrata in scena della paura (che causa la caduta del palcoscenico e quindi il risveglio del Soggetto).

A questa scena fa seguito la discesa verso il subconscio: dato che Bing Bong (amico immaginario della bambina nei primi anni di vita) è stato catturato durante il tentativo dei personaggi di svegliare Riley, Gioia e Tristezza decidono di addentrarsi in questa area della psiche della ragazza per liberarlo e salvare “i ricordi di base” che ha con sé. Il subconscio è qui presentato come una sorta di prigione per “piantagrane” e “paure profonde” (come i broccoli, l'aspirapolvere della nonna, le scale della cantina, Jangle il clown, ecc. — elementi anch'essi soggetti a un forte effetto iperbolico che ne enfatizza la centralità rispetto alla vita psichica e alla percezione del soggetto); pur trattandosi di una zona ben delimitata (come sancisce l'enorme portone che ne regola l'entrata e l'uscita in regime di assoluta discontinuità), le guardie non particolarmente “smart” che la presidiano paiono suggerire che non è affatto facile controllarlo (lasciando dunque uno spiraglio di penetrabilità che i personaggi raffigurati non tardano a sfruttare a proprio vantaggio).

2.2. *La Science des rêves (2006)*

Un altro caso molto interessante è *La Science des rêves (L'arte del sogno, Michel Gondry 2006)*, in cui la mente del personaggio principale (Stéphane) è rappresentata come uno studio (questa volta televisivo), dove i sogni vengono “cucinati” secondo una ricetta ben precisa: una delicata miscela di pensieri casuali, reminiscenze del giorno e ricordi del passato. Anche in questo caso, all'enfasi posta sulla natura metatestuale del sogno si accompagna la presenza di una sorta di filtro di distorsione della realtà (la tenda sullo sfondo, Fig. 1), che fa in modo che gli elementi plastici (ovvero il vapore colorato proveniente dal calderone dei sogni e poi le macchie policromatiche che appaiono sullo schermo, Fig. 1) si trasformino gradualmente in elementi figurativi inseriti in una particolare struttura narrativa. Tale narrazione è caratterizzata sia da un *débrayage* (sul piano visivo, poiché il sogno non è visto attraverso gli occhi di Stéphane, il quale è solo uno dei personaggi sulla scena) che da un *embrayage* (a livello linguistico, attraverso l'adozione del narratore omodiegetico). Ancora una volta, inoltre, l'architettura metatestuale del sogno appare inscindibile da un evidente effetto iperbolico, con conseguente mescolanza tra riferimenti realistici ed elementi irrealistici (Fig. 1).

Dal punto di vista delle strutture narrative, è molto difficile applicare il modello greimasiano (cfr. Greimas 1966; 1970; 1975; 1983) ai sogni di Stéphane: non solo è spesso impossibile riconoscere tutte le quattro fasi identificate dallo studioso lituano, ma è anche problematico individuare una logica razionale in grado di collegare i diversi momenti che li compongono. La narrazione onirica trova qui espressione in una vera e propria miscela surrealista fatta di elementi iperbolici e associazioni *non-sense* (secondo la descrizione di immagine-sogno astratta fornita da Deleuze 1985), che tendono a identificare il sogno come un testo caotico e non sempre facile da decifrare.



Fig. 1 – Fotogrammi dal film *La Science des rêves* (©Mikado 2006)

D'altra parte, *L'arte del sogno* insiste sulla *continuità* tra la realtà esterna e l'attività onirica: in un'altra scena, Stéphane cerca di controllare i propri sogni attraverso una telefonata a Stéphanie, provando a mantenere aperto il canale tra mondo reale ed esperienza onirica. Questo introduce un altro tema largamente presente nel cinema contemporaneo: il “sogno lucido”, ovvero un sogno durante il quale il sognatore è consapevole del fatto che sta sognando — e può presumibilmente essere in grado di esercitare un certo grado di controllo su personaggi, ambienti e narrazioni oniriche.

2.3. *Inception* (2010)

Esempi di film noti sui sogni lucidi sono *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997) e il suo remake *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001), dove l'agenzia Life Extension consente la conservazione criogenica del corpo umano e la vita dopo la morte proprio mediante il sogno lucido, o *Paprika* (Satoshi Kon, 2006) e *The Cell* (Tarsem Singh, 2000), dove i sogni — controllati mediante apposite apparecchiature tecnologiche — vengono utilizzati nel trattamento dei disturbi psichici. Un altro film interessante in relazione a questo tema è senza dubbio *Inception* di Christopher Nolan (2010): indotti e controllati, i sogni funzionano qui in modo ben preciso, come chiarisce accuratamente Dom Cobb (il personaggio principale, noto estrattore di sogni) durante la prima lezione di “sogno condiviso” con Arianna (una studentessa dell'*École d'Architecture* di Parigi, contattata da Cobb per la progettazione di un sogno a tre livelli):

Cobb: In a dream, our mind continuously does this; we create and perceive our world simultaneously, and our mind does this so well that we don't even know it's happening. That allows us to get right in the middle of that process.

Arianna: How?

Cobb: By taking over the creative part. Now this is where I need you. You create the world of the dream. We bring the subject into that dream, and they fill it with their subconscious.

Arianna: How could I ever acquire enough detail to make them think it's reality?

Cobb: Well, dreams, they feel real while we're in them, right? It's only when we wake up that we realize something was actually strange.

Let me ask you a question. You never really remember the beginning of a dream, do you? You always wind up right in the middle of what's going on.

Arianna: I guess, yeah.

Cobb: So how did we end up here?

Arianna: Well, we just came from the... *[si guarda intorno confusa]*

Cobb: Think about it, Arianna, how did you get here? Where are you right now?

Arianna: *[realises]* We're dreaming?



Cobb: You're actually in the middle of the workshop right now, sleeping. This is your first lesson in shared dreaming. Stay calm.

[Il sogno inizia a sgretolarsi e Arianna si sveglia]

Arianna: If it's just a dream then why can you...

Cobb: Cause it's never just a dream, is it? And a face full of glass hurts like hell. When you're in it, it feels real.

Cobb: *[al collega Arthur]* Why don't you give us another five minutes.

Arianna: Five minutes? But we were talking for at least an hour!

Cobb: In a dream, your mind functions more quickly. Therefore, time seems to feel slower.

Arthur: Five minutes in the real world gives you an hour in the dream.

[...]

Cobb: You got the basic layout. Bookstore, cafe, almost everything else is here too.

Arianna: Who are the people?

Cobb: Projections of my subconscious.

Arianna: Yours?

Cobb: Yes. Remember, you are the dreamer, you build this world. I am the subject, my mind populates it. You can literally talk to my subconscious. That's one of the ways we extract information from the subject.

[...]

Arianna: Why are they all looking at me?

Cobb: Because my subconscious feels that someone else is creating this world. The more you change things, the quicker the projections start to converge on you.

Arianna: Converge?

Cobb: They sense the foreign nature of the dreamer. They attack like white blood cells fighting an infection.

Arianna: What? They're going to attack us?

Cobb: No, just you.

[...]

[Arianna crea un nuovo spazio mediante un gioco di specchi]

Cobb: Very impressive! *[He has a flashback of himself and Mal on the same bridge]* I know this bridge. This place is real, isn't it?

Arianna: Yeah, I cross it everyday on the way to the college.

Cobb: Never recreate places from your memory. Always imagine new places.

Arianna: Well, you gotta draw from stuff you know, right?

Cobb: Only use details, a street lamp or a phone booth, never entire areas.

Arianna: Why not?

Cobb: Because building a dream from your memory is the easiest way to lose your grasp on what's real and what is a dream.

I sogni sono in questo caso condivisi tra più persone, e si basano su un delicato equilibrio tra il subconscio e le proiezioni di un soggetto (il sognatore), da un lato, e un mondo creato da un architetto esterno, dall'altro. L'esperienza onirica è inoltre controllata (sebbene solo in certa misura e con forme di resistenza più o meno lievi, come mostra il film), il che permette l'estrazione o l'innesto di idee nella mente dei soggetti. La continuità tra la realtà esterna e sogno (che trova espressione nei "calci" che permettono di abbandonare l'esperienza onirica e nello sgretolamento del sogno in seguito a fattori esterni) diventa quindi in *Inception* una vera e propria "fusione" che, a sua volta, rischia spesso, come mostra Nolan, di sfociare in una vera e propria "con-fusione" tra queste due dimensioni, enfatizzando l'effetto di sospensione dell'incredulità caratterizzante il testo-sogno. Al livello del piano dell'espressione, tale effetto è enfatizzato dall'adozione di un montaggio semplice e netto, che preferisce tagli netti delle sequenze per marcare il senso di continuità tra stato di veglia e sogno (più



volte ribadito anche dalle parole dei personaggi ritratti). Di qui la necessità di totem che aiutino a “mantener traccia della realtà”, e l’importanza del finale aperto del film, che si rivolge direttamente allo spettatore chiedendogli di decidere in prima persona se le ultime scene siano reali o piuttosto parte di un’esperienza onirica.

3. Conclusioni

Gli esempi considerati mostrano un climax attraverso il quale sembra aver luogo una sorta di “corto circuito semiotico”: il confine tra verità e illusione/menzogna tende a perdersi, in un’incessante peregrinazione tra l’*essere* e il *sembrare* del quadrato di veridizione (Greimas e Courtés 1979 [1986]). Tale cortocircuito semiotico sembra basarsi su 4 elementi fondamentali:

- il carattere essenzialmente frammentario della narrazione onirica che risulta in genere difficilmente descrivibile in base allo schema narrativo canonico elaborato da Greimas, in quanto ne elimina o confonde le diverse fasi;
- una vera e propria (con-)fusione tra il “piano di destinazione” (cioè, una logica inter-personale e collettiva) e il livello soggettivo (la “dimensione prospettica”, secondo Guido Ferraro), che ha luogo mediante
- una serie di *débrayage* ed *embrayage*, i quali, a loro volta, provocano non solo un effetto di sospensione dell’incredulità, ma persino una sorta di “sospensione della credulità” per cui i soggetti coinvolti tendono a confondere irrimediabilmente essenza ed apparenza, verità e menzogna.
- Un ruolo chiave in questo processo è giocato dai ricordi, che costituiscono uno degli “ingredienti” essenziali (e ineliminabili nonostante qualsivoglia tentativo di evitarli, come denuncia *Inception*) del sogno.

Ora, a ben vedere, simili elementi caratterizzano non solo l’immaginario cinematografico dell’esperienza onirica, ma anche la sua analisi in termini psicoanalitici. Non è possibile in questa sede riprendere i dettagli degli interessanti casi trattati nella celebre opera freudiana *L’interpretazione dei sogni* (1900); tuttavia, è interessante sottolineare come, tra i punti di maggiore rilievo messi in luce dallo psicoanalista austriaco², compaia proprio la centralità dei ricordi e dell’esperienza individuale per l’interpretazione dei sogni. Freud rifiuta tanto il *metodo simbolico* di analisi del testo onirico — che considera il suo contenuto come un insieme e cerca di sostituirlo con un altro contenuto che sia comprensibile e per certi aspetti analogo all’originale (Freud 1900), basandosi quindi non su procedure oggettive, ma su una sorta di “dono” speciale posseduto da poche persone in grado di interpretare i sogni — quanto il *metodo di decifrazione* — che concepisce i sogni come testi crittografici, in cui ogni segno corrisponde a un altro segno il cui significato può essere “decifrato” secondo una chiave prefissata, come nel caso dei manuali dei sogni (i quali tuttavia adottano chiavi di lettura molto variabili e incerte). In opposizione a questi modelli, lo studioso introduce il cosiddetto *metodo idiosincratico*, che si concentra non solo sul contenuto del sogno, ma anche sulle caratteristiche personali e sulle circostanze che interessano il sognatore. Secondo Freud, in altre parole, uno stesso sogno può avere diverse interpretazioni e significati a seconda di chi sogna. L’interpretazione del testo onirico non può quindi concentrarsi semplicemente sulle azioni che si svolgono all’interno della narrazione onirica, come vorrebbe il percorso greimasiano, ma deve guardare al significato di ogni singolo elemento del sogno — che, a sua volta, non può essere trovato all’interno del “testo onirico”, ma va ricercato nei riferimenti alla biografia del sognatore. Ne consegue il carattere di “iperdeterminazione” della narrazione onirica: ogni elemento del sogno significa altro rispetto alla sua comprensione narrativa, è diverso da quello che appare, giacché richiama il nesso con un altro livello di narrazione. L’attore della narrazione onirica ha senza dubbio un ruolo attanziale in essa, ma è soprattutto attante di quest’altra narrazione, cui può corrispondere un diverso attore, o più di un attante, più di un attore,

² E in seguito rimarcati da altri studiosi come Nathan (2011), che pone maggiormente l’accento sul ruolo dell’interprete dei sogni.



persino più di una narrazione. È questa, secondo Ugo Volli (2012), che ha efficacemente reinterpretato l'analisi freudiana alla luce della scienza della significazione, un'intuizione semiotica profonda, che non vale solo per i sogni, ma anche per molte manifestazioni artistiche, ad esempio. Un'intuizione che si ricollega agli studi di Lacan (1966; 1981) sul "primato del significante", ribadendo una certa autonomia dell'espressione rispetto al contenuto.

Occorre inoltre sottolineare come non vi sia, negli esempi mostrati, al pari che nei casi analizzati da Freud, alcuna traccia di una matrice narrativa comune, come vorrebbe un'analisi di tipo strutturalista. Non vi è, in altri termini, una *langue* universale che dà origine a diverse *parole*; al contrario, come sottolinea *L'interpretazione dei sogni* introducendo il concetto di iperdeterminazione, è proprio il caso concreto, l'esperienza personale, il dettaglio biografico a codificare la *langue* in un modo piuttosto che in un altro — e quindi anche il solo strumento a permetterne l'interpretazione.

Ora, queste osservazioni non implicano che l'interpretazione dei sogni sia irrimediabilmente destinata a fallire, ma piuttosto che il testo onirico richiede una decodifica diversa. La narrazione è senza dubbio un concetto rilevante per i sogni (Kilroe 2000; Walsh 2014), come emerge sin dalla definizione dizionariale, ma l'interpretazione del testo onirico sembra problematizzare i modelli convenzionali di analisi della narritività: se la semiotica generativa ritiene che, almeno a livello logico, la generazione di un testo si origini al "livello profondo" di una struttura astratta e semplice, per poi diventare più complessa e concreta man mano che si avvicina livello della manifestazione, attraverso l'individuazione di ruoli attanziali specifici prima e mediante le operazioni di attorializzazione, spazializzazione e temporalizzazione poi, il caso del sogno — tanto nell'analisi freudiana, quanto nell'immaginario contemporaneo — pare suggerire un percorso diverso, che sorge da un evento concreto e singolare (come il ricordo di un episodio vissuto dal sognatore) per sviluppare una serie di collegamenti con altri eventi concreti pertinenti. Solo alla fine tale rete sembrerebbe trovare una forma narrativa più o meno strutturata e organizzata, che è tuttavia sempre e solo una rappresentazione parziale (e spesso confusa) del contenuto latente del sogno. Senza negare la validità degli strumenti esistenti per l'analisi dei testi narrativi, dunque, il testo onirico pone una grande sfida alla semiotica contemporanea, che è urgentemente chiamata in causa per integrare questi strumenti con nuovi modelli teorici e metodologici in grado di portare a una migliore comprensione e interpretazione di testi che, come questi, sembrano sfuggire alla comune logica strutturalista e greimasiana.



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.

Brower, R. A., a cura, 1959, *On Translation. Harvard Studies in Comparative Literature*, Cambridge, MA, Harvard University Press.

Deleuze, G., 1983, *Cinéma 1 : L'image-mouvement*, Paris, Éditions de Minuit; trad. it. *L'immagine-movimento*, Monza, Ubulibri 1984.

Deleuze, G., 1985, *Cinéma 2 : L'image-temps*, Paris, Éditions de Minuit; trad. it. *L'immagine-tempo*, Torino, Einaudi 2016.

Freud, S., 1900 [1958], *The Interpretation of Dreams – Standard Edition*, volumi 4-5, London, Hogarth Press; trad. it. *L'interpretazione dei sogni*, Torino, Einaudi 2014.

Greimas, A.J., 1966, *Sémantique structurale : recherche de méthode*, Paris, Larousse; trad. it. *La semantica strutturale: ricerca di metodo*, Milano, Rizzoli 1969.

Greimas, A.J., 1970, *Du sens, essais sémiotiques*, Paris, Éditions du Seuil; trad. it. *Del senso*, Milano, Bompiani 1984.

Greimas, A.J., 1975, *Maupassant : la sémiotique du texte, exercices pratiques*, Paris, Éditions du Seuil; trad. it. *Maupassant: la semiotica del testo – esercizi pratici*, Torino, Centro Scientifico Editore, 1995.

Greimas, A.J., 1983, *Du sens 2*. Paris: Éditions du Seuil; trad. it. *Del senso 2: narrativa, modalità, passioni*, Milano, Bompiani 1985.

Greimas, A.J. e Courtés, J., a cura, 1979 [2 ed. rivista ed estesa, 1986], *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.

Kilroe, P., 2000, "The Dream as Text, the Dream as Narrative", in *Dreaming*, 10 (3), pp. 125-137.

Hjelmslev, L., 1928 [1929], *Principes de grammaire générale*, Copenhagen, Bianco Lunos Bogtrykkeri.

Hühn, P. et al., a cura, 2014, *Handbook of Narratology*, Berlin/Boston, De Gruyter.

Jakobson, R., "On Linguistic Aspects of Translation", in R. A. Brower, a cura, 1959, pp. 232-239.

Lacan, J.M.É., 1966, *Ecrits*, Paris, Éditions du Seuil; trad. it. *Scritti*, Torino, Einaudi 1974.

Lacan, J.M.É., 1981, *Le Séminaire, Livre III – Les psychoses*, Paris, Éditions du Seuil.

Lorusso, A.M., Paolucci P., e Violi, P., a cura, 2012, *Narratività: problemi, analisi, prospettive*, Bologna, Bononia University Press.

Metz, C., 1977, *Le Signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*, Paris, Union Générale d'Édition; trad. it. *Cinema e psicanalisi: il significante immaginario*, Venezia, Marsilio 1980.

Musatti, C., 2000, *Scritti sul cinema*, Torino, Testo & Immagine.

Nathan, T., 2011, *La Nouvelle Interprétation des Rêves*, Paris, Odile Jacob; trad. it. *Una nuova interpretazione dei sogni*, Milano, Raffaello Cortina 2011.

Volli, U., "Al di là del principio di significazione. La teoria narrativa alla prova dei sogni di Freud", in A. Lorusso, P. Paolucci e P. Violi, a cura, 2012, pp. 133-164.

Walsh, R., "Dreaming and Narration", in P. Hühn et al., a cura, 2014, pp. 138-148).

Filmografia:

Abre los ojos, di Alejandro Amenábar, Spagna 1997; versione it., *Apri gli occhi*.



Inception, di Christopher Nolan, USA 2010.

Inside Out, di Pete Docter, USA 2015.

La Science des rêves, di Michel Gondry, Italia-Francia 2006; versione it., *L'arte del sogno*.

Paprika [パプリカ, *Papurika*], di Satoshi Kon, Giappone 2006; versione it., *Paprika: sognando un sogno*.

The Cell, di Tarsem Singh, USA 2000; versione it., *The Cell – La cellula*.

Vanilla Sky, di Cameron Crowe, USA 1997.

Nota biografica

Simona Stano è assegnista di ricerca presso l'Università di Torino (UNITO) e ricercatrice presso l'*International Semiotics Institute* (KTU). Svolge attività di ricerca prevalentemente nel campo della semiotica della cultura e dell'alimentazione, della ricerca sui media e sulla comunicazione e degli studi visivi e urbani, argomenti su cui ha presentato, organizzato e co-diretto conferenze in ambito nazionale e internazionale e pubblicato numerosi articoli, capitoli di libro, curatele e una monografia (*Eating the Other. Translations of the Culinary Code*, 2015).