

PIETRO VERZINA, Fantasie violente: il sogno ad occhi aperti in Omero e nel cinema, in: Annemarie Ambühl (ed.), *Krieg der Sinne – Die Sinne im Krieg. Kriegsdarstellungen im Spannungsfeld zwischen antiker und moderner Kultur / War of the Senses – The Senses in War. Interactions and tensions between representations of war in classical and modern culture* = *thersites* 4 (2016), 3-42.

KEYWORDS

Homer, cinema, daydreams, violence, narratology, film theory

ABSTRACT (English)

Daydreams and visions are much used in fiction; filmmaking is perhaps the best way to represent them, thanks to its most powerful tool: editing. This paper focuses on a particular category of daydreams: violent phantasies. As a consequence of a public humiliation, often involving an erotic frustration, a character visualizes himself killing or harming his opponent, while in the real world such an action would be inappropriate. Taking cinema and visual rhetoric as a useful reference and with the aid of narratology, the paper analyses some scenes in Homer wherein the representation of violent phantasies is particularly interesting from this point of view.

ABSTRACT (Italian)

Sogni ad occhi aperti e visioni sono molto usati nelle opere narrative, e il cinema trova nel montaggio uno dei mezzi più efficaci per rappresentare tali fenomeni. L'articolo prende in esame la particolare categoria delle fantasie violente: a seguito di un'umiliazione pubblica, che spesso ricopre una frustrazione erotica, un personaggio visualizza se stesso nell'atto di uccidere o ferire un avversario, mentre nella realtà un'iniziativa del genere risulterebbe inappropriata. L'articolo prende come riferimento cinema e retorica dell'immagine per analizzare, col supporto della narratologia, alcune scene omeriche dove la rappresentazione di fantasie violente è particolarmente interessante da questo punto di vista.

Fantasie violente: il sogno ad occhi aperti in Omero e nel cinema

Pietro Verzina (Empoli/Mainz)

Introduzione

Tra le diverse accezioni del termine *fantasia*, vi è il riferimento a un evento ben definito, una figurazione momentanea prodotta in stato di veglia che determina una certa alienazione transitoria dell'individuo dalla realtà esterna. Si tratta del cosiddetto *sogno ad occhi aperti*, fenomeno che nella terminologia psicanalitica prende anche il nome di *sogno diurno* (tedesco *Tagtraum*, inglese *daydream*), con cui si indica convenzionalmente una manifestazione da distinguere dal sogno prodotto in stato di sonno, e ad esso solo in parte associabile. Uno dei primi a dare una definizione scientifica e un significato psicologico a questi fenomeni fu Sigmund Freud.¹ Secondo Freud i sogni ad occhi aperti sono elaborazioni fantastiche, inusualmente esplicite, di pulsioni inconscie; la loro funzione sarebbe simile a quella dei sogni notturni e dei sintomi nevrotici, ovvero la realizzazione psichica del desiderio frustrato. Freud parla diffusamente dei sogni ad occhi aperti (che hanno però da parte sua ricevuto attenzione minore rispetto ai sogni notturni e ai sintomi nevrotici) in vari punti della sua opera.² Il loro contenuto corrisponde a «scene e avvenimenti in cui trovano soddisfacimento i bisogni egoistici, di ambizione o di potenza, oppure i desideri erotici della persona». ³ Formulazioni più interessanti a riguardo sono espresse nella lez. 23 della *Introduzione alla psicoanalisi*, ove i sogni ad occhi aperti sono contestualizzati all'interno del concetto generale di *fantasia*.⁴ Essi sono definiti come

1 Altri classici, e più recenti, studi sul sogno ad occhi aperti sono Singer (1975), Person (1998), Regis (2013). Cf. anche Bowlby (2007) 101–123.

2 A partire da *L'Interpretazione dei sogni* (*Die Traumdeutung*, 1899 = Freud [1966] *passim*), soprattutto in relazione al rapporto col sogno notturno.

3 Freud (1978) 273. Il testo citato fa parte della lez. n. 5 dell'*Introduzione alla psicoanalisi* (*Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse*, 1916–1940). Corsivo mio.

4 La fantasia è paragonata alla riserva naturale, che «mantiene l'antico assetto, il quale altrove è stato ovunque sacrificato, con rincriscimento, alla necessità. Tutto vi può crescere e proliferare come vuole, anche l'inutile, perfino il nocivo. Anche il regno psichico della fantasia è una riserva di questo tipo, sottratta al principio di realtà» (Freud

soddisfacimenti immaginari di desideri ambiziosi, megalomani ed erotici, che prosperano tanto più rigogliosi quanto più la realtà ammonisce alla moderazione e alla pazienza. L'essenza della felicità procurata dalla fantasia — poter di nuovo conseguire il piacere, *liberi dall'assenso della realtà* — vi si manifesta in maniera inconfondibile.⁵

Gli impulsi che incontrano uno sbarramento nella realtà (cd. principio di realtà) trovano secondo Freud sbocco e realizzazione in un'immagine creata dalla mente. Il sogno ad occhi aperti si distingue dal sogno notturno, tra le altre cose, per la sua manifestazione in maniera meno simbolica, quindi più realistica e trasparente.⁶ Molto utile anche la definizione di Ethel S. Person, che definisce il sogno ad occhi aperti

una storia immaginaria o un dialogo interno che generalmente adempie alla funzione, più o meno trasparente, di gratificare desideri sessuali, aggressivi, autocelebrativi o di altro genere, o che riflette le nostre speranze.⁷

Sono tipici i sogni ad occhi aperti di eroismo, prevaricazione, conquista, o altri atti che celebrano l'*io* del sognatore, inclusi impulsi violenti e omicidi, che la realtà impedisce (e che secondo Freud hanno spesso un fondamento o una motivazione erotica).⁸

Tali eventi mentali sono spesso presenti nelle opere narrative. La mia intenzione non è tuttavia, in questa sede, di fornire interpretazioni psicanalitiche di elementi letterari; dal mio punto di vista, le definizioni psicanalitiche aiutano a inquadrare il fenomeno come evento puntuale e definito, distinto dal significato generico di fantasia, aiutando a comprendere il suo ruolo e gli elementi della sua semantica nelle opere narrative. In particolare, mi interessa il modo di concepire, quindi rappresentare, tali fenomeni, e le diverse (o convergenti) modalità usate dai linguaggi artistici a

[1978] 527). Nell'*Introduzione alla psicanalisi* Freud riprende *Der Dichter und das Phantasieren* del 1908 (= Freud [1972] 373–383).

5 Freud (1978) 527s. Corsivo mio.

6 Cf. Freud (1978) 273. Oscillanti, peraltro, sono definizioni e analogie tra i due tipi di fenomeno nell'opera freudiana: cf. Bowlby (2007) 105–114.

7 Person (1998).

8 Freud (1978) 273. Ad esempio le fantasie di successo o di predominanza di un giovane uomo possono essere motivate dal desiderio del favore delle donne.

questo fine. Nelle pagine che seguono, perciò, si esaminerà prima la loro ricorrenza nel cinema, che per certi versi sembra il loro ambiente naturale, quindi nei poemi omerici.

La scelta di due ambiti così estremi non è meramente determinata dal gusto di porre a confronto la forma di narrativa popolare di nascita più recente (il film) con quella che è comunemente considerata la più antica (il poema orale); ma si fonda su inaspettate vicinanze testuali che caratterizzano a tratti i due mezzi, ravvisabili tanto in elementi narrativi (come la naturale propensione alla forma dialogica, o la predilezione per la narrazione puramente scenica, cioè incentrata sulla rappresentazione dell'azione momentanea) che nelle forme di fruizione (in entrambi i casi collettiva e in un certo senso ritualizzata). Vicinanze, queste, che hanno talora portato a concepire il rapporto tra *epos* e cinema al di là di un'ottica meramente contenutistica e ricettiva.⁹ Tale convergenza di linguaggio sarà meglio esemplificata più oltre attraverso il caso specifico dei sogni ad occhi aperti. Prima di ciò, tali fenomeni saranno esaminati nella loro manifestazione filmica, che è per così

9 Gaudreault (2006), utilizzando le categorie classiche di *diegesis mimetica* e *diegesis non mimetica* fa ampio riferimento al teatro classico e all'*epos* arcaico (secondo Plat. rep. 392d δῆγησις δι'ἀμφοτέρων), nelle sue originali forme di fruizione, come termini di confronto per l'individuazione della specificità narrativa del racconto filmico (vedi in particolare 63–79, 101–103 etc.). I poemi omerici, composti in buona parte di dialoghi, sono concepiti in un contesto di fruizione aurale; la *performance* aedica si avvicina alla rappresentazione scenica e, almeno per quanto riguarda le parti dialogate, appartiene alla categoria dello *showing* più che a quella del *telling*, cioè *racconto tramite personaggi in atto*, e quindi, in parte, a ciò che Gaudreault chiama *mostrazione* filmica. Ma, va aggiunto, è il ricorso al narratore onnisciente a permettere la rappresentazione di elementi come il pensiero dei personaggi (quindi le fantasie ed i sogni ad occhi aperti) in Omero e nel cinema, mentre ciò non si ha nella narrazione teatrale, dove il *narratore* è più difficilmente individuabile per la preponderanza dei personaggi e la totalità della *mimesis*, cioè del dialogo. In effetti è la sussistenza del narratore a distinguere cinema e teatro secondo Gaudreault (2006) 65: «Un film si fonda sulle prestazioni di personaggi in atto, come lo spettacolo teatrale, ma attraverso varie tecniche, prima tra tutte il montaggio, giunge a iscriversi negli interstizi dell'immagine la figura di un narratore, che pur del tutto distinto dal suo equivalente scritturale, si presenta con la maggior parte degli attributi di quest'ultimo». Quindi possiamo dire che rispetto al teatro, cinema e poema arcaico condividono un tratto aggiuntivo. Sui testi omerici come intrinsecamente cinematografici, da un punto di vista sia tematico che stilistico-espressivo, cf. Winkler (2006a) 48–63, Myers (2015) e, da un punto di vista più antropologico, Winkler (2009) 11s. Più in generale, sul rapporto tra cinema e cultura classica da un punto di vista teorico e non meramente ricettivo cf. Spina (2005) e Verzina (2011).

dire la più naturale e meno mediata nell'ambito delle arti, quindi un punto di partenza ideale, se prescindiamo dal mero dato cronologico. Il cinema, infatti, ricorda che in un certo senso è nell'immagine che risiede la sostanza primaria dei sogni ad occhi aperti, o che almeno in questo senso essi tendono ad essere concepiti, ed è inevitabile tenere in conto il forte legame con l'immagine che, già a partire dall'antichità classica, ha sempre detenuto il concetto di *fantasia*.¹⁰

I. Sogni ad occhi aperti e cinema

Sogni ad occhi aperti e fantasie hanno in effetti trovato spesso espressione in ambito cinematografico, essendo caratteristica del cinema la possibilità di rendere il pensiero dei personaggi in immagini.¹¹ Meglio di qualunque altro mezzo, il film (che di per sé può essere considerato una grandiosa manifestazione di *sogno ad occhi aperti*,¹² per quanto molto affine anche al sogno notturno¹³) è in grado di riprodurre, volendo usare un ossimoro, *realisticamente una*

10 I sogni ad occhi aperti (e più in generale la fantasia) sono stati spesso intesi e concepiti come *immagine*: vedi ad esempio Quint. inst. 6,2,30, che, nell'ambito del discorso sull'*enérgeia*, a proposito dei sogni vigili parla di *imagines, visiones, φαντασίαι* (ringrazio Annemarie Ambühl per la segnalazione del passo). Gli esempi di fantasie vigili citati da Quintiliano sono interessanti anche a livello tematico: combattimenti (*proelium*) e disponibilità di ricchezze non possedute nella realtà (*divitiarum quas non habemus usum uideamur disponere*) sono temi perfettamente in linea con la concezione freudiana dei sogni ad occhi aperti (messi in relazione da Quintiliano stesso alle passioni) come *soddisfacimenti immaginari*, in cui violenza, prevaricazione ed esaltazione dell'*io* hanno un ruolo fondamentale (vedi anche *infra*, I e II); l'ulteriore tema del viaggio, invece (*peregrinari, navigare, populos adloqui*), si ricollega al tema della fantasia come visione a distanza: cf. Max. Tyr. 22,5, che permette di stabilire un collegamento teorico con il cinema che ho già avuto modo di evidenziare in un'altra occasione: cf. Verzina (2011) 472s. Per il rapporto tra *enérgeia* e cinema vedi Spina (2005).

11 Cf. Campari (2008) 12s.

12 Metz (1980) 119–126, secondo cui, rispetto al sogno notturno, il sogno ad occhi aperti ha alcune similarità aggiuntive al film, come il fatto di essere una produzione cosciente, benché strettamente correlata all'inconscio. Il film avrebbe cioè in comune con il sogno ad occhi aperti un grado di «secondarietà» maggiore rispetto al sogno notturno.

13 Per l'associazione teorica del film al sogno, risalente già ai primi del Novecento e molto comune nei teorici del cinema (cf. Campari [2008] 10s.), vedi soprattutto Metz (1980) 99–143, Musatti (2000) 32–37, 71–81 e *passim*, Giacci (2006) 85ss., Campari (2008) 9–29, Walsh (2014) 140s. Su cinema e psicanalisi vedi principalmente Metz (1980), Casetti (1993) 171–191, Musatti (2000), Sommantico (2008), Campari (2008).

fantasia, e trova nel montaggio un mezzo efficace per rappresentare due piani alternativi, quello inteso convenzionalmente come reale e quello rappresentato come non reale, e di porli automaticamente a confronto¹⁴ (anche se, va detto, è il cinema stesso a proporre con più forza anche la negazione di tale linea di demarcazione¹⁵).

In alcuni film i sogni ad occhi aperti acquisiscono particolare rilievo: il recente *The Secret Life of Walter Mitty* (B. Stiller, 2013), *remake* di un film omonimo del 1947 diretto da N. McLeod (ne esiste anche una parodia italiana con Paolo Villaggio, *Sogni mostruosamente proibiti* [N. Parenti, 1982]), ha il sogno ad occhi aperti come tema principale; altri film in cui tali fenomeni fanno in vari modi da *leitmotiv* sono *Day Dreams* (Buster Keaton, 1922),¹⁶ *Hakujitsumu* (T. Takechi, 1964),¹⁷ *Il tigre* (D. Risi, 1967), alcuni film di o con Woody Allen (come *Play It Again, Sam*, H. Ross, 1972), tanti di Buñuel¹⁸ etc.

In generale, nel cinema la rappresentazione del sogno ad occhi aperti è diventata uno stilema assai comune. Le tecniche di post-produzione cui è affidata sono varie, ma in questa sede mi interessano maggiormente i due

14 Cf. Metz (1980) 122s., Campari (2008) 27–29.

15 Sin dai suoi inizi, e poi con particolare insistenza a partire da movimenti rinnovatori, il cinema ha sempre sperimentalmente tentato di distruggere la separazione meccanica tra reale e non reale. Gli esempi sono innumerevoli (basti citare Buñuel e i surrealisti, Fellini, Lynch, Gondry, Nolan, Gilliam etc., ma si può risalire fino a Méliès). Il cinema post *studio system*, come nota Musatti (2000) 78s., si approssima sempre più al pensiero rievocativo, per il quale la psicanalisi non fa distinzione tra elemento reale e non reale, e al sogno notturno. Cf. Metz (1980) 130s. Si può dunque convenzionalmente distinguere (Colombo in Canova [2002] *s.v. sogni*) il linguaggio onirico a matrice surrealista dall'inserito onirico «messo tra parentesi», che pone nettamente su piani diversi realtà e sogno (o fantasia), e che è in questa sede il tema principale di analisi.

16 In questo film i sogni ad occhi aperti sono quelli della fidanzata del protagonista, che, a seguito di lettere ambigue, immagina il promesso sposo in posizioni di grande responsabilità e prestigio, con notevole scarto rispetto al reale (i singoli motivi anticipano comunque *Walter Mitty*).

17 Noto internazionalmente come *Daydream* e oggetto di *remakes* omonimi, in realtà più vicino ad un certo filone allucinatorio e con molti elementi oniroidi.

18 Poiché fantasie come quelle rappresentate dai surrealisti, contenenti parecchi elementi onirici e simbolici, si allontanano dal realismo tipico del sogno ad occhi aperti qui discusso, sono stati nel seguito privilegiati esempi tratti da film con linguaggio più ordinario e meno sperimentale, dove del resto la rappresentazione del piano del reale è più netta e la fantasia è presentata parenteticamente: cf. Colombo in Canova (2002) *s.v. sogni*.

tipi standard più usati.¹⁹ Nel primo la fantasia prende la forma di un classico *inserto soggettivo*²⁰ e di elemento *parentetico*²¹: il personaggio viene solitamente inquadrato in un piano stretto, gli occhi fissi e l'espressione trasognata; uno stacco o una dissolvenza (o altra forma di transizione) portano sulla sua fantasia, che viene *brevemente*²² mostrata, quindi si ritorna all'inquadratura sul personaggio, ancora con lo sguardo nel vuoto e concentrato sul proprio pensiero finché qualcuno o qualcosa non lo distoglie;²³ può seguire un breve commento, un riferimento al sogno, ma spesso, ancora più significativamente, una dissimulazione o una bugia;²⁴ in questo caso il sogno ad occhi aperti è ben distinto sin da subito dal piano del reale, tanto da essere a volte marcatamente diversificato a livello visivo, ad esempio attraverso l'uso del bianco e nero,²⁵ come accade nel succitato *Il tigre*. Il secondo modello è simile al primo, con la differenza che lo spettatore non è informato, fino al «risveglio» del personaggio, che l'evento sconvolgente cui si è assistito altro non era che una fantasia, con la quale la percezione dell'intreccio era stata deviata dal narratore: in pratica l'evento fantastico segue la realtà senza soluzione di continuità, e solo dopo il «risveglio», oggettivamente mostrato,

-
- 19 Variazioni interessanti si trovano nel *Walter Mitty* di Ben Stiller: in un caso, ad es., il protagonista vede un suo *alter ego* davanti a sé interagire con la donna amata. Caso interessante sono le allucinazioni con sovrainpressione (vedi ad es. *The Gold Rush* [Ch. Chaplin, 1925]), ma il concetto di allucinazione va distinto da quello di sogno ad occhi aperti.
- 20 Metz (1972) 182. Sulla nozione di soggettiva (visiva e mentale) vedi Casetti/di Chio (1990) 247s.
- 21 Vedi Colombo in Canova (2002) *s.v. sogni*.
- 22 La *brevitas* è uno dei tratti distintivi fondamentali delle fantasie coscienti, che poi possono essere soggette a un prolungamento elaborativo: cf. Metz (1980) 131. Vedi anche *infra*, in questo stesso paragrafo.
- 23 Questo modello meno sperimentale è naturalmente più frequente nei film dello *studio system*, come si può facilmente notare nel *Walter Mitty* del '47, dove i numerosi sogni ad occhi aperti usano monotonamente questa modalità.
- 24 Interessante anche una variante comica molto usata, in cui lo stacco sulla realtà avviene giusto qualche momento prima del risveglio del sognatore, mostrato dall'esterno ancora immerso nella sua fantasia; egli assume quindi posizioni strane o afferra oggetti d'uso quotidiano che scambia con oggetti o personaggi della propria visione. Nel film comico è anche frequente che un elemento della realtà si intrufoli nella fase finale della fantasia o del sogno (le influenze sensoriali esterne sul sogno notturno sono un fenomeno ben descritto anche dallo stesso Freud). Questi stilemi sono usati con ricorrenza in *Sogni mostruosamente proibiti* e *Dumb & Dumber*.
- 25 Cf. Casetti/di Chio (1990) 81s.

diviene chiaro retrospettivamente il punto dove il personaggio ha iniziato a fantasticare. Vedi, ad esempio, la fantasia in cui il dottor Sobel insulta la propria paziente durante una seduta in *Analyze This* (H. Ramis, 1999) o quella in cui insulta la memoria del padre al funerale in *Analyze That* (H. Ramis 2002),²⁶ o l'aggressione al direttore immaginata dal protagonista nel film *Il maestro di Vigevano* (E. Petri, 1963).²⁷

Le fantasie filmiche rivelano spesso i propri contatti con schietti bisogni fisiologici²⁸ o desideri di vario genere,²⁹ ma l'autocelebrazione e l'autoesaltazione dell'*io* con atti di eroismo o rivalsa, in risposta a una realtà miserevole, sono in genere il tema principale: il personaggio immagina se stesso in una veste che contrasta fortemente con il suo comportamento e le sue attitudini normali, o le sue possibilità, e a volte il montaggio suggerisce un immediato amaro confronto tra l'evento immaginato e la realtà,³⁰ mentre altre volte esso è implicito ma comunque evidente. Quando al protagonista del film *Il mantenuto* (U. Tognazzi, 1961), tranquillo e mite *travet*, l'amica prostituta chiede inaspettatamente protezione, egli immagina se stesso in un

26 Nella fantasia lo psicanalista chiama il padre «a psychotic, mind-fucking prick, an arrogant, ego-inflated son of a bitch», mentre in seguito si apprende per *analessi completiva* che ha usato gli aggettivi, rancorosi ma più moderati, «cold and withholding»: è un esempio di rielaborazione cosciente della fantasia, che va adattata al contatto con la realtà e mediata nella sua messa in atto. Non è causale che il tema del sogno ad occhi aperti sia messo in connessione con la psicanalisi e con il più classico dei suoi argomenti, ovvero il complesso edipico.

27 Questa scena, registicamente splendida, costituisce un caso particolarmente raffinato, in quanto l'illusione è ottenuta senza ricorso a stacchi di montaggio, in un piano–sequenza circolare: in una sola inquadratura si ha il piano della realtà (il comportamento umile e dimesso del protagonista) e il piano della fantasia (la reazione coraggiosa e intelligente); il sogno diurno è comunque distinto tramite audio, con un effetto eco sulle voci e musica extradiegetica. Altro caso interessante è una scena di *High Fidelity* (S. Frears, 2000) dove si ha illusione molteplice. In questa scena ha indubbiamente importanza l'elemento metacinematografico, essendo il sintagma del sogno ad occhi aperti ormai canonico nel cinema. Su questi film vedi anche *infra*, in questo stesso paragrafo e nota 35.

28 Ad es. alimentari, come in *The Gold Rush* (Ch. Chaplin, 1925), o erotici, come nella fantasia di Oliveiro in *Subida al cielo* (L. Buñuel, 1951) e in *Hakujitsumu*.

29 Spesso desideri di evasione: vedi la fantasia di volo coscientemente evocata in *Mar adentro* (A. Amenabár, 2004) (affine alla tecnica del *sogno lucido*).

30 Vedi ad es. *The Big Kahuna* (J. Swanbeck, 1999): il giovane e morigerato Bob immagina se stesso nei panni di un abile ed elegante barman, ma l'inquadratura seguente lo mostra subito dopo impacciato e timido nel versare i liquori. Vedi anche *Day Dreams* di Keaton.

vestito gessato mentre estorce soldi alle ragazze, compie improbabili buone azioni con fare da gangster ed è a capo dei delinquenti che nella realtà lo hanno malmenato, in un'attitudine che contrasta grottescamente con il carattere e le possibilità del personaggio. Contrasto che è in qualche modo il tema portante di tutto il film in quanto proprio per un *pappone* il protagonista viene, a sua insaputa, assurdamente scambiato da tutti a seguito di alcuni equivoci.³¹ La fantasia, quindi, contribuisce alla definizione in negativo di personaggi e situazioni,³² ed ha grande importanza ai fini della caratterizzazione. È significativo come nei due film citati *Analyze This* e *Analyze That* le fantasie in cui il dottor Sobel prorompe in insulti figurino entrambe rispettivamente all'inizio, corrispondendosi nei due film e caratterizzando efficacemente il personaggio e la sua condizione esistenziale.

Tra i sogni ad occhi aperti che esprimono rivalsa, per i fini di questo lavoro mi pare interessante mettere in risalto una particolare categoria, che si colloca certamente a parte rispetto al gran numero di fantasie di vario genere rappresentate nei film. Mi riferisco ai casi in cui il personaggio immagina se stesso nell'atto di compiere un'azione violenta, spesso un omicidio con un'arma da fuoco. Incalzato da una potente pulsione, il personaggio trasferisce nella fantasia un attacco che compiere nella realtà sarebbe decisamente assurdo e fuori luogo, e che infatti, quando viene usato il modulo dell'illusione, risulta sconvolgente e incredibile allo spettatore finché non viene rivelato il suo statuto di fantasia. In questo caso l'accento è messo solo in parte sulla differenza caratteriale tra il personaggio e il suo alter ego fantastico, poiché gran parte del fuoco è posta invece sull'atto da lui compiuto, che si caratterizza come abnorme e incredibile, soprattutto per via del contrasto che si genera tra esso e le aspettative che lo stesso genere cinematografico (molto spesso la commedia) e le sue norme implicite producono nello spettatore.

31 Nello stesso film, l'ellissi sulla sequenza finale parte con una transizione da sogno ad occhi aperti: la ricca vedova chiede al protagonista di immaginare il loro futuro insieme, si ha uno stacco sul primo piano di Tognazzi, ma ciò che viene mostrato è l'amara condizione di sposo dipendente-mantenuto che il protagonista si troverà *in realtà* ad assumere. Anche tale stilema è comune.

32 Comuni anche fantasie di segno opposto, in cui un personaggio immagina se stesso in una situazione miseranda e in base a ciò decide di cambiare la piega che stanno prendendo gli eventi. Matrice classica di questo tipo di fantasie è *A Christmas Carol* di Dickens (1843), con le sue numerose versioni cinematografiche.

Si possono citare almeno due film italiani in cui si ha una fantasia omicida del genere, e cioè *Sono pazzo di Iris Blond* (C. Verdone, 1996) e il già citato *Il tigre* (D. Risi, 1967), ma la cosa è assai comune e particolarmente tipica delle commedia, in cui lo stilema ha spesso funzione iperbolica e umoristica, come esemplifica bene una delle scene finali del celebre film comico *Dumb & Dumber* (P. Farrelly, 1994). Gli esempi tratti da questi film sono assai vicini. I rispettivi protagonisti vivono, a seguito di un'umiliazione erotica, un impulso assassino nei confronti di un altro personaggio, che sia la donna desiderata stessa o un rivale; il protagonista sogna ad occhi aperti, e si figura di uccidere l'altro personaggio a colpi di pistola, in un inserto soggettivo piuttosto truce in cui l'infierire sul corpo della vittima viene iperrealisticamente evidenziato (anche col ricorso all'effetto *rallenty*). I particolari di contorno contribuiscono non poco all'effetto, poiché la fantasia, che trascura significativamente le conseguenze a lungo termine, spesso include reazioni materiali immediate. In particolare sono evidenziate le reazioni di terrore dei presenti: «He's got a gun!» urla qualcuno, mentre tutti scappano, nella fantasia del protagonista di *Dumb & Dumber* Lloyd (Jim Carrey), nella quale l'uomo immagina di accanirsi con svariati colpi sul corpo del marito della donna che ha provato per il tutto il film con straordinarie fatiche a conquistare, dopo che è venuto improvvisamente a conoscenza dell'esistenza dell'uomo.³³

Vi sono poi numerosi casi, non meno significativi, in cui la violenza immaginata è un mero attacco verbale. È il caso, ad esempio, della celebre commedia italiana *Il ciclone* (L. Pieraccioni, 1996): nella scena della pizzeria il protagonista Levante immagina di fare un'improvvisa e temeraria dichiarazione alla danzatrice Caterina davanti ai commensali e al rivale Alejandro, cacciatore sportivo machista e attuale fidanzato di Caterina. Nella fantasia, Levante minaccia addirittura l'uomo di *sparargli in mezzo agli occhi col suo stesso fucile*. Nella realtà, egli non riesce però a proferire tale dichiarazione, e risponde in maniera umile e mite, dissimulando i propri sentimenti.³⁴ È

33 Nello stesso film e nel sequel *Dumb & Dumber To* (B. e P. Farrelly, 2014) vengono mostrati sogni ad occhi aperti più lunghi e articolati, colmi di riferimenti ironici a mascolinità e megalomania (abiti di Superman, arti marziali, petti villosi), in alcuni dei quali ognuno dei protagonisti conquista la donna e l'avversario è grottescamente umiliato.

34 Il *voice over* di Levante (narratore interno) avvisa, dopo che lo spettatore è stato illuso, che la risposta mostrata non è che un sogno ad occhi aperti: «Questo è quello che avrei voluto dire». Coerentemente col tipo di personaggio e col tono del film, Levante non

significativo che, per quanto la fantasia si riferisca a una mera risposta salace, e nessuna scena di attacco fisico venga mostrata, gli elementi in gioco siano molto simili a quelli già citati: contesa erotica, rivalità mascolina, attacco *con un'arma da fuoco*.

Passa spesso per un atto verbale autocensurato il confronto di alcuni personaggi con i propri oppressivi superiori che si compiacciono di umiliarli (situazione che facilmente si può trasportare da contesti borghesi a contesti militari). Un bell'esempio è nel già citato *Il maestro di Vigevano* (E. Petri, 1963), dove il protagonista sogna di affrontare finalmente con le parole e le mani l'insopportabile direttore scolastico;³⁵ nel *Walter Mitty* di Ben Stiller il protagonista immagina di fare un'efficace battuta sulla ridicola barba di un superiore che lo umilia esplicitamente e ripetutamente in ascensore, e poco dopo immagina ancora di ingaggiare un'iperbolica lotta corpo a corpo con lui, parodisticamente esemplata su recenti film di effetti speciali e supereroi.³⁶ Insulto e attacco fisico sono elementi essenziali e complementari. Caso assai interessante è la scena di *High Fidelity* (S. Frears, 2000) in cui Ian, il rivale in amore del protagonista Rob, va a incontrare quest'ultimo nel suo negozio per provocarlo e umiliarlo: creando un'illusione a ripetizione, vengono mostrati tre sogni ad occhi aperti uno dopo l'altro, ordinati secondo un crescendo di violenza (dall'insulto al pestaggio), in cui col concorso dei propri dipendenti Rob attacca il rivale (che nella realtà esce illeso dal negozio). Il sadismo è un ingrediente fondamentale di tutte le fantasie citate.

Tali fantasie si distinguono per essere figurazioni momentanee, improvvise, rapide e intense, di solito racchiuse in una o al massimo due inquadrature (ad esempio un campo e un controcampo che mostri l'interazione dei due opposti), e per essere legate alla situazione

affronterà mai Alejandro direttamente, e, nonostante un timido accenno in disparte prima della fine della serata, si farà avanti con Caterina solo dopo l'allontanamento spontaneo del rivale: la fantasia lo definisce in negativo.

35 Vedi anche *supra*, nota 27. Anche in questo caso gli elementi che fanno scattare la fantasia del personaggio sono gli stessi, e non manca un importante elemento come la frustrazione erotica (il maestro viene umiliato da superiori o persone facoltose ed è tradito dalla moglie). Non si hanno armi da fuoco in questo particolare sogno, ma significativamente il protagonista si armerà di una rivoltella con l'intenzione di vendicare il tradimento della moglie nelle scene culminanti del film.

36 Anche in questo film non manca la frustrazione erotica: il protagonista immagina di conquistare la donna che ama mostrandosi a lei nei panni di uomini avventurosi.

contingente reale in cui il personaggio si trova (l'ambiente della fantasia corrisponde in genere a quello del piano della realtà), quindi di carattere abbastanza diverso (benché di natura analoga) rispetto ad ampie ed elaborate³⁷ figurazioni immaginifiche d'evasione quali quelle del primo *Walter Mitty*³⁸ o di *Day Dreams* di Keaton, che possiamo in un certo senso assimilare stilisticamente a esempi classici come *The Wizard of Oz* (V. Fleming, 1939),³⁹ in cui il piano del reale fa per così dire da cornice al complesso racconto immaginifico che occupa, e costituisce, gran parte del film.⁴⁰ Queste fantasie elaborate trovano più facilmente corrispettivi letterari (anche se è corretto parlare di preferenze tendenziali dell'una o dell'altra modalità), di cui possiamo individuare un esempio nel romanzo *The Daydreamer* di Ian McEwan (1993), dove vengono descritte le ampie divagazioni fantastiche di un bambino, tanto ampie da coprire, a volte, più giorni e perfino sonni e risvegli al loro interno.⁴¹ Va detto tuttavia che scene di rivalsa, confronto mascolino e conquista erotica sono spesso presenti anche in questi esempi. Nel *Walter Mitty* di McLeod il protagonista immagina ad esempio di confrontarsi a un tavolo da poker, gioco che nel cinema assume spesso i tratti del confronto maschile, e figura come un pistolero in un western. Nel racconto di McEwan il giovane protagonista immagina di incarnarsi in un gatto vecchio e debole per ristabilirne la dignità lottando con un felino più giovane che gli insidia il quartiere, e più tardi, stavolta nei panni di se stesso, affronta un bullo che vuole umiliarlo. A fronte di temi comuni,

37 Cf. Metz (1980) 120s.

38 Si ricordi che si tratta di un musical, genere d'evasione per eccellenza nel cinema classico hollywoodiano.

39 Cf. Campari (2008) 37–29. Il film si differenzia dal romanzo da cui è tratto appunto perché l'avventura della protagonista è rappresentata come una lunga fantasia, evidenziata a livello stilistico con il ricorso ai colori, quindi con un'esplicita contrapposizione tra piano del reale (reso con un viraggio in seppia) e piano della fantasia. I colori, che al tempo di *The Wizard of Oz* erano una novità importante a livello teorico (oltre che tecnico-commerciale), possono essere visti in funzione metacinematografica: il cinema esprime se stesso come regno di *possibilità fantastiche* (cf. *infra*, in questo stesso paragrafo).

40 Esistono film in cui l'intera trama è intesa come una fantasticheria di un personaggio, ciò che a volte è rivelato in un finale a sorpresa. Un esempio recente (per quanto con alcune ambiguità) ne è l'horror *The Human Centipede: Full Sequence* (T. Six, 2011), in cui la lunga fantasia del protagonista contiene elementi di violenza, sadismo e rivalsa.

41 Si veda ad esempio cap. 3, *The Vanishing Cream*. Il finale dell'episodio lascia intendere che si è trattato di una fantasia di breve durata che però prevedeva un soggetto della durata di più giorni.

la differenza tra le due manifestazioni (figurazione improvvisa / ampia ed elaborata divagazione) risiede fondamentalmente in una differenza di linguaggio (e di ritmo). Mentre la figurazione improvvisa appare come una cruda e schietta immagine mentale, nella divagazione fantastica troviamo un grado maggiore di elaborazione (o rielaborazione)⁴² artistica, in forma spiccatamente narrativa,⁴³ e immancabilmente un grado maggiore di sublimazione.

Nella letteratura in genere la fantasia vigile ha ampio impiego.⁴⁴ Nel romanzo postmoderno, ad esempio, troviamo interessanti sperimentazioni sulla dialettica tra realtà e fantasia vigile: si pensi a *Les fleurs bleues* di Raimond Queneau o a *Slaughterhouse-Five* di Kurt Vonneghut, solo per citare qualche esempio; il già citato *The Daydreamer* di McEwan e il breve racconto di James Thurber *The Secret Life of Walter Mitty* (1939), ispiratore dei succitati film omonimi, hanno le fantasie vigili come *leitmotiv*. Buoni esempi letterari, peraltro legati strettamente al tema della mascolinità e della rivalse virile, sono anche due sogni ad occhi aperti nel romanzo *Il bell'Antonio* di Vitaliano Brancati (1949).⁴⁵ Non si può negare che, in questi casi, la rappresentazione letteraria di atti di fantasia proprio dal linguaggio filmico sia talora influenzata, o gli sia perlomeno affine,⁴⁶ e che riprenda elementi visivi cinematografici anche quando la cosa non sia esplicitamente dichiarata.⁴⁷ Che il

42 Ogni fantasia è, infatti, di per sé, il risultato di un certo grado di elaborazione cosciente. Cf. Metz (1980) 120s.

43 Un procedere frammentario e staccato è più vicino al pensiero che una lunga narrazione coerente e articolata, che è invece frutto di profonda elaborazione cosciente. Cf. *infra*, in questo stesso paragrafo.

44 Lo stesso Freud ne *L'interpretazione dei sogni* (Freud [1966] 488) rimanda a un passo del romanzo *Le Nabab* di Alphonse Daudet (1877): cf. a proposito Bowlby (2007) 114–123. Cf. anche Singer (1975), che apporta anche alcuni esempi letterari (Joyce) e cinematografici (*Midnight Cowboy* [J. Schlesinger, 1969]).

45 Quello di Lentini di diventare un gigante (cap. 10) e quello di Antonio di violentare la cameriera (cap. 12), sui quali vedi *infra*, note 47 e 90. Nessuno dei due trova riscontro nel film *Il bell'Antonio* (M. Bolognini, 1960).

46 Cf. Musatti (2000) 176s.

47 Si consideri, ad esempio, una scena da *Il bell'Antonio* di Brancati. Nel cap. 10 l'ex podestà segretamente antifascista Lentini è frustrato dal non poter liberamente dichiarare il proprio disgusto verso Hitler, Mussolini e i loro gerarchi, oltre che essere toccato di riflesso nell'onore per via dell'impotenza, divenuta pubblica, del suo parente e amico intimo Antonio Magnano, protagonista del romanzo. In un punto culminante, tale frustrazione genera in Lentini un sogno ad occhi aperti (si parla nel romanzo di «immaginazione») mentre cammina per le strade, in cui l'uomo indugia fino ad esserne

mezzo cinematografico offra possibilità espressive interessantissime per un fenomeno psicologico del genere è chiaro anche da esempi come entrambi i *Walter Mitty* o *Play it Again, Sam*, dove ha estrema importanza l'elemento metacinetografico:⁴⁸ i protagonisti attingono proprio ai generi del cinema (film western, film di supereroi, film noir) per formare alcune delle proprie fantasie, a dimostrazione del valore immaginifico da esso rivestito nella realtà di ogni giorno. Mito, narrativa e arte in generale, del resto, sono fonti riconoscibili dei sogni ad occhi aperti, che di immagini filmiche particolarmente volentieri si nutrono.⁴⁹

Tutto ciò conferma l'importanza dell'immagine, e nello specifico dell'immagine in movimento, nella rappresentazione del sogno ad occhi aperti nei vari linguaggi artistici. Ovviamente la rappresentazione della fantasia dei personaggi, che è in un certo senso uno sviluppo naturale della possibilità di focalizzazione interna, precede il cinema. Tuttavia la forma scritta, ovverosia il processo di verbalizzazione del pensiero,⁵⁰ tende a stimolare il fiorire di fantasie più ampie ed elaborate, che non fanno tanto leva sull'impatto visivo dell'immagine, e che si uniscono al racconto in maniera più diffusa e meno parentetica, insieme ad altri elementi di caratterizzazione e introspezione (si pensi a *Madame Bovary* di Flaubert). La fantasia violenta che ho distinto, ovvero un'immagine rapida e immediata, è,

distolto, sobbalzando, da un passante (elemento che, come si è detto, ricorre spesso nei film). Nel sogno, Lentini immagina di essere alto «tre chilometri», di coprire in pochi passi la distanza tra Catania e Roma e di curvare sulla Nomentana per afferrare e schiacciare tra le dita una macchina piccola «come una formica» che avvicina agli occhi, a tre chilometri d'altezza, e in cui riconosce Mussolini in uniforme come un «omino sgambettante». È difficile non porre tale immagine (che ancora tante volte sarebbe stata vista al cinema) in analogia, ad esempio, con un film come *King Kong* (M. C. Cooper, 1933), che tra l'altro proprio l'anno prima della pubblicazione del romanzo di Brancati era uscito nelle sale italiane con un nuovo doppiaggio. Anche l'altro sogno (vedi *infra*, nota 90) è alquanto cinematografico. Brancati, del resto, scrisse molto per il cinema.

48 Sul «cinema come sogno nel film» vedi Campari (2008) 115–137. Importante in questo senso tutta la produzione di Woody Allen (vedi ad es. *The Purple Rose of Cairo* [1985]).

49 Cf. Person (1998) 291–332, con parecchi esempi di idoli cinematografici e letterari divenuti spunti per fantasie. Addirittura a livello formale, Musatti (2000) 176s. (cf. 137–140) crede che si possa parlare di «effetto di ritorno»: il montaggio, basato sulle modalità del pensiero rievocativo, influenzerebbe a propria volta il modo umano di rievocare e fantasticare. Cf. anche Metz (1980) 125s.

50 Cf. Musatti (2000) 176.

se non esclusiva, tipica del cinema,⁵¹ in quanto è sull'effetto visivo e sul montaggio (e, in alcuni casi, sulla possibilità di ingannare momentaneamente lo spettatore) che si fonda, riproducendo con efficacia un processo mentale riconoscibile.⁵²

Il cinema, inoltre, è in grado di fornire nell'immediato un *doppio* dei personaggi umiliati, che è il corrispettivo *immaginario*, potente e trionfatore, delle loro ambizioni maschiline di prevaricazione, le quali, quando non utilizzano l'immagine fantastica e il sogno ad occhi aperti, hanno perlomeno bisogno di uno specchio, quindi di un'immagine che li raddoppi, come accade a Travis nella celebre scena di *Taxi Driver* (M. Scorsese, 1979): Travis è attraverso lo specchio sia avversario che *alter ego* trionfatore.

Consci dunque dell'importanza della retorica dell'immagine nella rappresentazione della fantasia, possiamo utilmente confrontare le due manifestazioni, letteraria e cinematografica, confidando sulle comuni concezioni psicologiche sottese e, nel caso specifico, sulle peculiari affinità di linguaggio tra retorica filmica e poema orale cui si è sopra accennato.

II. I sogni ad occhi aperti in Omero

Nei poemi omerici possiamo trovare rappresentazioni particolarmente vive di sogni ad occhi aperti di violenza, o meglio interpretare come tali alcune scene dall'accentuata passionalità ivi presenti. Non troviamo in genere nei due poemi ampie divagazioni fantastiche dei personaggi, se si esclude il

51 Nello specifico, del cinema meno legato ai processi di controllo e uniformità dello *studio system*, più sperimentale e libero nel linguaggio (oggi confluito nel *mainstream* soprattutto per influsso del movimento della *New Hollywood*), in quanto dotato di possibilità espressive più vicine alle modalità del pensiero umano. Cf. Musatti (2000) 78s. e *supra*, nota 15.

52 Sulla analogie tra linguaggio filmico e pensiero umano (soprattutto in riferimento al montaggio) cf. Sommantico (2008) 23–50. Cf. Musatti (2000) 175s.: «Si può allora dire che la stessa struttura del nostro pensiero rievocativo ha formato un modello per il montaggio filmico». Se anche il romanzo procede per via selettiva «va tuttavia notato che un fatto narrato, se ha tempi minori di come si svolge in realtà, richiede comunque tempi maggiori di quelli di una pura rievocazione mentale: si ha infatti una maggiorazione dovuta al processo di verbalizzazione. La rievocazione filmica è ancora più rapida del racconto verbalizzato, scritta o letta [...] Si deve allora dire che la tecnica del montaggio filmico si è sviluppata avendo come modello il procedimento del nostro pensiero rievocativo: processo che si svolge dunque anch'esso in forza di un montaggio». Sul concetto di selezione cf. anche Verzina 2011.

carattere tutto particolare e di difficile definizione dell'*Apologo* di Odisseo in *Od.* 9–12⁵³ e di altri casi simili, che vanno al massimo considerati come fantasie controllate e artefatte, e che, in ogni caso, sono presentati come narrazioni di secondo grado. Si possono però segnalare alcune fantasie di violenza che si caratterizzano per brevità e rapidità.

Il preminente, e caratterizzante, uso della narrazione dialogica nei poemi omerici, che nelle forme di fruizione originali dava luogo a un tipo di *performance* prossimo alla rappresentazione scenica, fa affiorare meglio che in opere narrative di diverso genere (ad esempio il romanzo) figurazioni impulsive improvvisate simili ai sogni ad occhi aperti che ho citato: il confronto con le scene cinematografiche proposte è stimolato proprio del fatto che in Omero tali fantasie tendono a manifestarsi in scene di dialogo a due, di cui sono elemento espressivo fondamentale. Ancora più importante, il concorso tra narrazione dialogica e uso del narratore onnisciente, che permette l'irrompere del nudo pensiero del personaggio nel bel mezzo del dialogo, produce in Omero un effetto se non simile, perlomeno utilmente raffrontabile ai casi citati.

È frequente nei poemi omerici il ricorso alla rappresentazione del pensiero dei personaggi, soprattutto in riferimento all'*intenzionalità*.⁵⁴ Tuttavia il sogno ad occhi aperti si distingue dalla generica intenzione per il fatto di essere una *figurazione*, un'immagine mentale. Il sogno ad occhi aperti contiene infatti, oltre all'impulso, la sua realizzazione fantastica, ciò che è estremamente chiaro nel cinema.

Le fantasie in questione affiorano sempre contestualmente a un forte impulso passionale e ad un freno di qualsiasi natura (vedi *infra*, II.1 e II.2) postovi dalla realtà. Fantasie omicide tendono a manifestarsi dopo che l'individuo ha ricevuto un'umiliazione verbale, spesso pubblica, e si trova in una condizione in cui ha le mani legate, in cui la sua azione deve essere repressa o è frustrata una qualche soddisfazione. Nelle scene di battaglia e nei rapporti col nemico non si hanno pensieri del genere, dato che all'eroe è dato di sfogarsi materialmente. Ecco dunque che i sogni ad occhi aperti compaiono durante interazioni tra commilitoni, o in situazioni particolari in cui il personaggio deve trattenersi.

53 Cf. Iannucci (2012).

54 Vedi l'estensivo studio di Voigt (1934) sulle varie tipologie di riflessione decisionale; cf. Pelliccia (1995) 126ss. e bibliografia.

(1) Achille: analisi omerica dell'autocontrollo

Il primo esempio che incontriamo nei poemi è in una celebre scena nel primo libro dell'*Iliade*, e corrisponde alla reazione di Achille alle umilianti ingiurie di Agamennone (*Il.* 1,188–198):

᾽Ως φάτο· Πηλεΐωνι δ' ἄχος γένετ', ἐν δέ οἱ ἦτορ
στήθεσσιν λασίοισι διάνδιχα μερμήριξεν,
ἦ ὃ γε φάσγανον ὄξυ ἐρυσσάμενος παρὰ μηροῦ
τοὺς μὲν ἀναστήσειεν, ὃ δ' Ἀτρεΐδην ἐναρίζοι,
ἦε χόλον πάσειεν ἐρητύσειέ τε θυμόν.
ἦος ὃ ταῦθ' ὄρμαινε κατὰ φρένα καὶ κατὰ θυμόν,
ἔλκετο δ' ἐκ κολεοῖο μέγα ξίφος, ἦλθε δ' Ἀθήνη
οὐρανόθεν· πρὸ γὰρ ἦκε θεὰ λευκώλενος Ἥρη
ἄμφω ὁμῶς θυμῷ φιλέουσα τε κηδομένη τε·
στῆ δ' ὄπιθεν, ξανθῆς δὲ κόμης ἔλε Πηλεΐωνα
οἶφ φαينوμένη· τῶν δ' ἄλλων οὐ τις ὄρατο.⁵⁵

Così disse, e il Pelide provò dolore, e il cuore
nel petto villosa ebbe diviso tra due scelte:
se sguainando la spada puntuta dalla coscia
far balzare tutti in piedi, ammazzare l'Atride,
o fermare la rabbia e tenere il cuore a freno.
Mentre rivoltava queste cose nel cuore e nell'animo
traeva dalla guaina la gran spada, ma venne Atena
dal cielo; la mandava Era dal braccio bianco,
che amava entrambi ed era in pena per loro.
E gli si mise dietro, afferrò la bionda capigliatura del Pelide,
percepibile solo a lui: nessuno degli altri la vedeva.

Agamennone tocca Achille nel vivo provocandogli dolore⁵⁶ con la promessa di prendergli la schiava senza che egli possa fare alcunché (1,172–184). Il

55 Il testo omerico riprodotto qui e nel resto dell'articolo è tratto da Allen (1931) per l'*Iliade* e da von der Mühl (1962) per l'*Odissea*. Dove non diversamente indicato, le traduzioni del testo omerico sono opera del sottoscritto.

56 Il narratore descrive qui la prima e immediata reazione istintiva di Achille all'evento a livello strettamente sentimentale, che va distinta quindi dal concetto generale della μῆνις. Questa ha infatti un valore più generale e anche un significato sociale (cf. Latacz

primo risultato è un rapido pensiero, che si chiude a v. 193, con una prospettiva del narratore sull'animo del personaggio.

La struttura con cui viene analizzata la scelta di Achille nei vv. 188–193 viene spesso definita negli studi *indirect deliberation*.⁵⁷ Si tratta di una finestra aperta dal narratore sul processo decisionale dell'eroe in questione, che si manifesta spesso in due alternative. Prima di agire, il personaggio valuta nella propria mente se sia meglio *A* o *B*. La struttura trova impiego principalmente in situazioni belliche in cui il personaggio è indeciso su quale sia la mossa più conveniente. Vedi ad es. 13,455–459 (dove Deifobo è indeciso se sia più conveniente affrontare da solo Idomeneo o cercare aiuto), 14,16–24 (dove Nestore è indeciso se rimanere a soccorrere gli Achei contro i Troiani che hanno sfondato il muro o andare ad avvertire Agamennone), 16,712–725 (dove Ettore è indeciso tra schieramento difensivo o offensivo durante l'assalto di Patroclo) etc. La seconda opzione, non di rado su suggerimento divino, è di solito quella accolta.⁵⁸

Nel gruppo delle occorrenze di tale struttura, solo in alcuni casi (come la scena del litigio tra Achille e Agamennone) è incontrovertibilmente evidente come il personaggio contrapponga a un'alternativa istintuale (*A*) un'alternativa razionale (*B*). Egli sente un impulso ad agire passionalmente, ma è riportato a più miti consigli dal proprio ragionamento o da un fattore esterno, quindi sceglie la seconda alternativa, quella di trattenersi. Questa dinamica impulso-repressione è presentata quindi dal narratore alla stregua di una semplice alternativa strategica, di una semplice scelta materiale tra due, ma c'è una differenza fondamentale. Mentre nel valutare l'una o l'altra opzione in battaglia, come negli esempi sopra proposti, si compie una valutazione tecnica e intellettuale (per quanto influenzabile in parte anche dalle passioni)⁵⁹ tra due elementi a sé stanti, quando si tratta di attaccare o

[1995] 52s., Muellner [1996]). Per la terminologia psicologica in questo brano vedi Voigt (1934) 48ss., Sullivan (1988) 85, Latacz (2000) *ad loc.*

57 Voigt (1934) 18ss., Pelliccia (1995) 126ss., De Jong (2004) 96s. Cf. Latacz (2000) *ad loc.*

58 Eccezioni a *Il.* 13,455–459, 16,712–725. Cf. Kirk (1990) *ad Il.* 5,675s.

59 Ambigui, da questo punto di vista, sono casi come *Il.* 5,671–673, dove Odisseo in battaglia è indeciso se seguire Sarpedone che ha appena colpito Tlepolemo o rimanere dov'è uccidendo il maggior numero possibile di Lici. In questo caso, va notato, le alternative contemplan in certa misura il dissidio tra razionale e irrazionale: la prima alternativa è sì strategica (Sarpedone è un capo ed è ferito), ma dettata da rabbia (v. 670: *μαίμησε δὲ οἱ φίλον ἦτορ*), oltre al fatto che uccidere più Lici è forse più utile che

trattenersi in un contesto diverso (come quello dell'assemblea in *Il.* 1) da una parte viene l'impulso omicida, da un'altra la determinazione a frenarlo. Per la seconda alternativa si usano infatti in questi casi espressioni come *trattenere l'animo, calmarsi* etc., quindi la seconda alternativa, che è quella razionale, *mira ad annullare la prima*, ovvero quella della passionalità. La struttura dualistica con cui è rappresentato convenzionalmente il processo di scelta rimane la stessa, ma solo in casi come *Il.* 1,188–193 i due elementi proposti hanno un peculiare rapporto reciproco, che è quello della *conseguenzialità*.

Per cui mi pare corretto ritenere che per casi come questo l'applicazione della struttura di *indirect deliberation* vada considerata un *adattamento*: un mezzo espressivo convenzionale, usato in genere per presentare due distinte opzioni in rapporto orizzontale, viene adoperato rappresentare un evento psicologico a sé stante, formato in realtà da fasi *conseguenziali* che l'animo del personaggio attraversa. Mentre in *Il.* 14,16–24 Nestore dibatte internamente su due atti diversi, in *Il.* 1,188–193 è un solo atto ad essere posto in discussione, ponendo in essere la sua affermazione o la sua negazione. La rappresentazione del processo di frustrazione dell'impulso è perciò evidente in questi casi. Tra questi, inoltre, solo in alcuni⁶⁰ si aggiunge un'immagine fantasiosa (il sogno ad occhi aperti, appunto), che dà forma e vita al desiderio violento, cioè alla prima alternativa.

Achille in primo luogo brama di aver soddisfazione trafiggendo Agamennone, ma non può. Il suo impulso è rappresentato nell'indecisione, ma significativamente è dato più spazio alla parte positiva, alla raffigurazione dell'uccisione di Agamennone per mezzo della spada. Le menzioni della spada, della sua estrazione, del ferimento a morte di Agamennone altro non è che una rappresentazione sintetica ma precisa e icastica (vv. 174s.) di una realtà alternativa in cui Achille può agire liberamente secondo il proprio impulso. Questa realtà ha luogo nella fantasia del personaggio, ed è per questo che il poeta non si limita alla mera enunciazione dell'intenzionalità. Le azioni sono descritte abbastanza precisamente: rimuovere la spada dal fodero sulla coscia, trafiggere Agamennone; ancora più importante, viene

uccidere il loro capo ferito. È la dea Atena a indurre Odisseo a concentrarsi sui Lici, e anche questo è significativo (vedi *infra*, II.1).

60 In casi come *Od.* 20,10–13, ad esempio, viene invece espressa più che altro l'intenzione di uccidere, contrapposta al proposito di trattenersi, senza prefigurazioni precise dell'omicidio stesso.

immaginato l'effetto sull'assemblea,⁶¹ che trasecola, tutti si alzano in piedi (v. 191).⁶² Anche il verbo usato, ἐναρίζω, che designa propriamente lo spogliare il nemico delle armi, è plausibile che sia coinvolto in questa raffigurazione fantastica.⁶³ Mentre enunciare la mera intenzionalità equivarrebbe a dire che Achille desiderava uccidere Agamennone, si dà qui una *fantasia* che rappresenta una scena di uccisione nei suoi particolari.

Omero non concepisce certo il sogno ad occhi aperti come lo sfogo dell'impulso o un mezzo per sfogare in qualche modo l'impulso (altrimenti anticiperebbe Freud). Tuttavia il narratore è pienamente cosciente della dinamica psicologica di repressione in atto: Achille ha un impulso irrefrenabile, che va represso. Il freno viene dall'eroe stesso, dalla sua coscienza sociale: ἦε χόλον παύσειεν ἐρητύσειέ τε θυμόν.⁶⁴ Ma la rappresentazione

-
- 61 Anche nelle fantasie violente cinematografiche è spesso immaginato l'effetto sugli spettatori del gesto (vedi *supra*, I).
- 62 L'immagine è molto concisa, fino a risultare in certa misura enigmatica. Nel v. 191 il narratore, focalizzando Achille, menziona lo sbalordimento dell'assemblea *prima* dell'uccisione di Agamennone. Si tratta probabilmente di uno *hysteron proteron* (effetto-causa), oppure il narratore immagina (efficacemente) che la reazione allarmata dell'assemblea (sempre nella fantasia di Achille) preceda l'uccisione vera e propria, e cioè che i presenti scattino in piedi non appena notino Achille avventarsi sul re: per puro sbalordimento, o forse per trattenerlo (così Latacz [2000] *ad loc.*), in ogni caso però senza riuscirci (se è vero che Achille immagina comunque il verificarsi dell'uccisione). Improbabile mi pare la lettura di Aristarco secondo cui Achille non immaginerebbe di provocare l'allarme nell'assemblea con i suoi atti, ma mediterebbe di incitarla volontariamente a sollevarsi per uccidere Agamennone (vedi *infra*, nota 64).
- 63 Il verbo significa propriamente spogliare delle armi un avversario, quindi, in senso traslato, ucciderlo. Nella scena in questione il riferimento alla spoliazione non è secondo alcuni implicata (vedi *LfggrE s.v.*, 3); ma i casi in cui il significato di «spogliare» non è esplicito per il verbo sono pochi (vedi *LfggrE s.v.*, 3, che ne segnala due oltre a quello in questione), per cui non è da escludere che il verbo connoti l'idea della spoliazione anche in quelli: di questa idea Pulleyn (2000) *ad loc.*, secondo cui l'uso del verbo a v. 191 «shows Achilles thinking of Agamemnon as already dead and contemplating the despoiling of his body»; lo studioso fa notare come l'alienazione della proprietà dopo la morte sia un elemento fondamentale in Omero, e come l'uso del verbo potrebbe implicare che Achille stia pensando alla riconquista di Briseide. Il tema della spoliazione è vicino a quello della mutilazione del cadavere (cf. Segal [1971] 18s.), che ritroveremo in qualche modo nel sogno ad occhi aperti di Odisseo discusso *infra* (II.2) e che è un gesto denso di significati e fondamentale per la caratterizzazione della violenza in Omero (cf. in generale Segal 1971).
- 64 Questo verso era stato atetizzato da Aristarco, che credeva che Achille non avesse dubbi sull'uccidere o meno Agamennone, ma fosse solo indeciso tra incitare l'assemblea

della censura di Achille non si ferma a questo: il sovrabbondante flusso passionale, che sta per avere la meglio, è sbarrato dall'immagine particolarmente forte di Atena che trattiene il Pelide per i capelli. Vediamo però che ciò che Atena propone ad Achille non è proprio un freno senza sfogo, un'inibizione totale, che Omero concepisce evidentemente come inverosimile. La dea, in un certo senso, induce il Pelide a sublimare la sua ira, per mezzo delle parole ingiuriose (vv. 210–214). Ciò naturalmente non basterà ad Achille, ma abbiamo certamente un esempio di sfogo *alternativo*. Con le parole (v. 223: ἀταρτηροῖς ἐπέεσσιν) Achille riesce infatti finalmente ad appagarsi producendosi in una raffica di insulti e recriminazioni che sembrano proprio un'emissione di rancori covati e repressi da tempo. Egli rinuncia a venire concretamente alle mani (v. 210: λῆγ' ἔριδος), ma non rinuncia a dare sbocco alle passioni (v. 224: οὐ πῶ λῆγε χόλοιο).⁶⁵ In altre parole, Omero non può certo considerare la fantasia di Achille uno sfogo alternativo, ma è abbastanza consapevole della dinamica impulso-inibizione-sfogo alternativo. Lo sfogo alternativo è attribuito dal poeta non alla fantasia bensì ad un'azione materiale, ma che, si badi, è *materiale* ad un livello inferiore rispetto ad una stoccata mortale, e cioè l'insulto pubblico, parole.

Atena è considerata incarnazione di un principio di comportamento sociale, quindi di (auto-)censura.⁶⁶ Ma quanto prospettato da lei a v. 213s. è anche immagine di un processo razionale a fini edonistici: si sceglie (freudianamente) di reprimere l'appagamento del momento (pur accontentandosi in qualche modo) in vista di una realizzazione più grande. È qui infatti che Achille sceglie di dar luogo al suo ritiro, fonte per lui di grande τιμή. Poeticamente, quindi, l'apparizione della dea costituisce l'occasione data al personaggio di riflettere. In Omero è frequente che la dinamica intellettuale

all'assalto (ἀναστήσειεν) o far da sé (ἐναρίζοι): le due alternative sarebbero nel v. 191. Se l'interpretazione di Aristarco fosse corretta l'immagine mentale di Achille sarebbe molto più limitata. Nell'interpretazione comune, infatti, i verbi di v. 191 sono, insieme all'estrazione della spada, figurazioni della prima alternativa (uccidere). Ma l'atetesi aristarchea, basata su elementi meramente estetici, è decisamente gratuita: cf. Voigt (1934) 50s. n. 4, che valuta la cosa alla luce della psicologia di queste scene di indecisione; cf. Kirk (1985) e Pulleyn (2000) *ad loc.*

65 Cf. Pulleyn (2000) *ad Il.* 1,211: «Athene suggests substituting words with weapons... One feels that words are indeed weapons in this book of Homer where the to and fro of insults is not dissimilar to the to and fro of carefully choreographed battle scenes».

66 Cf. Kirk (1985) *ad loc.* Va detto che la scena rientra nell'ambito del lungo dibattito sull'indipendenza delle azioni degli eroi omerici (cf. Latacz [2000] *ad loc.*, Schmitt [1990] 76–81).

sia presentata come un processo dialettico tra il personaggio stesso e un'altra entità, interna (ad esempio un organo) o esterna, che può essere definita «an extension of the self». ⁶⁷ È il modo usato dalla narrazione arcaica per rappresentare il pensiero, ⁶⁸ e si tratta indubbiamente di un mezzo di tipo drammatico.

Il processo decisionale di Achille è dunque rappresentato in due modi: prima l'indecisione, poi l'intervento della dea che vede egli solo. Tutto ciò è permesso in primo luogo dall'onniscienza del narratore, che conduce nel pensiero e nella percezione del personaggio, il quale viene focalizzato. ⁶⁹ Questa notazione narratologica è di fondamentale rilievo. Anche negli esempi filmici citati la rappresentazione del sogno diurno sarebbe impossibile senza la possibilità della focalizzazione interna. ⁷⁰

Tuttavia Achille è rappresentato anche, ad un certo punto, decisamente dall'esterno (vv. 193s.). È un altro vivido esempio di somiglianza con la retorica filmica. Il v. 193 rende in qualche modo lo stato di pausa e di alienazione di Achille, che, mentre pensa, trae fuori la spada, dubbioso: è la congiunzione ἦος a dare spessore cronologico, retrospettivamente, al pensiero di Achille riferito nei versi precedenti: non si ha l'enunciazione in astratto di un pensiero, ma si rappresenta il suo concreto manifestarsi spaziotemporale nella materialità corporale del personaggio. ⁷¹ In altri termini con ciò si inserisce nella *fabula* (ovvero nel tempo della storia) qualche secondo: Achille si ferma, sta pensando, il suo pensiero ha una durata concreta percepibile all'esterno. Narratologicamente ciò non è scontato, in quanto l'enunciazione di pensieri, attitudini etc. può anche alterare solo il ritmo del racconto: è il narratore a volte a fermarsi a raccontare i pensieri, mentre nella *storia* il tempo continua a scorrere indifferente senza alcuna pausa. In questo caso, invece, è Achille stesso a fermarsi, concretamente, a riflettere (vedi anche *infra*, III). Achille si «aliena» per qualche secondo dall'assemblea, ed anche l'uscita da questa «alienazione» viene raffigurata.

67 Richardson (1990) 132. Cf. Pelliccia (1995) 115ss. Cf. Dodds (1951) 14 e in generale 1–27.

68 Cf. Pulleyn (2000) *ad loc.* e bibliografia citata.

69 Cf. Latacz (2000) *ad loc.* Per la focalizzazione nei poemi omerici vedi principalmente De Jong (1987) 101–152 (per il caso qui studiato, 110–114).

70 Per un sunto sul complesso problema della focalizzazione nel cinema vedi Bernardi (1995) 65–69. Cf. anche Casetti/di Chio (1990), Gaudreault (2006).

71 L'indecisione fa passare il tempo anche in altre scene di *indirect deliberation*: vedi ad esempio *Il* 16,712ss. etc.

Un momento del genere ricorre spesso anche nei film. Negli esempi esaminati il sogno ad occhi aperti ha quasi sempre un qualche spessore cronologico nella *storia*: mentre il personaggio è concentrato nei suoi pensieri interiori, all'esterno il tempo passa, e questo perché il *sogno* è visto come un evento psichico concreto che riguarda i personaggi, non come mero intervento del narratore, com'è invece nel caso delle ellissi temporali (momenti in cui il tempo del *racconto* si ferma per riferire un evento lontano, ma il tempo della *storia* non presenta alcuna pausa).⁷² È questo il motivo per cui spesso il personaggio viene distolto e richiamato da altri personaggi, che hanno notato da fuori la sua pausa trasognata, o da altri eventi esterni che egli non ha visto durante la fantasia perché concentrato sulla visione della propria interiorità.

Durante la focalizzazione su Achille noi non vediamo assolutamente niente all'esterno del personaggio, appunto perché egli non vede niente in quello spazio di tempo. Nel cinema, il vedere *interno* (fantasia) è contrapposto al vedere *esterno* (realtà), così come la presenza di un segmento, nel montaggio, esclude la presenza di un altro.

L'occorrere di un pensiero improvviso quale può essere una fantasia violenta è rappresentato in questo subitaneo alternarsi di esterno-interno-esterno. La focalizzazione divenuta esterna (v. 193s.) delimita la precedente fantasia, ne accentua il carattere mentale, e la include nella narrazione come oggetto. Il comportamento del personaggio dal di fuori produce un efficace contrasto, esprimendo le corrispondenze e lo scarto tra le possibilità interiori da una parte e le possibilità di traduzione del pensiero in realtà dall'altra: la spada che viene *realmente* estratta fa seguito alla fantasia omicida. Questa dunque la funzione del v. 193. Tuttavia l'«alienazione» di Achille, e la sua focalizzazione, riprendono a v. 194 e durano finché resta in scena Atena, che lui solo è in grado di vedere (v. 198): questa precisazione sul *vedere* è un modo del narratore per enfatizzare la focalizzazione sul personaggio, a dimostrazione che ciò che è in questione è il suo animo. Subito dopo aver risposto ad Atena, e non a caso, Achille è rappresentato ancora dal di fuori, così come lo vedono tutti; il suo atto risponde alla sua autorepressione; egli infatti fa l'esatto contrario di quel che aveva immaginato di fare (vv. 219s.:

72 Bisogna considerare anche che la simultaneità delle azioni, come possono essere quelle di pensare e di agire, è in genere evitata da Omero (cd. *legge di Zielinski*). Vedi principalmente Richardson (1990) 90–99, De Jong (2007) 30s., Scodel (2008). Vedi anche *infra*, III e nota 92.

Ἡ καὶ ἐπ' ἀργυρῆ κώπη σθέθε χεῖρα βαρεῖαν, / ἄψ δ' ἐς κουλεὸν ὥσε μέγα ξίφος). Col riporre la spada Achille, visto dal di fuori, si allontana dall'immagine mentale prima prodotta, a ulteriore dimostrazione dell'importanza della dialettica esterno-interno-esterno.⁷³

L'immagine mentale dell'omicidio è come si è detto rapida e concisa nel brano esaminato. Ma proprio perciò la sua individuazione rischierebbe di sfuggire se non avessimo l'occasione di confrontare il passo con una scena molto simile che troviamo nell'*Odissea*, e che costituisce un'occorrenza ulteriore di un tipo evidentemente diffuso nel repertorio aedico.

(2) Odisseo: fantasia e caratterizzazione

In *Od.* 10,406ss. Odisseo è di ritorno da casa di Circe, dove si era recato in missione solitaria a soccorrere i compagni tramutati in maiali. È riuscito a domare la dea, vi è entrato in stretti rapporti, ha salvato i compagni e vuole che gli altri compagni rimasti alla spiaggia lo seguano lì per constatarlo e fermarsi da le come ospiti. Euriloco, unico superstite della prima missione esplorativa, che già in precedenza ha causato il disappunto di Odisseo per

73 Come si vedrà, anche se si tratta di una pausa che ha un concreto valore temporale nella storia, nondimeno si ha anche una dilatazione nel ritmo del racconto. Si tratta di una finestra sul processo decisionale di Achille di grande importanza nell'*Iliade*, fondamentale per l'intero impianto dell'opera. Così come i precedenti a mia conoscenza, il rifacimento cinematografico recente più famoso del poema, *Troy* (W. Petersen, 2004), non fa ricorso alla rappresentazione di fantasie omicide nella scena corrispondente. Inoltre la figura di Atena che tiene Achille per i capelli è rimossa (conformemente alla concezione evemerizzante che caratterizza la sceneggiatura del film anche in parecchi altri punti e che ha forti conseguenze narrative ed espressive), così il freno psicologico-divino della scena iliadica sembra essere sostituito con l'intervento delle guardie di Agamennone, che circondando l'eroe impedendogli di colpire, anche se è soprattutto un breve discorso di Briside, che fa leva sull'autocoscienza di Achille, a ottenere che l'eroe si astenga durevolmente dall'uccidere il re: cf. Shahabudin (2006) 114–116, Winkler (2006a) 46s., Id. (2009) 111s. Anche se siamo di fronte a motivazioni psicologiche profondamente diverse, la presenza del trattenimento di Achille anche nel film (e se vogliamo l'intrinseca debolezza di questa scena della versione cinematografica, che deve giustificare in qualche modo perché Achille non tenterà nuovamente di colpire l'avversario) dimostra come la trama della storia della μῆνις si regga su tale scatto psicologico di sostituzione dell'omicidio di Agamennone. Tale passaggio in Omero è ottenuto appunto tramite la lunga scena di Achille e Atena, la quale rivela così la propria importanza strutturale ed espressiva. Vedi anche *infra*, II.1.

essersi rifiutato piagnucolando di guidarlo alla casa di Circe (10,264–269), si oppone ora all'idea di compiacere il comandante, e lo contesta davanti a tutti, rinfacciandogli anche la morte dei compagni nell'antro di Polifemo (10,429–437). Odisseo è furioso, un'immagine gli balena nella mente come un lampo prima che possa reagire a parole (10,438–445):

ὥς ἔφατ', αὐτὰρ ἐγὼ γε μετὰ φρεσὶ μερμήριζα,
σπασσάμενος τανύηκες ἄορ παχέος παρὰ μηροῦ,
τῷ οἱ ἀποτμήξας κεφαλὴν οὐδάσδε πελάσσαι,
καὶ πηῶ περ ἐόντι μάλα σχεδόν· ἀλλὰ μ' ἑταῖροι
μειλιχίοισ' ἐπέεσσιν ἐρήτυον ἄλλοθεν ἄλλος·
ἴδιογενές, τοῦτον μὲν ἔασομεν, εἰ σὺ κελεύεις,
αὐτοῦ πάρ νηῖ τε μένειν καὶ νῆα ἔρυσθαι·
ἡμῖν δ' ἠγεμόνευ' ἱερὰ πρὸς δώματα Κίρκης'.

Così disse, ed io meditai in cuor mio,
sguaianata la lunga spada dalla coscia robusta,
di tagliargli la testa gettandola a terra,
nonostante fosse un parente molto stretto; ma i compagni
con parole dolci mi trattenevano da ogni parte:
“Uomo divino, se tu ce lo ordini lasceremo che costui
si fermi qui alla nave a farle da guardia.
Conduci invece noi alla sacra dimora di Circe”.

Esaminiamo brevemente il passo. Odisseo non ha semplicemente l'intenzione di uccidere Euriloco, ma immagina di tagliargli il capo e farlo rotolare per terra. La fantasia di Odisseo è in questo caso estremamente perspicua. Abbiamo, come per Achille, il dettaglio della spada estratta dal fodero presso la coscia (v. 449), anche se la sintassi non permette di assegnare con certezza questo atto particolare al piano del reale o a quello della fantasia: la proposizione participiale (σπασσάμενος...) potrebbe essere subordinata di primo (in dipendenza dal verbo principale μερμήριζα) o di secondo grado (in dipendenza da ἀποτμήξας, con anteriorità temporale rispetto a questo verbo): nel primo caso Odisseo estrarrebbe realmente la spada e rimarrebbe nel dubbio se usarla o meno; nel secondo Odisseo immaginerebbe soltanto di estrarre la spada (quindi di tagliare la testa *avendo estratto la spada*). Sebbene la reazione allarmata dei compagni possa far propendere per la prima soluzione, ciò non permette, nonostante tutto, di scegliere con sicurezza tra le due costruzioni, tant'è vero che molte tra le principali traduzioni

propendono, riguardo ai vv. 438–440, per la seconda soluzione, confinando l'estrazione della spada nella fantasia di Odisseo.⁷⁴ Né è detto, del resto, come invece è per Achille, che Odisseo ripone l'arma. L'ambiguità stessa acquista significato se pensiamo che nel caso di Achille l'atto di estrarre la spada è sia immaginato (*Il.* 1,190) che compiuto (*Il.* 1,194) e le due fasi sono distinte. Ragion per cui la costruzione può considerarsi ἀπὸ κοινοῦ, in quanto l'immagine contribuisce tanto alla realtà (Odisseo che appare pericolosamente irato ai compagni) quanto alla fantasia (Odisseo immagina di usare la spada su Euriloco).

Anche in questo caso c'è qualcuno che trattiene Odisseo: i compagni lo pregano di risparmiare Euriloco: il suo desiderio di andare da Circe sarà soddisfatto, poiché essi andranno con lui. Eppure nella scena si ha un elemento in più rispetto alla scena iliadica. Nella scena di Achille, per quanto sia facile intuirle, non si danno molte motivazioni esplicite perché l'eroe si debba trattenere: si dice solo che Era ha mandato Atena perché ama entrambi i guerrieri achei (1,195s., 208s.). Dicendosi disposto a seguire i dettami degli dei (1,216–218), Achille sembra richiamarsi implicitamente a qualcosa che va al di là del semplice ed estemporaneo ordine di Atena appena ricevuto, ma in ogni caso niente di esplicito si dice circa l'inopportunità di colpire a morte un alleato, per giunta il comandante in carica, ma ciò è sottinteso. Odisseo, invece, al v. 441 si ricorda del fatto che Euriloco è suo parente, e per giunta stretto (μάλα σγηδόν).⁷⁵ Certo, pare determinato a non tenerne conto, ma se ne ricorda. In realtà è il suo impulso passionale a non tenerne conto, la sua ragione ne tiene conto, ed è la ragione a produrre quel pensiero, sia che esso sia da riferire all'Odisseo narratore, sia che esso fosse balenato nella mente dell'Odisseo personaggio: prima che i suoi compagni lo trattengano è lui a essere in dubbio (v. 438: μετὰ φρεσὶ

74 Cf. ad esempio Privitera (1992): «Disse così ed io meditai nella mente / di trarre la lama affilata lungo la coscia robusta, / staccargli la testa e gettargliela a terra»; Di Benedetto (2010): «Così diceva, e io fui in dubbio nel cuore / se, tratta da lungo il fianco robusto la spada dalla lunga punta, / con questa tagliargli la testa e sbatterla a terra». Al contrario Calzecchi Onesti (1989) sembra optare per la prima soluzione: «Così diceva; ed io pensai per un attimo, / tratta l'acuta spada dalla coscia robusta, / di troncarli la testa e in terra sbalzargliela».

75 Il termine πηός designa in Omero i parenti acquisiti (cf. *LSJ*, s.v.). All'inopportunità di colpire un parente si aggiunge certamente quella, estrema, di disonorarne il cadavere, che in Omero è caratterizzato come atto di barbarie anche quando perpetrato nei confronti del nemico (vedi Segal [1971] 9–17).

μερμήριξα), proprio com'era accaduto ad Achille, che valuta l'opzione di lasciar perdere già prima che sopraggiunga Atena.

Come si nota, la struttura dell'*indirect deliberation* in questo caso è formalmente diversa da quella di Achille e dalla forma usuale, poiché la seconda alternativa (trattenersi) non è esplicitamente enunciata, facendo apparire la struttura mutila.⁷⁶ L'alternativa razionale è però indubbiamente presente in forma implicita, ossia nella proposizione concessiva di v. 341. Se a livello formale le cose cambiano, poco cambia a livello psicologico. Ciò che modera il comportamento di Odisseo è quindi un tabù sociale e familiare.

Sia nel caso di Achille che nel caso di Odisseo, la determinazione dell'eroe non basta a trattenere l'impulso, e richiede un soccorso esterno (Atena/i compagni), anche se, come si è visto, ciò è più che altro un mezzo espressivo atto a rappresentare la dinamica tra due forze opposte nel processo di decisione. Per esprimere l'automoderazione di Achille (*Il.* 1,192: ἐρητύσειέ τε θυμόν) e la moderazione di Odisseo da parte dei compagni (*Od.* 1,442: ἐρήτυσον) è usato non a caso lo stesso verbo dal significato psicologico. Ciò conferma il carattere più «concentrato» e meno analitico della scena di Odisseo, in cui le due fasi (automoderazione, intervento esterno) non sono nettamente distinte come per Achille.

La fantasia di Odisseo è dunque, in questo caso, particolarmente eloquente. Odisseo è stato umiliato, è preso da un attacco di megalomania, il suo impulso egoistico è quello di uccidere, sfogarsi e ritornare a primeggiare, ed è quello che avviene nella figurazione fantastica. Ma deve fermarsi, nella realtà delle cose questo non può avvenire.

Durante il primo battibecco con Euriloco (*Od.* 10,261–274) la reazione di Odisseo era stata molto diversa. All'arrivo sull'isola, come si è accennato, una delegazione dell'equipaggio va in esplorazione e viene adescata da Circe mentre solo Euriloco riesce a tornare indietro a riferire l'accaduto. Odisseo dichiara allora che bisogna tornare da Circe per salvare i compagni, e vuole che Euriloco gli mostri la strada. Questi, terrorizzato da ciò che ha visto, gli si getta ai piedi, implorandolo lamentosamente di non condurlo più in quel luogo dannato, e di andare via subito. La risposta di Odisseo è di sprezzante superiorità: egli si limita a sdegnarsi della vigliaccheria del compagno, biasima sarcasticamente la sua mancanza di coraggio. Che lui rimanga pure al sicuro al campo, a mangiare e a bere (*Od.* 10,271s.), per il capo vige una

76 Cf. Heubeck (1983), De Jong (2004) *ad loc.*

insormontabile necessità di fare quel che va fatto (*Od.* 10,273: κρατερὴ δέ μοι ἔπλετ' ἀνάγκη).

La differenza tra le due scene è molto eloquente. Nel primo battibecco con Euriloco Odisseo ha buon gioco nel poter accrescere il proprio ego mostrandosi coraggioso; nessuno gli si oppone, viene anzi supplicato, implorato, quindi riconosciuto come capo; egli si arma (vv. 261s.), ma per andare in missione, e il suo vestirsi riconferma la sua funzione di guerriero.⁷⁷ Nel secondo battibecco, invece, questo riconoscimento come capo viene messo in discussione, Odisseo viene ingiuriato, contestato. La sua reazione ha la funzione di ristabilire, in primo luogo a livello psicologico, quello che Euriloco ha minacciato di levargli.

Ritengo tuttavia che, a un livello ancora più implicito, la differenza sia anche determinata dall'entrata in scena di Circe come trofeo erotico di Odisseo. Solo lui si unirà in amore alla maga, solo lui l'ha conosciuta e ci è entrato in intimità. E anche se non mente sul fatto che ella non è più pericolosa, è chiaro che poco (certo meno di lui) hanno da guadagnare gli altri ad arrischiarsi a seguirlo quando egli ritorna alle navi. Quindi la reazione di Odisseo è spinta anche da questa pulsione erotica, che rischia di dover essere frustrata, e che Euriloco, opponendosi alla decisione di tornare da Circe, in qualche modo gli contesta. Non a caso Odisseo alza la stessa spada contro Circe (*Od.* 10,294, 322), che rischia di prevaricare su di lui e che, tra le altre cose, tenta di renderlo impotente. Con la spada, in entrambi i casi, Odisseo rivendica la propria virilità e la propria predominanza.

Bruce Louden⁷⁸ considera la scena di Euriloco esemplata su un *pattern* ricorrente nel quale personaggi con un nome simile (Eurialo, Euriloco, Eurimaco) si oppongono con parole forti a Odisseo nell'ambito di un affare di donne (Nausicaa, Circe, Penelope) collegate in qualche modo alla supremazia su un'isola (Scheria, Eea, Itaca). Secondo Louden quindi

this scene parallels and foreshadows the violence that will erupt between Odysseus and the suitors. That this occurs on Aiaia suggests an implicit friction between Odysseus and his crew with regard to Kirke, perhaps in that only Odysseus has any intimacy with Kirke, just as he, not the suitors, will win Penelope.

⁷⁷ Cf. Heubeck (1983), De Jong (2004) *ad loc.*: la spada prepara all'incontro con Circe, quindi all'affermazione sessuale e dominatrice di Odisseo.

⁷⁸ Louden (1999) 15.

Tale suggestione conferma l'impressione che in questo punto siano in gioco passioni di predominanza maschile in cui ha un ruolo importante l'elemento erotico. L'opposizione di Euriloco è dunque non solo un'infrazione delle regole della supremazia, ma anche una messa in discussione dei diritti, anche di natura sessuale, che detiene il re, avvicinando ancora di più l'episodio alla scena del litigio tra Achille e Agamennone. È significativo inoltre che venga ad esser messo in relazione il brano di Euriloco, in cui Odisseo ha un impulso che non soddisfa che nelle (o con) le proprie figurazioni immaginarie, con gli atti di Odisseo a Itaca, risultato di un impulso di predominanza che Odisseo sfoga completamente trucidando i suoi oppositori:⁷⁹ in quel caso ne è legittimato dal diritto e dalle convenzioni sociali, nessun codice sociale glielo vieta (è sconsigliabile anzi il contrario, per un eroe). Quel che la realtà nega in un caso è concesso nell'altro.

L'impulso di Odisseo a uccidere qualcuno è frequente nell'*Odissea*, e vediamo che è spesso espresso non come semplice intenzione, ma in immagini assai vive. Ciò avviene ad esempio nell'antro del Ciclope, che Odisseo vorrebbe sulle prime ammazzare con un colpo in un punto preciso del petto (*Od.* 9,299–302: si noti il solito riferimento all'estrazione della spada), salvo poi propendere per una scelta più razionale, in quanto l'uccisione del mostro impedirebbe per sempre ai prigionieri di lasciare la caverna, sbarrata dal masso.

Altra situazione del genere si ha quando Odisseo è ad Itaca sotto mentite spoglie. Egli segue un piano, e deve moderare razionalmente i propri sentimenti onde realizzare compiutamente il proprio proposito: moderazione momentanea per maggiore godimento futuro, come nel caso di Achille (vedi *supra*, II.1). Quindi sopporta per non farsi riconoscere; nondimeno, al vedere chi fa i propri comodi in casa sua è pervaso da un'impellente rabbia omicida.⁸⁰

Vediamo un esempio. In *Od.* 17,235–238 Odisseo, travestito da mendicante, incontra il pastore Melanzio, che lo ingiuria e gli dà un calcio di disprezzo. Odisseo deve sopportare le beffe del suo ex servo, convertitosi alla causa dei proci, e deve far la parte dell'umile. Il narratore insiste molto sulla paradossalità e l'ironia amara della scena. Subito dopo il calcio, nella mente di Odisseo si scatenano immagini violente. Egli passa in rassegna i

⁷⁹ Solo appena può farlo, però: vedi *infra*, in questo stesso paragrafo.

⁸⁰ Cf. De Jong (2004) *ad Od.* 18,90–94.

modi in cui potrebbe uccidere Melanzio: a bastonate, o sbattendogli la testa a terra:

ὁ δὲ μερμήριζεν Ὀδυσσεύς,
ἦὲ μεταΐζας ῥοπάλω ἐκ θυμὸν ἔλοιτο
ἦ πρὸς γῆν ἐλάσειε κάρη ἀμφοῦδις ἀείρας·
ἀλλ' ἐπετόλμησε, φρεσὶ δ' ἔσχετο.

E Odisseo fu in dubbio
se saltargli addosso e farlo fuori col bastone
oppure se sollevarlo di peso e sbattergli la testa a terra.
Ma sopportò, tenne l'animo a freno.

Naturalmente l'interrogarsi su queste differenti modalità non ha un fine pratico. Mentre molte altre scene di *indirect deliberation* hanno come finalità una scelta razionale e pratica,⁸¹ in questo caso le cose sono diverse, e le opzioni sono interne alla passionalità del personaggio. La scelta non è nemmeno tra uccidere (passionale) e non uccidere (razionale), come nel caso di Achille,⁸² ma tutta funzionale alla soddisfazione di Odisseo, che sembra quasi interrogarsi su quale modalità potrebbe dargli maggiore appagamento.⁸³ Perciò le immagini di morte si affastellano, non perché ci sia una reale necessità di scegliere,⁸⁴ ma perché una sola immagine non basta, quasi che Odisseo voglia uccidere Melanzio due volte (anche in questo senso la realtà limita il desiderio, poiché non si può uccidere due volte, se non metaforicamente): ciò mette in evidenza l'importanza dell'immagine in sé, e va notato che immagini a ripetizione su uno stesso concetto sono uno stilema tipico dei sogni ad occhi aperti filmici (soprattutto nei film comici). La moderazione razionale è espressa a parte, fuori dalla struttura, e non come opzione. Interessante anche questa, del resto, poiché espressa con

81 Cf. Pelliccia (1995) 127.

82 Cf. De Jong (2004) *ad loc.*

83 In Omero si possono distinguere *indirect deliberations* sul fare una cosa o un'altra da altre sul *come* fare una cosa: vedi Pelliccia (1995) 126. Anche nelle seconde è spesso presentata una doppia alternativa.

84 La scena è confrontabile a *Od.* 23,85–87 (su cui vedi anche *infra*, in questo stesso paragrafo), in cui l'uso della struttura non serve a determinare una decisione, ma per descrivere lo «state of mind» dell'incredula Penelope (De Jong [2004] *ad loc.*).

un'efficace endiadi (v. 238): quasi una doppia sopportazione contrapposta a un doppio impulso.⁸⁵

Questo caso è assai interessante, poiché gioca ironicamente con lo schema consueto della *indirect deliberation*, in cui ci aspetteremmo, dopo la prima alternativa, l'alternativa razionale. Invece ci viene fornita a sorpresa un'altra alternativa irrazionale, che genera *suspense* fino al v. 238. Come al solito, il sogno ad occhi aperti è generato da un'umiliazione in cui è in ballo predominanza maschile: subito prima di assestare il calcio a Odisseo, Melanzio dice che se quel mendicante si azzardasse ad andare al palazzo i proci si divertirebbero facendo a gara a tirargli addosso i propri poggiapiedi.

Le cose sono abbastanza diverse in *Od.* 18,90–94, dove Odisseo medita se uccidere Iro sul colpo o dare una botta più moderata, così da metterlo semplicemente a terra. Certo, la prima alternativa solo in base alla passionalità si giustifica. Anche qui abbiamo allora impulso e ragione (a v. 94 si capisce che Odisseo non vuole far saltare il travestimento di mendicante dando un colpo troppo vigoroso), quindi una repressione.⁸⁶ Ma le immagini sono più moderate, e abbiamo un Odisseo meno incline al sogno ad occhi aperti: non a caso, dato che finalmente può menare le mani, e ristabilire (anche se per ora solo parzialmente) la propria supremazia; d'altra parte, ciò che è in gioco per Odisseo è la stessa cosa, e non è casuale che per entrambi i personaggi (Iro e Melanzio) la sconfitta finale da parte dell'eroe sia accompagnata da un'evirazione (*Od.* 18,82–87, 115s.; 22,474–477), che, si può dire, risarcisce psicologicamente Odisseo della momentanea rinuncia alla piena dominanza maschile.⁸⁷

85 Interessanti anche le successive apparizioni di Melanzio. In *Od.* 20,177–184 a un nuovo insulto Odisseo (v. 184) si limiterà ad abbassare la testa e a *meditare mali* (κακὰ βυσσοδομεύων); in seguito, le dettagliate istruzioni di Odisseo su come legare e appendere l'uomo senza che muoia perché patisca atroci dolori (*Od.* 22,171–177) e le successive orrende mutilazioni inflittele (naso, orecchie, mani e piedi recisi, genitali strappati e dati in pasto ai cani: *Od.* 22,474–477) costituiscono immagini di violenza messa infine in atto che ben illustrano come questa parte del poema sia strutturalmente concepita sulla linea di una iniziale pesante repressione di impulsi che genera desideri eccessivi e cruenti.

86 Cf. De Jong (2004) *ad loc.*: «The first — emotional — alternative (to kill Irus outright) recalls Odysseus' suppressed impulse in 17,236 (to kill Melanthius) and represents what he would normally have done. The second alternative (to hit Irus only lightly) is dictated by reason and this is the course of action which he adopts».

87 Il supplizio che spetterà ad Iro per aver perso saranno mutilazioni e l'evirazione da parte del re Echeto, alla cui prospettiva Odisseo, che lo ha già umiliato trasformandolo in straccione, gioisce (v. 117). Mutilazioni ed evirazione toccheranno anche al corpo di

Dove non ci può essere l'atto fisico di dominanza (scena di Iro), c'è la fantasia di dominanza (scena di Melanzio): resa incondizionata mai. Tanto basta per capire come le fantasie siano un elemento che contribuisce significativamente alla caratterizzazione mascolina dei personaggi. Non a caso nella stessa sezione dell'*Odissea* una *indirect deliberation* di Penelope esprimerà l'indecisione tra parlare al marito da lontano o avvicinarsi e baciargli il capo e le mani (*Od.* 23,85–87): una differenza eloquente rispetto alle fantasie maschili.⁸⁸ Tersite, umiliato, non fantastica di ammazzare Odisseo, ma incassa e piange (*Il.* 2,265–269). L'animo battagliero e violento caratterizza l'eroe, così come lo qualificano in negativo immobilismo e passività.⁸⁹ Ciò denota una differenza fondamentale, a livello di caratterizzazione, rispetto agli inibiti e dimessi personaggi cinematografici di cui si è detto. È rilevante che in Omero il freno sia sempre esterno (qualcuno che trattiene) o motivato da fattori pratici (convenzioni, strategia), e mai determinato da insufficiente forza o coraggio: ciò sarebbe inaccettabilmente antierico (almeno per Achille e Odisseo, che primeggiano sempre).

Come regno della possibilità, come addizione o sottrazione, la fantasia dei personaggi è in grado dunque di determinare, in generale, caratterizzazioni polarmente opposte (coraggioso/vile). Né si può negare, del resto, che nel cinema il sogno ad occhi aperti, perfino quando esprime violenza, sia spesso guardato con indulgenza, quando non utilizzato addirittura come espressione di *valore* di un personaggio, la cui ricca e immaginifica interiorità viene appunto messa in relazione, e in contrasto, a un'inetitudine sociale (vedi Charlie Chaplin e Buster Keaton), fisica (vedi *Mar dentro* [A. Amenabár, 2004] e la fantasia di volo di Ramón) o esistenziale (vedi Woody Allen). Nel valutare ciò non si può inoltre prescindere dal genere, essendo

Melanzio (*Od.* 22,474–477, vedi *supra*, nota 85). I due casi rimangono quindi connessi per molti aspetti. Cf. Segal (1971) 40.

88 Una differenza di caratterizzazione maschile/femminile nelle fantasie si può ritrovare in Freud (1978) 273 (cf. Bowlby [2007] 114), oltre che in innumerevoli film. Si ha in qualche modo un punto di incontro in *Day Dreams* di Keaton, dove i 'sogni di gloria' nascono sì dalle lettere del protagonista maschile, ma sono mostrati come fantasie della fidanzata che aspetta che il suo uomo diventi ricco e potente per poterla finalmente sposare.

89 Vedi varie scene di depreco immobilismo momentaneo degli eroi (*Il.* 1,488–492, 9,556, *Od.* 5,13–15, 151, 10,469–474), spesso caratterizzate dalla ricorrenza dei verbi *κάθημαι* e *κείμαι*, oltre allo stesso rimprovero di Odisseo ad Euriloco già citato (*Od.* 10,271s.).

questo stilema utilizzato, come si è detto, di preferenza nella commedia. La fantasia, dunque, come regno dell'irreale, ma anche del *possibile*, si configura come elemento di caratterizzazione positiva in sistemi di valore completamente differenti e, per alcuni tratti, opposti.

III. *Agamennone non deve morire*: funzioni narrative e strutturali dei sogni ad occhi aperti

Valutando i casi proposti, infine, non deve sfuggire il concreto valore narrativo che assumono le scene di fantasia parentetica. Non è un caso che in Omero l'alternativa passionale-immaginifica venga proposta sempre per prima. Se da un lato ciò giustifica l'affermazione secondo cui la seconda alternativa mira a neutralizzare la prima, e si ha dunque di fatto un avvicendamento *conseguenziale* delle due alternative, dall'altro l'irrompere subitaneo dell'immagine assassina non può non creare un momentaneo stato di straniamento, da demolire subito dopo. Espediente, questo, per nulla estraneo al cinema, che come si è visto in alcuni casi sfrutta l'effetto sorpresa introducendo una scena sconvolgente senza informare subito lo spettatore che si tratta appunto di una mera fantasia del personaggio: lo spettatore percepisce la fantasia senza soluzione di continuità rispetto al piano del reale, e viene sconvolto con un omicidio che solo dopo capirà essere stato immaginato. Questo tipo di illusione è tuttavia tipicamente cinematografico, per quanto utilizzato a volte con successo anche in letteratura.⁹⁰

Non possiamo certo ritrovare una tecnica così moderna in Omero, dove siamo infatti informati sin da subito che la scena di violenza richiamata è una mera immagine mentale, che viene anzi preceduta e introdotta da una formula apposita. Eppure in questi casi ciò che viene proposto è, proprio

90 *L'incipit* del già citato racconto di Thurber *The Secret Life of Walter Mitty* dà l'illusione che si stia per leggere un racconto di marinai, mentre si tratta in realtà di una fantasia marinaresca del protagonista. Verso la fine del già citato *Il bell'Antonio* di Brancati (cap. 12; vedi *supra*, I e note 45 e 47) il protagonista, impotente, si alza durante una conversazione con Lentini e, improvvisamente eccitato, si reca nell'altra stanza, dove si unisce carnalmente, quasi violentandola, con una cameriera che sta facendo delle pulizie. Ma la cosa si rivela essere solo un sogno quando Antonio, che si era assopito, viene richiamato da Lentini. È un esempio assai significativo, poiché il lettore vive una sorta di lieto fine del romanzo (almeno nella logica della focalizzazione sul protagonista: il romanzo è pervaso dalla morbosa ossessione di Antonio per la sua virilità mancante), lieto fine che viene però subito amaramente negato col ritorno alla realtà.

come nel film, un evento sconvolgente, straniante, che avrebbe una ripercussione serissima sulla storia. E, soprattutto, dobbiamo aspettare ancora per sapere quale decisione prenderà il personaggio. L'attesa crea *suspense*, poiché sarebbe sconvolgente se *davvero* Achille decidesse di colpire Agamennone, e sarebbe un colpo di scena se il travestimento di Odisseo saltasse: chi ci dice che i personaggi non andranno fino in fondo nel loro proposito irragionevole?

Si prenda il caso di Achille, che è il più significativo in questo senso, e si noti come l'attesa venga dilatata: l'eroe è indeciso se colpire o meno; dopo che la finestra narrativa sul suo pensiero e sulle due alternative si è chiusa, egli *sembra propendere per la prima*: uccidere, tanto che alza la spada (*Il.* 1,193). A questo punto si è oltremodo incerti su come andrà a finire, e quella spada sollevata pare esprimere proprio tale incertezza. Ma la decisione viene ancora rimandata: irrompe Atena in mezzo al verso (*Il.* 1,194). È solo dopo l'intervento di Atena, che corrisponde a un'altra fase della stessa pausa, che possiamo essere certi che egli non agirà nella maniera che sarebbe, anche da un punto di vista strutturale, la più sconvolgente.⁹¹

Seppure, come si è detto, la riflessione di Achille corrisponda a un concreto scorrere del tempo nella *storia*, si tratta in realtà solo di pochi secondi, il tempo necessario a sollevare una spada e poi a riporla. Questi pochi attimi, però, a livello del tempo del racconto vengono enormemente dilatati, poiché durante il lungo colloquio con Atena, presumibilmente, il tempo non scorre altrettanto copioso nell'assemblea, al di fuori della mente di Achille:⁹² è il narratore a essere interessato a tenere sospesa per così tanti versi quella spada, non Achille. Qualunque interpretazione narratologica si voglia dare alla *pausa* di riflessione tra l'insulto di Agamennone e la risposta di Achille, non si può negare che il *ritmo* della storia in questo punto rallenti enormemente in relazione al filone narrativo principale (il dibattito

91 La scena, in effetti, può essere considerata un esempio di ciò che è stato definito "Beinahe-Episode" (cf. Nesselrath [1992]): si intravede concentrata in un'azione puntuale e gravida di conseguenze la possibilità di uno svolgimento alternativo e radicalmente diverso della storia. Nesselrath (1992) 21s. fa notare come la sospensione della spada di Achille per lungo tempo corrisponda all'apertura di una finestra su uno svolgimento del tutto alternativo dell'intero poema. Cf. anche *supra*, II.1.

92 O almeno, secondo la formulazione della legge di Zielinski, non succede niente di importante durante tutto questo tempo. Su questa legge vedi *supra*, nota 72.

nell'assemblea).⁹³ Non si può inoltre negare che lo straniamento innescato col proclamare subito, all'inizio della finestra, l'intenzione omicida dell'eroe, caratterizzi poi lo strascico del senso di attesa del pubblico fino al liberatorio insulto di Achille (*Il.* 1,224ss.). L'attrazione esercitata da qualsiasi fantasia proposta in un'opera narrativa, del resto, non è che l'attesa della sua *realizzazione*. Così non si attende semplicemente l'esito di una riflessione, ma si attende di sapere *se davvero Achille ucciderà Agamennone*.

In questo senso la rappresentazione della fantasia trova, a livello narrativo, un corrispettivo in elementi filmici che sospendono un momento decisivo per inserire, ad esempio, un'analessi focalizzata sul personaggio che sta per agire, che può essere un ricordo del personaggio stesso o un semplice intervento del narratore sull'intreccio.⁹⁴ Tale segmento non sempre implica uno scorrere del tempo nella storia (cioè un tempo in cui il personaggio si ferma a pensare), ma sicuramente inserisce una pausa nel racconto che ha forti ripercussioni sul ritmo. Si pensi a questa situazione-tipo: un personaggio è sul punto di sparare a qualcuno, ma un momento prima che la scelta avvenga vengono mostrati i suoi ricordi su quell'uomo, o un più oggettivo *flashback* su ciò che ha portato a quella situazione.⁹⁵ Situazioni del genere ricorrono spesso, ad esempio, nei film di Sergio Leone (vedi ad esempio il celebre duello finale di *C'era una volta il West* [1968]) o del suo emulo Tarantino.⁹⁶ Tali pause fanno in un certo senso le veci della rappresentazione del processo decisionale,⁹⁷ poiché è in base al ricordo in questione che il personaggio decide come agire in un momento di massima

93 Sul ritmo narrativo in Omero vedi principalmente Richardson (1990) 9–69, De Jong (2007) 31–36.

94 Fantasia e memoria, del resto, sono concetti in certa misura sovrapponibili a livello cinematografico, oltre che psicanalitico, se si tiene in conto il concetto sopra (I, con nota 52) esposto di analogia tra pensiero rievocativo e montaggio cinematografico: cf. Sommantico (2008) 23–50, Musatti (2000) 78s., 174–177, Campari (2008) *passim* (in particolare nei frequenti riferimenti a Proust), Casetti (2005) 114–126, Verzina 2011.

95 Cd. *flashback rivelatore* (Mazzoleni [2002] 118) o *esplicativo* (Canova [2002] *s.v.* *flashback*).

96 Ad esempio, in *Kill Bill vol. 1* (Q. Tarantino, 2003) e *Kill Bill vol. 2* (Id., 2004) il ricorso al *flashback* è usato più volte come elemento motivazionale dei personaggi principali: si pensi all'addestramento di Beatrix Kiddo, all'attentato ai suoi danni, alla storia animata di O-Ren Ishii etc. Anche in altri film, come *Django Unchained* (Q. Tarantino, 2012) la determinazione alla vendetta del protagonista è espressa con elementi del genere.

97 Vedi Bionda (2002) 81 sul *flashback* come motivazione dell'agire e come mezzo per «entrare (apparentemente) nella testa dei personaggi». Cf. Musatti (2000) 74–81.

tensione, oppure è il *flashback* a motivare la sua determinazione a sparare o non sparare.

È importante notare come sia un elemento *narrativo* come un ricordo ad adattarsi meglio alla *mostrazione*⁹⁸ filmica. In questi casi il racconto letterario ha possibilità più variegata, potendo indugiare sull'enunciazione astratta delle riflessioni del personaggio. Ma nel caso di Omero si ha una particolare vicinanza al cinema, poiché, seppure formule astratte non manchino (come ἦε χόλον πύσειεν ἐρητύσειέ τε θυμόν), il pensiero tende ad essere rappresentato attraverso immagini e drammatizzazioni,⁹⁹ come appunto il già citato sogno ad occhi aperti ed il dialogo tra Achille e Atena.

A livello di ritmo, la riflessione produce in tali situazioni un'enorme dilatazione, e un senso di attesa. È noto d'altra parte come a Omero non siano estranei procedimenti che più di uno studioso ha messo in relazione con la teorizzazione hitchcockiana della *suspense*.¹⁰⁰ Tipico esempio è in *Il. 10*, ove il narratario è informato che Odisseo e Diomede stanno per assalire l'ignaro Dolone, proprio come, nella celebre scena di *Psycho* (A. Hitchcock, 1960), lo spettatore vede apparire l'ombra dell'assassino alle spalle dell'inconsapevole Marion Crane che sta facendo tranquillamente la doccia. Secondo Hitchcock tale modulo è in diretta opposizione al meccanismo della sorpresa, per il quale lo spettatore viene sconvolto da un evento improvviso e inaspettato (espediente diffuso, ad esempio, nel cinema horror): l'effetto sorpresa si limita a produrre un breve e rapido sussulto, il senso di attesa e la consapevolezza del pericolo che corre il personaggio ignaro producono una ben più duratura ansia. Ma il fondamento dell'effetto sorpresa è appunto la possibilità data dall'immagine e dal montaggio, ed è per questo che possiamo apprezzare soprattutto l'altra tecnica in applicazioni letterarie.

Ora, nel caso di Dolone, la *suspense* è sì basata sull'ignoranza del personaggio, ma si tratta di un senso di attesa conforme a un gusto narrativo tutto antico, che ritroviamo anche nel teatro, poiché da *Il. 10,336s.* il narratario sa già da prima non solo che Dolone è in pericolo, ma anche che morrà, ed il gusto spettatoriale consiste proprio nell'assistere allo svolgersi di questo evento preannunciato e nello scoprirne le modalità. Informazioni del genere certo avrebbero giovato poco a un film di Hitchcock, e molto meno all'industria hollywoodiana, ancora oggi ricattabile dal cd. *spoiler* e fondata in

98 Per questo termine vedi Gaudreault (2006) 61s., 115–126 e *passim*.

99 Cf. Richardson (1990) 132, Pelliccia (1995) 115ss., Dodds (1951) 1–27.

100 Richardson (1990) 135s., De Jong (1987) 80s. Cf. De Jong (2007) 24–28.

Pietro Verzina

certa misura sull'ignoranza del finale. Ma nel caso del litigio in *Il* 1 abbiamo appunto a che fare con qualcosa che è più vicino alla teorizzazione hitchcockiana: con Achille che fa da focalizzatore, Agamennone non sa di essere in così grande pericolo, né il narratario sa, a livello strettamente testuale, come andrà a finire.

Si vive quindi l'ansia per parecchi versi prima di sapere cosa ne sarà di Agamennone, e il fatto che l'*audience* sappia che secondo il mito egli non sarà ucciso prima di tornare ad Argo, dopo la fine della guerra, non lo nega, ne accentua anzi l'effetto straniante. Basterebbe un attimo ed Agamennone potrebbe, come Marion, morire al momento sbagliato.

Abbreviazioni

- LfrgrE* – B. Snell et al. (Hrsgg.), *Lexikon des frühgriechischen Epos* (Göttingen 1955–2010).
LSJ – H.G. Liddell, R. Scott, H.S. Jones, R. McKenzie, P.G.W. Glare, *A Greek-English Lexicon. With a Revised Supplement* (Oxford 1996⁹).

Bibliografia

- Allen (1931). – *Homeri Ilias*, ed. Thomas W. Allen (Oxford 1931).
Bernardi (1994). – Sandro Bernardi, *Introduzione alla retorica del cinema* (Firenze 1994).
Bionda (2002). – Maria Luisa Bionda, La memoria sottile del cinema d'autore, in: Dario E. Viganò, *La camera oscura, vol. 1. Il cinema tra memoria e immaginario* (Torino 2002) 79–91.
Bowlby (2007). – Rachel Bowlby, *Freudian Mythologies. Greek Tragedy and Modern Identities* (Oxford 2007).
Calzecchi Onesti (1989). – *Omero. Odissea*, prefazione di Fausto Codino, versione di Rosa Calzecchi Onesti (Torino 1989²).
Campari (2008). – Roberto Campari, *Sogni in celluloide. Reale e immaginario nel cinema* (Venezia 2008).
Canova (2002). – Gianni Canova (cur.), *Enciclopedia del cinema* (Milano 2002).
Casetti (1993). – Francesco Casetti, *Teorie del cinema (1945–1990)* (Milano 1993).
— (2005). – Francesco Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità* (Milano 2005).
Casetti/di Chio (1990). – Francesco Casetti/Federico di Chio, *Analisi del film* (Milano 1990).
De Jong (1987). – Irene De Jong, *Narrators and Focalizers. The Presentation of the Story in the Iliad* (Amsterdam 1987).
— (2004). – Irene De Jong, *A Narratological Commentary on the Odyssey* (Cambridge 2004²).
— (2007). – Irene De Jong, Homer, in: Irene De Jong, René Nünlist (eds.), *Time in Ancient Greek Literature* (Leiden 2007).
Di Benedetto (2010). – *Omero. Odissea*, a cura di Vincenzo Di Benedetto (Milano 2010).
Dodds (1951). – Eric R. Dodds, *The Greeks and the Irrational* (Berkeley 1951).
Freud (1966). – Sigmund Freud, *Opere, vol. 3*, tr. it. (Torino 1966).

- (1972). – Sigmund Freud, *Opere*, vol. 5, tr. it. (Torino 1972).
- (1978). – Sigmund Freud, *Opere*, vol. 8, tr. it. (Torino 1978).
- Gaudreault (2006). – André Gaudreault, *Dal letterario al filmico. Sistema del racconto*, tr. it. (Torino 2006).
- Giacci (2006). – Vittorio Giacci, *Immagine immaginaria. Analisi e interpretazione del segno filmico* (Roma 2006).
- Heubeck (1983). – Alfred Heubeck (cur.), *Odissea*, vol. 3 (Milano 1983).
- Iannucci (2012). – Alessandro Iannucci, L'Odissea e il racconto fantastico, *Lexis* 30 (2012) 87–104.
- Kirk (1985, 1990). – Geoffrey S. Kirk, *The Iliad. A Commentary*, voll. 1 e 2 (Cambridge 1985, 1990).
- Latacz (1995). – Joachim Latacz, *Achilleus. Wandlungen eines europäischen Heldenbildes* (Stuttgart-Leipzig 2000).
- Latacz (2000). – Joachim Latacz (Hrsg.), *Homers Ilias. Gesamtkommentar*, Bd. 1, Fasc. 2 (München-Leipzig 2000).
- Louden (1999). – Bruce Louden, *The Odyssey: Structure, Narration, and Meaning* (Baltimore 1999).
- Mazzoleni (2002). – Arcangelo Mazzoleni, *L'ABC del linguaggio cinematografico* (Roma 2002).
- Metz (1972). – Christian Metz, *Semiologia del cinema*, tr. it. (Milano 1972).
- Metz (1980). – Christian Metz, *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, tr. it. (Venezia 1980).
- Muellner (1996). – Leonard Muellner, *The Anger of Achilles. Mēnis in Greek Epic* (Ithaca 1996).
- Musatti (2000). – Cesare Musatti, *Scritti sul cinema* (Torino 2000).
- Myers (2015). – Tobias Myers, “What if We Had a War and *Everybody* Came?”. War as Spectacle and the Duel of *Iliad* 3, in: Anastasia Bakogianni, Valerie M. Hope (eds.), *War as Spectacle. Ancient and Modern Perspectives on the Display of Armed Conflict* (London 2015) 25–42.
- Nesselrath (1992). – Heinz-Günther Nesselrath, *Ungeschehenes Geschehen. Beinabe-Episoden im griechischen und römischen Epos von Homer bis zur Spätantike* (Stuttgart 1992).
- Pelliccia (1995). – Hayden Pelliccia, *Mind, Body, and Speech in Homer and Pindar* (Göttingen 1995).
- Person (1998). – Ethel S. Person, *Sogni ad occhi aperti. Come la fantasia trasforma la nostra vita*, tr. it. (Milano 1995).

- Privitera (1992). – *Omero. Odissea (libri IX–XII)*, introduzione, testo e commento di Alfred Heubeck, traduzione di Giulio Aurelio Privitera (Milano 1992).
- Pulleyn (2000). – Simon Pulleyn (ed.), *Homer, Iliad. Book One* (Oxford 2000).
- Regis (2013). – Meta Regis, *Daydream and the Function of Fantasy* (London 2013).
- Richardson (1990). – Scott D. Richardson, *The Homeric Narrator* (Nashville 1990).
- Schmitt (1990). – Arbogast Schmitt, *Selbständigkeit und Abhängigkeit menschlichen Handelns bei Homer* (Mainz-Stuttgart 1990).
- Scodel (2008). – Ruth Scodel, Zielinski's Law Reconsidered, *TAPhA* 138 (2008) 107–125.
- Segal (1971). – Charles Segal, *The Theme of the Mutilation of the Corpse in the Iliad*, Leiden (1971).
- Shahabudin (2006). – Kim Shahabudin, From Greek Myth to Hollywood Story: Explanatory Narrative in *Troy*, in: Winkler (2006b) 107–118.
- Singer (1975). – Jerome L. Singer, *The Inner World of Daydreaming* (New York 1975).
- Sommantico (2008). – Massimiliano Sommantico, *Immagini sullo schermo. Introduzione alla psicologia del cinema* (Napoli 2008).
- Spina (2005). – Luigi Spina, *L'enárgeia prima del cinema: parole per vedere*, *Dioniso* 4 (2005) 196–209.
- Sullivan (1988). – Shirley D. Sullivan, *Psychological Activity in Homer* (Ottawa 1988).
- Verzina (2011). – Pietro Verzina, Cinema e teoria storiografica antica, *Dionysus ex machina* 2 (2011) 468–496.
- Voigt (1934). – Christian Voigt, *Überlegung und Entscheidung. Studien zur Selbstauffassung des Menschen bei Homer* (Berlin 1934).
- von der Mühl (1962). – *Homeri Odyssea*, ed. Peter von der Mühl (Basel 1962).
- Walsh (2014). – Richard Walsh, Dreaming and narration, in: Peter Hühn, John Pier, Wolf Schmid, Jörg Schönert (eds.), *Handbook of Narratology* (Berlin 2009) 138–148.
- Winkler (2006a). – Martin M. Winkler, *The Iliad and the Cinema*, in: Winkler (2006b) 43–67.
- (2006b). – Martin M. Winkler (ed.) *Troy. From Homer's Iliad to Hollywood Epic* (Oxford 2006).

Pietro Verzina

— (2009). – Martin M. Winkler (ed.), *Cinema and Classical Texts: Apollo's New Light* (Cambridge 2009).