



Università
Ca' Foscari
Venezia

Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali

Corso di Laurea magistrale
in Scienze Filosofiche

Tesi di Laurea

Fiction tra gioco e possibilità.

Un confronto tra la filosofia analitica di Walton
e l'antropologia letteraria di Iser

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Roberta Dreon

Laureanda

Lucrezia Bovo

Matricola 888264

Anno Accademico

2022/2023

Indice:

Capitolo I. «La fiction e i suoi confini»

Introduzione.....	5
I nodi del dibattito.....	8
Fiction e non-fiction.....	9
La verità nella finzione.....	16
Ultime note.....	20

Capitolo II. «Walton: finzione e gioco»

Finzione come rappresentazione.....	25
Finzione, funzione e immaginazione.....	29
Le verità secondo i principi.....	34
La finzione e i suoi mondi.....	40
Le opere in gioco: la partecipazione.....	44
Finzione ed emozione.....	51
La duplice prospettiva.....	56
Non solo “meramente” finzione.....	59

Capitolo III. «Iser: finzione e possibilità»

La metafora e la maschera.....	66
Il lato eccentrico.....	70

Penombra di possibilità.....	74
Atti di “fictionalizing”	78
Il confine poetico.....	84
Il sogno e il doppio.....	90
Capitolo IV. «La finzione per l’uomo: un confronto»	
La fiction liberata.....	97
Immaginare e immaginario.....	103
Illudere e in ludere: il gioco.....	105
Conclusione.....	110
Bibliografia.....	118

Capitolo I

La fiction e i suoi confini

Introduzione

Il presente lavoro si propone di considerare la dimensione della finzione, o *fiction*, e in origine nasce specialmente da un interesse per il *make-believe*, ossia la pratica del far finta (di essere qualcun altro, di trovarsi altrove e a vivere diversamente, anche solo per poco). «Humankind cannot bear very much reality»,¹ meditava Eliot; può capitare di avere un simile pensiero, soprattutto quando spesso viene da intendere la realtà odierna come una corsa a perdifiato, verso mete dimenticate e futuri sempre più incerti. Per di più, si ha talvolta l'impressione che ogni passo abbia alle spalle l'ombra nera di un fallimento non concesso, di un successo da raggiungere ad ogni costo e in fretta, di un valore personale che è determinato da logiche malsane e strutture esterne al soggetto che infine sembrano fagocitarlo.

Si è quindi scelto un tema come quello della finzione non perché rappresenti una distrazione e una fuga, quanto piuttosto un'occasione per rallentare, riprendere fiato e riflettere. In particolar modo, ci si propone di affrontare un simile argomento attraverso l'esplorazione del pensiero di Kendall Walton e Wolfgang Iser in merito; i due autori, infatti, pur divergendo sotto una moltitudine di aspetti (incluse le tradizioni di provenienza), trattano la *fiction* a partire da una domanda fondamentale: cosa spinge l'uomo a inventare e consumare storie, pur essendo consapevole che queste sono “meramente” finzione? In altre parole, mi sembra che ci si stia chiedendo la domanda più importante: chi siamo noi? Questa è soltanto una delle strade che portano all'uomo, di cui per lo meno può intrattenere (o ispirare) il viaggio; l'essere umano, infatti, è una meta forse irraggiungibile perché, con Iser, egli eccede sempre le proprie possibilità.

¹ T. S. Eliot, *Four Quartets*, New York, Harcourt, Brace and Company, 1943, p. 3.

Con finzione non si intende evidentemente qualcosa di ingannevole, una menzogna, e nemmeno unicamente un mezzo di evasione; inoltre, si vedrà che in effetti essa non si oppone davvero al reale e nemmeno alla verità. Se così fosse, sarebbe difficile rendere conto del potere che la finzione esercita. Una storia ci può rapire e trasportare in un altro mondo, catturare il nostro cuore, trasformare l'ordinario in qualcosa di straordinario; allo stesso tempo, può offrire uno sguardo diverso e inaspettato sul nostro mondo e su noi stessi. C'è, tuttavia, una certa parte di falsità nella finzione, e proprio per questo un simile fenomeno è tanto misterioso; il fingere *deve* portare all'uomo qualche tipo di beneficio, altrimenti egli non investirebbe il proprio tempo in una pratica del genere.

Kendall Walton e Wolfgang Iser si sono, appunto, dedicati a simili riflessioni, che esamineremo più a fondo nei prossimi capitoli; mentre il primo autore è un filosofo analitico che ha introdotto il concetto di *make-believe* (far finta) nel dibattito sulla *fiction*, il secondo è un teorico della letteratura che, dopo essersi occupato di teoria della ricezione, si è rivolto alla dimensione antropologica della finzione letteraria. Si tenterà, dunque, in questa tesi, di considerare fino a che punto sia possibile un confronto e un dialogo tra i due diversi punti di vista, che tuttavia condividono uno sguardo antropologico: poiché questi approcci considerano la finzione un fenomeno positivo, che aggiunge invece che sottrae (alle categorie di realtà e verità), essi riescono facilmente a leggerla nella dimensione umana che le è propria.

Oltre che essere un'assunzione del tutto comune, infatti, anche nelle discussioni riguardanti la finzione (soprattutto nel tentativo di distinguerla dalla non-finzione), si tende spesso a parlarne in termini di mancanza: ciò che è riportato in un'opera fittizia non sarà reale, non sarà vero. Una simile affermazione è decisamente affrettata, e dall'analisi dei due autori che si propone in questa tesi apparirà che la *fiction* non è una questione da affrontare soltanto in un'ottica di verità; questo fatto emerge con chiarezza quando si considera il fenomeno da un punto di vista che non è primariamente linguistico, ma appunto antropologico nel senso ampio del termine. Nella teoria proposta da Walton, il fruitore intraprende un gioco di far finta (non troppo diverso dai giochi dei bambini) con le opere di finzione, le cosiddette rappresentazioni; in questi giochi egli partecipa in prima persona, e molte delle sue effettive credenze sono parte del gioco come verità fittizie. Un contesto immaginario non esclude quindi elementi di realtà: è qualcosa che coinvolge la persona in modo attivo e totale, e non semplicemente come un lettore sottoposto alle condizioni del testo. Indubbiamente è un mondo fittizio quello in cui il fruitore entra a giocare, ma ci entra

come partecipante con il proprio bagaglio di conoscenze, emozioni e risposte immaginative. Che si consideri, nell'ambito letterario, un discorso di finzione come qualcosa di derivato dal "discorso serio" (quindi, in altre parole, una svalutazione), non rende davvero giustizia al carattere umano del fenomeno. Walton propone di considerare che ogni volta che in un contesto fittizio viene fatta un'asserzione, ci si riferisce a un qualche oggetto o si prova una certa emozione per un personaggio, si stia "facendo finta" di fare tutto ciò. L'atto del fingere non è tuttavia una menzogna e nemmeno una sceneggiata che toglie valore a qualcuna di queste azioni: il fruitore si sta invece letteralmente mettendo in gioco nel corso di queste pratiche immaginative, e per questo motivo le finzioni gli danno modo di crescere come essere umano. Iser, da parte sua, vede nella finzione letteraria proprio il mezzo privilegiato tramite cui l'uomo può avere un confronto con se stesso; parlare della finzione come di un fenomeno parassitario in termini linguistici dimostra soltanto un fraintendimento della sua funzione e delle sue capacità. Essa certamente non chiama in causa un contesto reale, bensì lo trascende: nel processo del *fictionalizing* non solo vengono messe in luce le strutture e le convenzioni del mondo che l'uomo abita in una luce che le de pragmatizza, viene anche concessa presenza a tutti quei fenomeni della vita umana tipicamente inaccessibili alla conoscenza e, perciò, con cui si brama maggiormente un confronto; si tratta di quei fenomeni esclusi dall'esperienza o ad essa troppo vicini, come morte e amore, e di cui nella *fiction* si può abbozzare una forma, che rimane però soltanto una possibilità. In primo luogo, è l'uomo a essere rivelato a se stesso dalla letteratura, in quanto essere incompleto, doppio e fratturato, che si inventa incessantemente proprio percorrendo le possibilità che la finzione dispiega.

In questo primo capitolo, dunque, si mira a dare un'idea delle domande che costellano il dibattito sulla finzione, come anche di alcune delle principali problematiche e delle diverse proposte volte alla definizione di questo fenomeno elusivo. Una sintetica ricostruzione dello stato dell'arte appare opportuna per collocare le proposte dei due autori nel contesto più ampio del dibattito; si è già accennato alla questione del rapporto della finzione con realtà e verità, per esempio, che suggerisce la particolarità dell'approccio di Iser e Walton rispetto a quelli più tradizionali.

Nei capitoli successivi, invece, saranno esaminate le teorie avanzate dal filosofo analitico e dal teorico della letteratura, nell'ordine, e infine si tenterà un bilancio complessivo, riflettendo sulla possibilità di un dialogo tra i due, se non addirittura di un sostegno reciproco.

I nodi del dibattito

L'interesse filosofico per la finzione è indubbiamente antico, basti pensare a Platone e Aristotele, e ora si può a tutti gli effetti parlare di una filosofia della *fiction*. In particolare, ci sono alcune difficili questioni che dominano la discussione del fenomeno; la prima di queste è chiaramente la distinzione tra le opere di finzione e di non-finzione. A grandi linee verrebbe da dire che, nella categoria della *fiction*, un'opera tende a dare una rappresentazione distorta e inesatta di come le cose stanno nel mondo reale; tuttavia, l'uso dell'ironia non rende un prodotto di non-finzione fittizio, per esempio, e il fatto che un racconto di finzione casualmente finisca per narrare eventi realmente accaduti, viceversa, non lo rende non-fittizio. Questo tipo di definizione è troppo semplice e non tiene conto dei casi di grande ambiguità che è possibile incontrare; stabilire un criterio discriminante è importante, anche soltanto per la comprensione e la valutazione dell'opera, ma di fronte a simili ostacoli c'è da chiedersi se sia davvero possibile tracciare una linea netta, o se non sia piuttosto il caso di riplasmare il problema alla base.

Un secondo punto di riflessione è in che senso si possa parlare di verità nella *fiction*: ci sono enunciati fittizi che istintivamente riteniamo veri (ad esempio “Amleto è un principe di Danimarca”, al contrario di “Amleto è uno stalliere scozzese”), ma che non sono veri in senso stretto, dato che l'Amleto di Shakespeare non è un individuo realmente esistito, men che meno si è innamorato di Ofelia o ha visto il fantasma di suo padre. Per quanto vero in un certo senso, infatti, “Amleto è un principe di Danimarca” sarebbe decisamente falso quando si stesse elencando gli effettivi principi danesi. Non è nemmeno sufficiente considerarlo un enunciato ellittico, a intendere qualcosa come “nella tragedia di Shakespeare, Amleto è un principe di Danimarca”: sebbene questo risolva alcune problematiche, non può spiegare in che modo sia vero che nella tragedia Amleto è un principe e non uno stalliere, posto che non si sta parlando di un effettivo essere umano. Molto discusso è anche il tema della verità attraverso la *fiction*, ossia se essa sia in grado di trasmettere delle verità, di insegnare qualcosa; nel caso lo fosse, ci si interroga quindi su cosa realmente comunichi e come.

La questione della verità degli enunciati che riguardano Amleto si lega direttamente a un altro problema, quello dell'impegno ontologico nei confronti delle entità fittizie. Se infatti si può

ritenere innegabilmente vero in senso stretto un enunciato come, ad esempio, “Tolkien ha creato il personaggio di Frodo”, allora dev’esserci un tale personaggio di cui è vero che Tolkien lo abbia creato. Se anche stessero così le cose, resterebbe da capire in che modo qualcuno o qualcosa come Frodo “ci sia”; in caso contrario, bisogna spiegare come sia possibile parlarne ed esserne emotivamente coinvolti quando a tali entità si nega categoricamente ogni realtà.

Il cosiddetto paradosso della finzione tocca in effetti questa domanda: non sembra pensabile provare emozioni, anche molto intense, per qualcosa che si ritiene irreale, inesistente; sapendo che Anna Karenina è un personaggio fittizio che soffre soltanto nel suo romanzo di provenienza, com’è possibile averne compassione? Se non si vuole concedere realtà ai personaggi e agli eventi fittizi, si tratta di riflettere sulla natura dell’esperienza di fruizione, di comprendere cosa accade all’uomo di fronte alle opere di finzione che fa sì che egli ne sia catturato psicologicamente ed emotivamente.

A proposito delle questioni ontologiche legate agli oggetti fittizi, poi, una posizione nota come finzionalismo è emersa negli ultimi decenni in ambiti di interesse filosofico come quello morale o matematico, che propone di trattare entità quali numeri e fatti morali oggettivi come si trattano le entità fittizie, ossia come qualcosa che non è vero in senso stretto. La nascita di questa corrente di pensiero suggerisce che la finzione sia un terreno filosoficamente interessante e produttivo, che merita di essere esplorato.

Fiction e non-fiction

Per quanto esistano posizioni scettiche che vorrebbero vedere sullo stesso piano discorsi finzionali e non-finzionali, i più riconoscono che ciò non è possibile e nemmeno utile: i mondi a cui si rifanno le rispettive opere sono spesso ben differenti, e questo è un aspetto che si vuole mantenere chiaro. È sufficiente, infatti, considerare le aspettative che si hanno, in quanto fruitori, in ciascun caso e come queste influiscono sul giudizio dell’opera:

If James Frey's *A Million Little Pieces* (2005) had been published as fiction, no one would have minded that this first-person account of drug abuse was not written by a real addict; but because it was published as non-fiction, the discovery of the fabrication provoked not merely

criticism but outrage. Conversely, if Arthur Golden's *Memoirs of a Geisha* (1997) had been published as non-fiction, the revelations by a member of that traditionally secretive profession would have been stunning; but because it was published as fiction, the book was greeted with no more fanfare than any other well-researched novel.²

Resta da capire, quindi, su cosa si regga questa distinzione. Si è detto che il criterio non ha a che vedere con la falsità del contenuto dell'opera, con il dare una rappresentazione errata dello stato di cose reale; allo stesso tempo, non è nemmeno una questione di non-referenzialità, quando con ciò si intende che un'opera fittizia non è vincolata a riferirsi al mondo reale, e che se anche lo facesse non è necessario che tali riferimenti siano esatti.

Not only is nonreferentiality, like falsity, not sufficient for a text to be a work of fiction (consider a history of science text that contains a description of a failed scientific theory like phlogiston theory); it is also not *necessary*. Works of fiction may be wholly true, and in that sense refer exclusively to the real world outside the text. Imagine a work of historical fiction written about real persons, where, unbeknownst to the author, the parts that the author thought she was making up capture exactly what really happened.³

Sempre considerando i romanzi storici, andrebbe rivisto anche il fatto che i riferimenti non debbano necessariamente rispecchiare l'effettivo stato di cose; in questo genere, è piuttosto importante, invece, che i riferimenti storici siano accurati il più possibile.

In generale, come nota Alberto Voltolini, la *fiction* non è affatto una faccenda di semantica, ossia «di ciò che le espressioni di una lingua significano – dal significato linguistico delle espressioni in gioco, quello che conosciamo come parlanti competenti di una lingua e che si trova riassunto da una definizione da dizionario, non capiamo se il testo conti come un testo di finzione o meno».⁴

Similmente, la chiave non sembra essere un approccio sintattico o stilistico, che quindi si concentri sulla costruzione del discorso fittizio a livello di elementi linguistici e grammaticali,

² S. Friend, *Fiction as a Genre*, in «Proceedings of the Aristotelian Society», 112 (2012), pp. 179-180.

³ F. Kroon and A. Voltolini, *Fiction*, in «The Stanford Encyclopedia of Philosophy» (Winter 2019), qui cit. da plato.stanford.edu.

⁴ A. Voltolini, *Finzioni: il far finta e i suoi oggetti*, Roma-Bari, Laterza, 2010, p. 4.

come della loro composizione, o di particolari stratagemmi narrativi e via dicendo (ad esempio, l'uso del discorso indiretto o del tempo imperfetto).

Se non si tratta dunque, a un primo sguardo, di qualche aspetto relativo al testo, la soluzione potrebbe venire da un personaggio finora lasciato nell'ombra: l'autore. Per molti è proprio costui ad avere il potere di decidere della sorte dell'opera. Harry Deutsch, ad esempio, ritiene che un lavoro debba essere considerato fittizio quando è il prodotto di un'attività immaginativa da parte dell'autore, in cui quest'ultimo inventa interamente qualcosa (a parer suo, questo non avviene quando si ha a che fare con "fatti").

His own distinctive take on this view explains the kind of fabrication involved in fiction-making as the author's stipulatively ascribing properties to individuals, but where these properties match properties possessed by pre-existing objects from the "fictional plenitude", a domain that contains not only every conceivable object and event but also an enormous range of impossibilities.⁵

In primo luogo, tuttavia, si potrebbe pensare al romanzo "*A Million Little Pieces*", menzionato in precedenza: un testo di finzione proposto dall'autore come non-finzione. Soprattutto, però, c'è da considerare che molti prodotti non-fittizi possono contenere elementi che sono frutto di uno sforzo creativo, e allora ci si troverebbe a dover determinare se ritenerle opere in parte fittizie e in parte non, oppure a dover stabilire una minima quantità di interventi immaginativi dopo la quale un'opera è da ritenere fittizia (il che è quantomeno arbitrario). In sostanza, questo approccio sembra essere troppo problematico per essere davvero risolutivo.

Un'altra strada, percorsa da molti, è quella degli *speech acts*:⁶ mentre nelle opere di non-finzione l'autore intende asserire il contenuto in questione, la *fiction* verte su un atto linguistico differente (quale questo sia, è oggetto di dibattito). La nozione di *speech act* deriva in origine dalla filosofia del linguaggio, ma può essere applicata alla teoria della finzione quando si considera quest'ultima un tipo particolare di atto illocutorio:

⁵ F. Kroon and A. Voltolini, *Fiction*, cit., qui cit. da plato.stanford.edu.

⁶ «Speech acts are not just sentences. They are linguistic utterances in a given situation or context, and it is through this context that they take on their meaning. In brief, then, speech acts are units of linguistic communication through which sentences are situated and take on meaning in accordance with their usage». Cfr. W. Iser, *The Reality of Fiction: A Functionalist Approach to Literature*, in «New Literary History», 7, 1 (Autumn 1975), p. 9.

La nozione di atto illocutorio è stata teorizzata da Austin per rendere compiutamente conto del fenomeno della performatività del linguaggio. Con “performatività del linguaggio” Austin intese prima di tutto il fatto che il linguaggio spesso è utilizzato non tanto per *descrivere* (correttamente o scorrettamente) il mondo, quanto per fare delle cose, nel senso che (nelle condizioni appropriate) proferire un enunciato conta come la realizzazione di un vero e proprio *atto linguistico*, un’azione che si compie per il fatto stesso di proferire quell’enunciato.⁷

Poiché ci si sta muovendo nella dimensione pragmatica del linguaggio, nel caso di questi particolari atti linguistici non si mira semplicemente a determinare le condizioni di verità degli enunciati, semmai il loro successo o meno a livello comunicativo (tenendo conto del contesto, dell’intenzione del parlante ed, eventualmente, della reazione dell’interlocutore).

John Searle, che ha contribuito a diffondere e strutturare la *speech act theory* di Austin, propone che la *fiction*, piuttosto che costituire un diverso e specifico atto illocutorio, si abbia quando l’autore finge di compiere un qualche atto linguistico, tra cui l’asserire (*pretense theory*). Secondo il filosofo analitico, «attempts to define a special illocutionary act of fiction-making are doomed to failure, since they entail that fictional discourse must differ in meaning from ordinary assertoric discourse»;⁸ al contrario, il criterio per discriminare un’opera fittizia non sta nel contenuto, ma nelle intenzioni illocutorie dell’autore: esse sarebbero davvero presenti soltanto nella non-finzione. La posizione di Searle ha avuto giustamente influenza, nonostante non sia inespugnabile: è infatti possibile che un autore di finzioni faccia delle effettive asserzioni, ma anche va riconosciuto, soprattutto, che in diversi contesti non-fittizi si finge di compiere atti illocutori, ad esempio nell’ironia.

In particolar modo, la teoria del fingere sembra ispirare per alcuni aspetti quella di Walton (*make-believe theory*), soltanto che quest’ultima rende protagonista il fruitore dell’opera d’arte, lasciando da parte l’intenzione autoriale (e quindi molti dei problemi che questa portava con sé). Di questo approccio si avrà modo di parlare ampiamente nel prossimo capitolo; basti dire, tuttavia, che un’opera è fittizia nel senso di Walton quando ha la funzione di prescrivere immaginazioni (*imaginings*), ossia di servire da supporto in giochi di far finta a cui il fruitore

⁷ A. Voltolini, *Finzioni: il far finta e i suoi oggetti*, cit., p. 7.

⁸ F. Kroon and A. Voltolini, *Fiction*, cit., qui cit. da plato.stanford.edu.

partecipa. Anche l'autore può trovarsi coinvolto in un gioco di far finta, ma ciò non determina la natura della sua opera: soltanto il fatto che questa richiede al fruitore un atto immaginativo (piuttosto che proporgli affermazioni da credere) lo fa.

La teoria di Walton, si vedrà, porta ad un concetto di finzione che è ben più comprensivo rispetto a quello tradizionale (che egli considera una sorta di approssimazione nata dal senso comune); per questo motivo, molti autori hanno criticato la sua posizione: se per Walton la soluzione del dibattito sulla finzione stava nella ridefinizione delle categorie in gioco, per i suoi oppositori valeva ancora la pena di insistere sulle nozioni del passato, quelle che a loro parere davvero hanno bisogno di spiegazione. «In the case of this traditional notion, they think we should let the author's *intentions* determine fictionality, just as Searle proposed, but, unlike Searle, they propose that this be done by focusing on how the author intends an audience to respond to a text rather than on the author's own attitude to the text».⁹

Una proposta di successo, tra queste, è quella di Gregory Currie; secondo questo filosofo, un testo è fittizio quando l'autore compie un certo atto illocutorio (una "*fictive utterance*") per cui intende che il suo prodotto sia ricevuto dal pubblico in termini di *make-believe*.

If, as I have suggested, we think of fiction in communicative terms, then I think we see that the hypothesis of authorial pretence plays no role in the explanation of how such communication takes place. What is required is that the reader understands which attitude towards the statements of the text the author intends him to adopt. In the case of fiction the intended attitude is one of make-believe. So the author of fiction intends not merely that the reader will make-believe the text, but that he will do so partly as a result of his recognition of that very intention.¹⁰

Currie, quindi, prende da Walton l'idea che la *fiction* vada compresa in un'ottica di *make-believe*, mentre si allontana da Searle in quanto, più che essere l'autore a far finta, egli invita i fruitori dell'opera a far ciò. Inoltre, nel caso in cui nel testo di finzione siano contenuti anche enunciati non-fittizi (come fatti geografici o altre comuni conoscenze condivise da autore e pubblico), bisognerà accoglierli con lo stesso atteggiamento di *make-believe* riservato agli

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ G. Currie, *What is Fiction?*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 43, 4 (Summer 1985), p. 387.

enunciati fittizi: a meno che l'autore non intenda palesemente fare un'asserzione, per Currie la presenza di proposizioni veritiere non mette in crisi la teoria (la distinzione tra *fiction* e *non-fiction* non corrisponde, infatti, a quella tra falsità e verità).¹¹ Così come, se l'opera fittizia si dimostra essere vera in modo accidentale (non, quindi, secondo le intenzioni autoriali), essa non deve rinunciare al suo status di *fiction*, viceversa nel caso contrario.

Altri, come Lamarque e Olsen, hanno adottato una simile posizione basata sull'intenzione dell'autore e la richiesta al pubblico di immaginare le proposizioni dell'opera fittizia (anche nel caso in cui queste siano strettamente vere). Poiché, però, come si è visto in precedenza (nel caso dei romanzi storici, per esempio), in diverse opere di finzione sono contenute asserzioni e proposizioni vere in modo non accidentale, per queste teorie sorge un problema: queste opere andrebbero considerate non-finzione; in risposta, nasce dunque un'ulteriore distinzione tra la finzionalità delle proposizioni contenute in un'opera e la finzionalità dell'opera stessa. «Currie, for example, claims that his account is primarily an account of the fictionality of statements contained in a work, with the fictionality of the work depending on the status of such statements “in some perhaps irremediably vague way”. Most fictional works, Currie thinks, are “a patchwork of fiction-making and assertion”». ¹² D'altro canto altri autori, come David Davies, si pongono in un'ottica più globale: per quest'ultimo, di fronte a un'opera bisogna considerare le narrative che la compongono; la finzionalità o meno di una narrativa è data dagli scopi e dai limiti che un autore si pone (se il racconto anche riporta eventi realmente accaduti ma l'obiettivo principale è l'intrattenimento, per dire, allora si tratterebbe di finzione).

Nelle posizioni esposte finora, ad eccezione di Walton, si è tentato di definire i due concetti tradizionali di finzione e non-finzione, presupponendo che una simile causa sia valida e che tali concetti in qualche modo esistano. Alcuni, tuttavia, ritengono che ci siano degli effettivi casi ambigui e che non sia quindi utile ricercare le condizioni necessarie e sufficienti della finzionalità delle opere.

Derek Matravers, tra questi, propone di riflettere invece in termini di «“confrontations” (situations that involve our immediate environment, and thereby afford the possibility of action)

¹¹ Nonostante Currie faccia una simile affermazione, egli di fatto non la sostiene fino in fondo: lo dimostrano le obiezioni alla sua teoria e agli altri approcci intenzionalisti. A ben guardare, «dietro alla proposta di Currie vi è un'idea molto diffusa, ossia che una finzione sia qualcosa di non (effettivamente) vero; detta più pomposamente, che far finta che *p* implichi *non-p*». Cfr. A. Voltolini, *Finzioni: il far finta e i suoi oggetti*, cit., p. 16.

¹² F. Kroon and A. Voltolini, *Fiction*, cit., qui cit. da plato.stanford.edu.

and “representations” (situations represented to us as happening at other times or in other places, thereby denying us the possibility of action)»;¹³ le rappresentazioni, poi si collocano su uno spettro che va da *thick* a *thin*, dove una *thick representation* è in grado di stimolare l’immaginazione e creare coinvolgimento. Al di là di ciò, non è realmente importante per Matravers se la rappresentazione sia fittizia o meno, e per di più questo non avrebbe alcun impatto sull’esperienza della fruizione.

Stacie Friend, dal canto suo, intende sottolineare quanto sia invece rilevante la discriminazione, opponendosi in particolare alle teorie intenzionaliste della *fictive utterance* (che a parer suo nemmeno motivano l’importanza di questa classificazione nel contesto della fruizione). Ispirandosi a “*Categories of Art*” di Walton,¹⁴ Friend considera *fiction* e *non-fiction* dei generi in un senso simile a ciò che Walton chiamava, appunto, categorie dell’arte;¹⁵ più che altro, si tratta di due categorie molto ampie in cui i generi comunemente intesi vanno a collocarsi.

Classification as fiction or non-fiction, like classification in other genres or categories of art, influences the way we experience, understand and evaluate a work by specifying a contrast class against which the work’s properties stand out as being *standard*, *contra-standard* or *variable*. What other theorists propose as defining properties of fictionality – such as containing utterances whose contents we are to imagine – I see as *standard features* of works in the fiction genre.¹⁶

Con proprietà *standard* si intende quelle caratteristiche che tendenzialmente portano a collocare un’opera in un certo genere; *contra-standard*, invece, sono quelle caratteristiche che la vorrebbero esclusa da un genere, mentre le proprietà variabili non incidono sulla collocazione dell’opera. Nel caso della finzione, la presenza di elementi puramente inventati è una proprietà *standard* (mentre è *contra-standard* per la non-finzione); questa teoria, però, sa far fronte a quei casi gravemente ambigui, poiché il possesso di proprietà *contra-standard* non è sufficiente per

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ Cfr. K. L. Walton, *Categories of Art*, in «*Philosophical Review*», 79, 3 (Jul. 1970), pp. 334-367.

¹⁵ «A genre, for my purposes, is a way of classifying representations that guides appreciation, so that knowledge of the classification plays a role in a work’s correct interpretation and evaluation». Cfr. S. Friend, *Fiction as a Genre*, cit., p. 181.

¹⁶ *Ivi*, p. 188.

bandire un'opera da un genere. Le "Historiae" di Tacito, per dire, sono un testo di non-finzione (vuole infatti essere un resoconto storico) che ospita diversi passi di finzione, come le descrizioni delle battaglie: secondo Friend non c'è motivo di considerarlo altro che un testo non-fittizio. Per di più, ciò che viene riconosciuto come proprietà standard, contra-standard e variabile muta nel tempo; ai tempi di Tacito era pure una pratica comune nei testi storici aggiungere particolari e abbellimenti di questo genere.

For Friend, then, the classification of a work as fiction or non-fiction may depend heavily on context: a weighing up of various standard and contra-standard features that is strongly, but defeasibly, influenced by authorial intentions. This opens the view to the objection that the classification is too subjective for the distinction to count as theoretically important. Friend's answer is that placement of a work in either the genre of fiction or non-fiction directs our attention to different aspects of the work, and even influences us to adopt a specific reading strategy appropriate to works in the genre.¹⁷

La verità nella finzione

Ci sono delle opere riconosciute indubitabilmente come finzione, al di là di cosa questo significhi nelle diverse teorie; ci si è dunque interrogati sul senso della verità di queste opere, che più di altre contengono enunciati palesemente non veri e rappresentano un mondo dissimile da quello reale. Una prima soluzione è sembrata, con David Lewis, intendere gli enunciati dei testi fittizi come ellittici, un'abbreviazione per cui viene a mancare il prefisso "nella storia S"¹⁸ «leaving us with what sounds like the original sentence [...] but differs from it in sense».¹⁹ Ad esempio, in "*Alice's Adventures in Wonderland*", «the Caterpillar and Alice looked at each other for some time in silence: at last the Caterpillar took the hookah out of its mouth, and addressed

¹⁷ F. Kroon and A. Voltolini, *Fiction*, cit., qui cit. da plato.stanford.edu.

¹⁸ Un prefisso che funziona come operatore intensionale, «come qualcosa, cioè, che induce uno spostamento delle *circostanze di valutazione* dell'enunciato su cui si trova ad operare, l'enunciato che è incassato al suo interno». Cfr. A. Voltolini, *Finzioni: il far finta e i suoi oggetti*, cit., p. 98.

¹⁹ D. Lewis, *Truth in Fiction*, in «American Philosophical Quarterly», 15, 1 (Jan. 1978), p. 38.

her in a languid, sleepy voice»;²⁰ senza questo tipo di prefisso, è difficile giustificare la verità di questo passaggio, poiché né Alice né il Brucaliffo sono reali individui. «This shifts the problem of how to understand the kind of truth that sentences have in a work of fiction to the actual truth of sentences of the form “In work of fiction F , φ ”. How should we understand such prefixed sentences?».²¹ A ben vedere, però, ciò che è vero in un’opera fittizia non è semplicemente ciò che è esplicitamente dichiarato: non solo, come nel caso di narratori inaffidabili, possono venire affermate delle falsità, ma soprattutto non tutto ciò che riteniamo vero nella finzione è messo nero su bianco (molto è frutto della nostra interpretazione, ossia della dimensione pragmatica del linguaggio). Per capire cosa si intende per verità nella *fiction*, bisogna trovare quali regole determinano la generazione di verità (fittizie) oltre ciò che è reso esplicito.

Di questa questione si è occupato Lewis, a partire da un’idea di *fiction* che si rifà alla *pretense theory*: invece di prenderla come una sorta di successione di frasi, una finzione si ha quando l’autore o *storyteller*, in una data occasione, finge di raccontare dei fatti veri a lui noti che coinvolgono personaggi che egli conosce. Poiché questi racconti, poi, si stagliano su uno sfondo di reali fatti e credenze (condivise da autore e pubblico), è non solo normale ma concesso che i fruitori della finzione “leggano tra le righe”, oltre ciò che Lewis chiama Analisi 0: «a sentence of the form “In fiction f , φ ” is true iff φ is true at every world where f is told as known fact rather than fiction».²² Il mondo a cui Lewis si sta qui riferendo non è evidentemente il nostro, ma un mondo possibile in cui chi racconta la storia non sta meramente fingendo di farlo; per questo motivo, se anche si scoprisse in un successivo momento che gli eventi fittizi narrati sono realmente accaduti, lo status di *fiction* dell’opera non ne risentirebbe (lo Sherlock Holmes di cui parla Doyle non si riferisce a nessun individuo reale, anche se fosse realmente esistito un omonimo che incidentalmente avesse vissuto le stesse avventure).

Analisi 0 non tiene dunque conto dello sfondo a partire dal quale l’autore produce la finzione e il pubblico ne ha esperienza, il che porta a conseguenze bizzarre: tutto ciò che è lasciato indeterminato può chiamare in causa uno svariato numero di mondi possibili in cui le cose stanno diversamente dal mondo reale sotto più aspetti (per dire, se nell’opera non è specificato che il naso di Sherlock ha due narici, in qualche mondo possibile Sherlock ne avrebbe uno con tre narici o più). Al che, Lewis propone Analisi 1, che in sostanza vorrebbe che si

²⁰ L. Carroll, *Alice’s Adventures in Wonderland*, London, Penguin Group, 1865, p. 40.

²¹ F. Kroon and A. Voltolini, *Fiction*, cit., qui cit. da plato.stanford.edu.

²² D. Lewis, *Truth in Fiction*, cit., p. 41.

considerasse vero nella *fiction* ciò che sarebbe considerato vero se, invece che fittiziamente, fosse narrato come fatto. Nei suoi termini: «*a sentence of the form “In fiction f , φ ” is non-vacuously true*²³ *iff some world where f is told as known fact and φ is true differs less from our actual world, on balance, than does any world where f is told as known fact and φ is not true*». ²⁴ Questa proposta, tuttavia, è troppo generosa dal punto di vista delle verità potenzialmente ammesse: «given a story S , take any truth p that has no bearing on the events described in S . On Lewis’s Analysis 1 it will then be true in S that p , whether or not anyone believes that p . If, for example, Napoleon had exactly 100,001 hairs on his head at the battle of Austerlitz, it will then be true in the Holmes stories that he did». ²⁵ Allo stesso tempo, se in un momento successivo alla scrittura venisse alla luce un fatto reale rilevante per la storia, ma ignoto all’autore, in alcune circostanze ciò potrebbe portare alla generazione di alcune verità (fittizie) non volute.

Per risolvere queste controversie, in Analisi 2 si decide di fare appello alle credenze: non quelle personali, che sono arbitrarie e mutevoli, ma quelle apertamente condivise dalla comunità dell’autore. Posto che con “*collective belief worlds*” si intendono quei mondi possibili in cui tali credenze sono vere, «*a sentence of the form “In fiction f , φ ” is non-vacuously true iff whenever w is one of the collective belief worlds of the community of origin of f , then some world where f is told as known fact and φ is true differs less from w , on balance, than does any world where f is told as known fact and φ is not true*». ²⁶ Anche adottando questo approccio, tuttavia, ci si può trovare con delle conseguenze inaspettate: soltanto perché qualcosa è creduto dalla comunità dell’autore (e non è sconfessato dall’opera), non significa che sia una verità fittizia.

Un ultimo fattore è quello che Lewis chiama “*carry-over*” da altre verità di finzione; questo si può avere in modo intra-finzionale (per cui si inferiscono delle verità basandosi su altre verità esplicitamente dichiarate nell’opera) oppure inter-finzionale (quando le verità che si inferiscono si basano su verità consolidate in opere simili).

²³ Una verità vacua, al contrario, si ha nel caso delle finzioni impossibili, quelle in cui in nessun mondo ciò che è narrato come *fiction* è invece narrato come fatto. In altre parole, quelle finzioni in cui la trama è impossibile (per esempio, ci sono evidenti contraddizioni) oppure in cui, secondo la trama, nessuno potrebbe effettivamente conoscere e narrare gli avvenimenti in questione.

²⁴ Ivi, p. 42.

²⁵ F. Kroon and A. Voltolini, *Fiction*, cit., qui cit. da plato.stanford.edu.

²⁶ D. Lewis, *Truth in Fiction*, cit., p. 45.

Walton, da parte sua, quando affronta il problema delle verità di finzione, si dedica a un attento esame dei due principi di generazione più discussi, che poi sarebbero Analisi 1 e 2 di Lewis (riformulate nei termini della teoria di Walton); di questo si tratterà nel prossimo capitolo. In poche parole, però, si può dire che una verità fittizia è per Walton ciò che una rappresentazione prescrive di immaginare al fruitore nel suo gioco di far finta; evidentemente, ci si distacca sia dal prefisso (operatore intensionale) “nella storia S” sia dal sistema dei mondi possibili. A fronte, tuttavia, delle verità primarie dell’opera, che sono esplicitamente dichiarate, le altre verità (derivate dalle prime) possono essere generate secondo dei principi che riprendono le Analisi di Lewis: il Principio di Realtà e quello di Mutua Credenza; il primo si basa, infatti, su ciò che è ritenuto vero nel mondo reale, mentre il secondo su ciò che è creduto nella società di provenienza dell’artista.

Currie, allo stesso modo, opta per non interpretare la questione delle verità di finzione attraverso la lente dei mondi possibili: più che di verità, sostiene, si dovrebbe parlare di credenza, e nello specifico delle credenze dell’autore dell’opera. Currie propone la sua teoria proprio in opposizione a Lewis, posto che: «the problem of fictional truth as I interpret it, is the problem of providing truth conditions for statements of this form»,²⁷ ovvero “nella storia S, p”.

Per Currie, è più semplice e corretto intendere la verità fittizia come una credenza piuttosto che come una verità in un mondo possibile. Per cui si ottiene che: «“In F, P” is true iff it would be reasonable for the informed reader of F who thought that F was the product of non-deceptive assertion to infer that A [the author] believed P»;²⁸ si noti che il lettore informato è un lettore ipotetico che è a conoscenza delle credenze condivise dalla comunità dell’autore (riprendendo Analisi 2), e che con autore si intende colui che, nel nostro *make-believe*, sta narrando la storia S come se fosse un fatto noto. Nel contesto di un’opera di finzione, infatti, l’autore non crede davvero alle proprie parole, perciò le verità fittizie dovranno consistere in ciò che il testo (insieme al contesto storico-culturale) suggerisce che l’autore creda.

Discovering what is true in the fiction is, for the reader who knows that he is reading fiction, constituted by a series of inferences about what the author believes, these inferences occurring within the scope, so to speak, of the reader’s make-believe. Often the inference is

²⁷ G. Currie, *Fictional Truth*, in «Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition», 50, 2 (Sep. 1986), p. 196.

²⁸ Ivi, p. 201.

more or less immediate; the author says “P”, therefore he believes P. In some cases the inference is more extended, as when we infer that the author is using irony, metaphor, metonymy or some other non-literal device.²⁹

L’approccio di Currie è in grado di far fronte ai problemi che conseguivano dalle Analisi di Lewis potendo fare a meno dei mondi possibili, cosa che facilita anche la comprensione delle finzioni impossibili. Per l’impostazione del discorso di Lewis, infatti, nelle finzioni di questo genere ogni cosa (e il suo contrario) risulta vera; molti si sono trovati in disaccordo, tra cui Walton e Currie. Per quest’ultimo, infatti, è sufficiente pensare che l’autore possa credere proposizioni bizzarre, improbabili o anche contraddittorie.

Ultime note

Ex nihilo nihil: secondo il processo alchemico che è la finzione per Iser, qualcosa deve mutare e perdersi perché venga prodotto qualcosa di nuovo. Per quanto Iser non si sia affatto dilungato sulla natura della *fiction*, in una particolare istanza l’ha voluta considerare nell’ottica della teoria degli *speech acts*, come qualcosa che ha le proprietà essenziali di un atto illocutorio; tuttavia, in opposizione ad Austin, l’ha trovata una deviazione o diversa applicazione del discorso ordinario più che una sua imitazione.

When Hamlet abuses Ophelia, Austin would call the utterance parasitic. The actor playing Hamlet is merely imitating a speech act which will remain void in any case because Hamlet does not actually want to abuse Ophelia at all, but means something different from what he says. But no one in the audience will have the impression that this is a parasitic, that is, a void speech act. On the contrary, Hamlet's speech “quotes” the whole context of the drama, which in turn may evoke all that the spectator knows about human relations, motives, and situations. A speech act that can evoke such weighty matters is surely not “void”, even if it does not bring about a real action in a real context. Indeed, the fictional context of the speech may well be transcended, and the spectator may find himself contemplating the real world, or

²⁹ Ivi, p. 205.

experiencing real emotions and real insights, in which case again the terms “void” and “parasitic” become highly suspect [...].³⁰

Il linguaggio letterario ha una funzione diversa da quello ordinario, e una propria dimensione pragmatica³¹ che va riconosciuta: sebbene non si rifaccia a un contesto reale, il testo letterario ha reali effetti nati dal dialogo che si instaura tra il lettore e l'opera, in cui il primo è invitato dal testo, e guidato dalle sue strategie narrative, a riflettere sulle convenzioni (reali) selezionate e de pragmaticizzate dal linguaggio fittizio. Il fatto che quest'ultimo non si riferisca a oggetti e situazioni date, quindi, non comporta che la finzione non abbia nulla a che vedere col reale, solo che abbia una carica simbolica di natura diversa, in grado di riarrangiare ed esporre il reale attraverso la produzione di oggetti immaginari.

Molti si sono in effetti interrogati sul tipo di genuina verità o conoscenza che si può trarre dalla *fiction* (al di là dei casi “nella storia S, p”), e se in generale ciò sia davvero possibile. Oltre al fatto che non è semplice distinguere tra verità e finzione in una storia, anche quando questa contiene elementi veritieri come fatti storici, politici o morali (e comunque l'atteggiamento prescritto al fruitore nemmeno lo richiede), non ci si sta interrogando semplicemente sull'acquisizione di conoscenze fattuali. Quando si parla delle profonde verità umane che la letteratura può comunicare, si immagina una conoscenza concettuale, psicologica o pratica, insomma che mostri da vicino concetti morali come l'empatia o la colpa, e che consenta di meglio comprendere il mondo e le altre persone. C'è tuttavia chi adotta una posizione anti-cognitivistica in merito, sostenendo che le verità trasmesse dalla finzione non siano di fatto dominio della letteratura, e che «even if one does acquire beliefs from literary works, the works themselves don't supply the warrant for the beliefs, and so can scarcely be said to yield knowledge. Furthermore, to the extent that we do learn from literature it is either hard to articulate what we learn, or the truths turn out to be cognitively trivial»;³² per altri invece, più che donare una conoscenza pratica, la finzione produce un'illusione della stessa.

Un altro aspetto della questione è determinare se l'effettiva comunicazione di verità e conoscenze sia rilevante per valutare un'opera fittizia; non è così, ad esempio, per «Lamarque

³⁰ W. Iser, *The Reality of Fiction: A Functionalist Approach to Literature*, cit., p. 12.

³¹ La pragmatica si occupa, appunto, dell'uso della lingua; in particolare, dell'interpretazione dei significati in base al contesto.

³² F. Kroon and A. Voltolini, *Fiction*, cit., qui cit. da plato.stanford.edu.

and Olsen, who have offered an influential argument for a “no-truth” theory of literary fiction».³³ Secondo questa posizione, il valore letterario di un’opera è dato dal tema e da come è presentato, mentre la verità di ciò che è affermato nel testo non ha nessuna influenza.

In ogni caso, una cosa è certa: secondo Walton e Iser la finzione può senz’altro insegnare, e ciò proprio in virtù della particolarità del mezzo; anzi, questo sarebbe uno dei principali motivi per cui l’uomo continua a perseguire questa pratica.

Oltre a comunicare effettive verità, poi, la finzione soprattutto mira a suscitare delle emozioni nei fruitori, molto spesso in risposta alle verità fittizie dell’opera. Riflettendo, però, sulla natura di questo fenomeno, ci si è trovati di fronte ad un paradosso per cui, date tre constatazioni, soltanto due di queste possono essere mantenute perché ci sia coerenza:

- (i) Spesso proviamo emozioni per entità fittizie che riconosciamo come tali;
- (ii) Per provare emozioni per qualcosa occorre credere che quel qualcosa esista;
- (iii) Sappiamo che le entità fittizie non esistono.³⁴

Colin Radford, che ha introdotto il paradosso della finzione, ha concluso che (posto che si considerino validi tutti gli elementi della triade) questo tipo di reazione emotiva nei fruitori di finzione sia completamente irrazionale, e che non ci sia quindi una vera soluzione al problema; altri, però, si sono cimentati per venirne a capo, offrendo le ipotesi più disparate.

Rigettare (iii) è l’opzione più semplice ma anche meno popolare: essa implica che durante l’esperienza della fruizione si metta da parte la consapevolezza che si ha a che fare con entità e situazioni fittizie, dimenticandosene per via di una sospensione dell’incredulità.

Chi nega (i), invece, lo fa per una di due ragioni: la prima è che l’oggetto delle emozioni provate non sia di fatto un’entità o situazione fittizia, quanto piuttosto «(parts of) the fictional work itself; or perhaps the descriptions or thought contents afforded by the fiction; or on another formulation real individuals or phenomena that resemble the persons or events of the fiction».³⁵ Mentre la seconda ragione è che in qualche modo non si tratti di emozioni genuine; questa è la strada percorsa da Walton, che si avrà modo di esplorare da più vicino.

³³ *Ibidem.*

³⁴ A. Voltolini, *Finzioni: il far finta e i suoi oggetti*, cit., p. 135.

³⁵ F. Kroon and A. Voltolini, *Fiction*, cit., qui cit. da plato.stanford.edu.

Infine, la strategia più popolare è escludere (ii), per cui risulterà possibile provare emozioni nei confronti di entità fittizie pur riconoscendone la non-esistenza in senso stretto, in opposizione alla teoria cognitiva delle emozioni. Tuttavia, è difficile rinnegare completamente questa teoria e al contempo sostenere di provare emozioni effettive; piuttosto sarà il caso di ridimensionare ciò che si intende con esistenza, adottandone una concezione più debole. A livello psicologico, per dire, si può avere paura dell'oggetto di un'allucinazione pur sapendo che non esiste; infatti,

poiché un'emozione è uno stato che pone qualcuno in relazione con qualcosa, se manca un termine della relazione non sussiste più neanche la relazione. Ma dire che si è in relazione con un oggetto che non esiste (spazio-temporalmente) non equivale a dire che non c'è alcunché con cui si è in relazione e quindi che non c'è alcuna emozione; c'è un oggetto con cui si è in relazione in tale emozione, solo che non esiste.³⁶

In qualche misura, per questa posizione si dovrebbe quindi credere all'esistenza dell'oggetto fittizio in questione; la forza di questa credenza poi influenza soltanto il nostro differente comportamento nei confronti dell'oggetto.

Lo status ontologico e metafisico di queste entità non è però affatto chiaro o privo di problemi, e per questo motivo si è criticata questa soluzione al paradosso della finzione; Walton stesso ha avanzato una proposta in cui viene rivalutata la relazione emotiva tra fruitore e oggetti di finzione proprio perché a questi ultimi egli vuole categoricamente negare qualsiasi tipo di esistenza. Voltolini ha dedicato un libro ("Finzioni") alla disamina della questione, esplorando le posizioni realiste e antirealiste e considerando quale possa essere la natura di tali oggetti, i *ficta*; ma che si tratti di entità esistenti (im)possibilmente (quindi in mondi possibili o impossibili), oggetti meinonghiani (inesistenti e tuttavia costituiti dalle proprietà che li caratterizzano a livello descrittivo),³⁷ oppure artefatti creati dal proprio autore (entità astratte, che *sussistono* e quindi esistono in senso non spazio-temporale e dipendono dalla mente umana), poiché nelle riflessioni di Walton e Iser la questione dell'esistenza dei *ficta* è respinta o tralasciata (rispettivamente), non sarà il caso di approfondirla ulteriormente.

³⁶ A. Voltolini, *Finzioni: il far finta e i suoi oggetti*, cit., p. 142.

³⁷ Un oggetto, secondo Meinong, può avere la serie di proprietà che lo caratterizzano indipendentemente dal fatto che esso esista o meno. Il quadrato rotondo ne sarebbe un esempio.

Questo sguardo al dibattito filosofico sulla finzione vuole dare un'idea di come tradizionalmente ci si è approcciati all'argomento, e di quali questioni sono state considerate problematiche; Walton si rivolge a ciascuna di queste nella sua teoria estetica della rappresentazione, volendo fare chiarezza intorno ai diversi temi (anche metafisici e semantici) che hanno segnato a lungo la finzione. Iser invece non si rifà esplicitamente a tale discussione, alla maniera di Walton: sembra che non vi sia una simile volontà di chiarificazione, che sia perché Iser non proviene da uno sfondo filosofico, o magari perché indagare la finzione dal punto di vista del suo funzionamento, che pure è un approccio condiviso da Walton, diventa l'unica cosa rilevante. Ad ogni modo, dopo questa breve esposizione, apparirà sicuramente con più evidenza l'originalità delle due teorie: come la finzione trabocchi dall'ambito artistico per sfociare nella vita quotidiana, come essa venga liberata dal dualismo oppositivo con la realtà, il decentramento dell'autore, il ruolo centrale dell'elemento immaginativo, e via dicendo.

Capitolo II

Walton: finzione e gioco

Finzione come rappresentazione

La finzione, a ben guardarla, appare come una potente maga: ammaliante, misteriosa, tentatrice e tessitrice di illusioni, ed è comprensibile che molti le rivolgano uno sguardo sospettoso. Non è mai chiaro se la presunta incantatrice produca delle metamorfosi (trasformando, per così dire, zucche in carrozze) o se stia semplicemente giocando con le menti degli umani, mascherando il nulla dietro abili inganni. Eppure, pur sapendo che la maga gioca con l'ordine naturale, gli uomini continuano a cercare i suoi benefici, spontaneamente e con leggerezza, e talvolta l'influenza magica di lei pervade la realtà quotidiana senza che nessuno se ne accorga.

Human beings make up stories and tell them to each other. They also listen, entranced, to stories which they know are made up. This is astonishing! [...]

Fiction is such a familiar feature of our lives that we almost don't even notice it, let alone wonder about it. And those of us who do notice it often deny what is most astonishing about it: that appreciators of fiction are interested in, fascinated by, people and events they know to be non-existent.³⁸

Si capisce bene come la natura della finzione possa far grattare il capo a molti filosofi e teorici della letteratura, e in effetti lo ha fatto; cosa si intenda quando ci si riferisce a un'entità fittizia, in che modo si possa dire vera un'affermazione che riguarda un elemento di un'opera di

³⁸ K. L. Walton, *Appreciating Fiction: Suspending Disbelief or Pretending Belief?*, in «Dispositio», 5, 13-14 (1980), p. 1.

finzione e come sia possibile distinguere fittizio da non-fittizio sono solo alcune delle domande che, come abbiamo visto, hanno animato le ricerche degli studiosi.

Una delle teorie più influenti, che più hanno plasmato e dato vita al dibattito (anche per via della sua particolarità), è quella introdotta da Kendall Walton, nota come *make-believe theory*, o teoria del far finta. Quella di Walton si presenta come una teoria della rappresentazione, dove per rappresentazione si intende una quantità impressionante di fenomeni, che vanno da effettive opere d'arte, come il capolavoro di un pittore o di un romanziere, a oggetti di natura più comune, come la metafora o le nuvole quando ricordano animali. Nel suo particolare senso, Walton vorrebbe che “rappresentazione” fosse considerata sinonimo di “finzione”, non confinando quest'ultima, quindi, al campo degli artefatti umani.

Lo scopo di questo importante progetto filosofico è esplorare il senso delle opere d'arte rappresentazionali osservando come i bambini si comportano nei loro giochi di far finta, giungendo persino a considerare la fruizione di un'opera d'arte rappresentazionale come uno di questi giochi. In effetti, il vasto dominio del termine “rappresentazione” dipende dal fatto che esso può essere applicato a qualunque oggetto che funga da *prop*, ovvero da supporto, in questi giochi, prescrivendo o semplicemente stimolando immaginazioni (*imaginings*) sul suo conto. Per Walton, dunque, sono situazioni analoghe quella in cui una persona immagina un mondo fantastico leggendo un libro e quella in cui un bambino “porta a spasso” il proprio cane di peluche; un libro può funzionare come supporto tanto quanto un pupazzo.

Per Walton, il bisogno di far finta è così forte per l'essere umano che lo accompagna dall'infanzia alla vecchiaia, con l'unica differenza che assume diverse forme:

I bambini riversano una straordinaria quantità di tempo e impegno nelle attività di far finta. E questa preoccupazione non sembra essere peculiare di certe culture o gruppi sociali, ma pressoché universale. La spinta a dedicarsi al far finta e i bisogni cui tali attività vanno incontro sembrerebbero essere assolutamente fondamentali. Se lo sono, non dovremmo aspettarci che i bambini crescendo, semplicemente se ne disfino come di un abito che non entra più; sarebbe sorprendente se alle soglie dell'età adulta il far finta svanisse senza lasciar traccia.³⁹

³⁹ Id., *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, Milano-Udine, Mimesis, 2011, pp. 31-32.

Se anche l'associazione di grandi capolavori dell'arte con giochi infantili come guardie e ladri può far indignare alcuni, Walton rassicura che la sua indagine si svolge nella massima serietà, e che il riferimento al gioco non dev'essere preso come qualcosa di frivolo.

Pare che la scintilla di questa idea sia originata dalla lettura di un saggio di Ernst Gombrich,⁴⁰ in cui lo storico dell'arte si chiede in che modo un cavalluccio di legno stia per un cavallo vero, in che modo si dica che ne è l'immagine o la rappresentazione; mentre l'immagine fa riferimento alla somiglianza a una forma (il che non si applica, a parer suo, nel caso del cavalluccio e del cavallo), la rappresentazione assume anche significati quali l'"essere sostituito per".

Per il bambino, il bastone con cui sta giocando non "sta per" un cavallo perché l'immagine somiglia a un cavallo come tratti generali, o perché è il ritratto di un cavallo specifico; piuttosto, sembra che valga come cavallo dal punto di vista delle caratteristiche formali che gli permettono di adempiere a una funzione, un po' come per il gatto la palla "rappresenta" un topo in quanto può essere inseguita. Gombrich vorrebbe mostrare come la rappresentazione in quanto sostituzione forse affondi le sue radici in qualche tendenza biologica (comune agli uomini come agli animali) o in altri casi psicologica, e questo prima ancora che entri in gioco il grado di somiglianza con qualche realtà esterna.

This idea of a *psychological lock* into which certain things can fit is crucial to how Gombrich develops his idea. He suggests we can think of a "minimum image", that is, the minimum required for tripping the instincts suggested by the metaphor of a "psychological lock". Thus the dog or the cat chases the ball, because it is like the key in the lock of the animal's instincts.⁴¹

D'altra parte l'arte più antica, quella primitiva o quella egizia, suggerisce Gombrich, andrebbe interpretata in molti casi come vera e propria creazione di un sostituto ad opera dell'uomo, e non come un tentativo di riferire una particolare esperienza di una realtà esterna: l'oggetto artistico agisce in tutto e per tutto come la cosa che rappresenta, indipendentemente dal realismo con cui è rappresentata.

⁴⁰ Cfr. E. H. Gombrich, *Il cavallo a manico di scopa ovvero le radici della forma artistica*, in *A cavallo di un manico di scopa: saggi di teoria dell'arte*, Torino, Einaudi, 1971.

⁴¹ C. Bateman, *Imaginary Games*, Alresford, Zero Books, 2011, pp. 63-64.

Immaginiamo, dunque, che il “cavaliere” che fieramente galoppa sul suo bastone decida, in uno spirito di gioco o di magia – e, del resto, come distinguere fra i due? – di mettervi una briglia “vera”, e che poi gli sia venuta perfino la tentazione di “dare” al bastone due occhi piantati sulla estremità tenuta in alto. Un po’ di erba farà da criniera. E a questo punto possiamo dire che il nostro inventore è veramente “a cavallo”, poiché il suo desiderio è praticamente realizzato: il cavallo se lo è fabbricato da sé.⁴²

Questa trasformazione del semplice bastone, inoltre, avviene per il bambino senza nessun tipo di intervento verbale; per Gombrich, quindi, si potrebbe dire che «la sostituzione precede l’intenzione di fare un ritratto, e la creazione precede quella di comunicare».⁴³

Quando si realizza che «un’immagine può non avere un’esistenza indipendente, e che può riferirsi a qualcosa fuori di sé, e quindi essere il documento di un’esperienza visuale, piuttosto che la creazione di un sostituto»,⁴⁴ solo allora l’arte “naturalistica” o “illusionistica” può avere luogo. A quel punto, un quadro, ad esempio, si comporta quasi come una finestra su un’altra realtà, in cui le forme rappresentate non esauriscono tutto ciò che è presente, e il fruitore si ritrova ad interagire con l’opera attraverso la fantasia, completando figure nascoste o immaginando i soggetti muoversi nello spazio incorniciato; così, si ha la rappresentazione in senso moderno.

Infine, poiché l’appartenenza di un’opera al campo dell’arte comporta una lunga storia, il riconoscimento di determinate convenzioni e l’adozione di un certo atteggiamento da parte di chi la guarda, Gombrich conclude che se anche Picasso avesse cominciato a fabbricare cavallucci di legno, questi non avrebbero per noi lo stesso significato che invece ha il cavalluccio giocattolo per il bambino; tuttavia, entrambi possono essere considerati rappresentazioni.

È evidente come questo saggio abbia ispirato Walton, per cui la categoria di “rappresentazione”, carica di una storia disordinata, è «evidentemente bisognosa di un nuovo inizio»;⁴⁵ in compenso, egli critica Gombrich in quanto la rappresentazione come creazione di un sostituto porta alle conclusioni sbagliate, poiché «un cavalluccio di legno non sostituisce un

⁴² E. H. Gombrich, *Il cavallo a manico di scopa ovvero le radici della forma artistica*, cit., p. 9.

⁴³ *Ibidem*.

⁴⁴ *Ivi*, p. 16.

⁴⁵ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 21.

cavallo nel modo in cui una vettura motorizzata sostituisce una vettura a cavalli»: ⁴⁶ nel primo caso il bambino deve necessariamente immaginare che il cavalluccio sia un cavallo in carne e ossa. Sembra, dunque, che il far finta vada osservato da vicino, in quanto fenomeno centrale dell'arte rappresentazionale (nel senso di Walton), con tutte le conseguenze che ne derivano.

Finzione, funzione e immaginazione

Un gioco di far finta è un tipo di immaginare, e si pone, quindi, accanto a sogni, sogni ad occhi aperti o, appunto, alla fruizione di opere d'arte rappresentazionali; la sua peculiarità (rispetto, per esempio, ai sogni) è che l'attività immaginativa coinvolge quelli che vengono chiamati supporti.

I supporti, in genere, prescrivono immaginazioni sul loro conto, generando così verità fittizie; una proposizione si dice fittizia (costituendo, quindi, una verità fittizia nel senso di Walton) quando è vera in un determinato mondo di finzione; in tal senso è fittizio, ossia fittiziamente vero, che una bambola sia un bebè o Sherlock Holmes un investigatore. Intuitivamente, affermazioni come quest'ultima suonano vere, eppure in nessun caso, per Walton, la finzione dev'essere interpretata come un tipo di verità: al vero spetta l'essere creduto mentre al fittizio l'essere immaginato; in altre parole, per quanto sia possibile parlare della regina delle fate Titania e della regina Vittoria con la stessa facilità e naturalezza, in nessun modo della prima si stanno affermando (implicitamente o meno) l'esistenza o le proprietà.

Colui che immagina il fittizio si può dire che finga di credere; per di più, molto spesso le due esperienze possono avere degli elementi in comune, soprattutto considerando il grado di oggettività offerto dai supporti. Eric e Gregory, due bambini ricorrenti negli esempi di Walton, mentre stanno giocando a un gioco in cui ogni troncone che vedono è fittiziamente un orso, sono effettivamente sorpresi di trovarsi davanti un troncone (un orso, nel mondo del loro gioco) che non avevano visto perché nascosto da un cespuglio, oppure tirano un sospiro di sollievo quando, osservando meglio, quello che a loro pareva un troncone si rivela essere qualcos'altro. Avrebbero potuto dire, in quest'ultimo caso, che c'era un orso in un certo posto e che è improvvisamente scomparso, oppure che “non è più fittizio” che ci sia un orso, invece ammettono di essersi

⁴⁶ Ivi, nota 1, p. 23.

sbagliati. Questo genere di comportamenti fa davvero pensare che «i mondi di finzione, come la realtà, [siano] “là fuori”, da investigare ed esplorare, se lo vogliamo e nella misura in cui ne siamo capaci. Liquidarli come “frutto dell’immaginazione della gente” sarebbe disprezzarli e sminuirli».⁴⁷

È il supporto, secondo Walton, che determina le verità di un gioco (al di là di cosa viene immaginato), ma questo può avvenire solo in un contesto umano ad opera di un qualche principio di generazione; nel caso dei tronconi come orsi, il gioco si basa su un accordo (che vale come regola) tra i partecipanti, per cui ogni troncone che viene avvistato conta come un orso, e sarebbe quindi giocare in modo improprio se si decidesse di immaginare un orso laddove non è presente un troncone.

I supporti, inoltre, possono essere allo stesso tempo ciò che Walton chiama “solleccitatori”, così come oggetti dell’immaginare (è proprio questo che avviene nel gioco di Eric e Gregory). I primi si riferiscono a oggetti che per le caratteristiche che possiedono fanno pensare a qualcos’altro, originano un immaginare in modo spontaneo, prima di qualsiasi accordo o regola, come nel caso di nuvole che ricordano animali oppure di un troncone che ha effettivamente una forma simile a quella di un orso. Con oggetti dell’immaginare si intende, invece, tutti quegli oggetti intorno a cui si immagina: Eric non immagina che ci sia un orso, ma che il troncone sia un orso, così come un bambino non immagina di impugnare una spada, ma che il bastone impugnato sia una spada. Un altro oggetto dell’immaginare è, sorprendentemente, colui che immagina: l’impressione di Walton è che «virtualmente tutte le nostre immaginazioni [vertano] in parte su noi stessi. Anche quando non siamo i protagonisti, gli eroi dei nostri sogni, sogni ad occhi aperti, e giochi di far finta, di solito vi abbiamo un qualche ruolo – perlomeno quello di osservatori degli altri singolari accadimenti».⁴⁸ Se si immagina il risveglio di un drago che dormiva sotto il Vesuvio, si immagina quantomeno di essere venuti a conoscenza di questa notizia; nel gioco dei tronconi come orsi, invece, oltre a immaginare un orso che sbuca dal lato del sentiero, ci si immagina avere l’esperienza di incontrare un orso all’improvviso.

È davvero impressionante la capacità dei supporti di generare verità fittizie, così come la vividezza che la loro presenza dona alle immaginazioni: una bambola dai capelli rossi e dal vestito blu, senza che sia necessario descriverla verbalmente, rappresenterà un bebè con quelle

⁴⁷ Ivi, p. 65.

⁴⁸ Ivi, p. 49.

caratteristiche, così come un troncone di dimensioni molto piccole potrebbe rappresentare un cucciolo di orso.

I supporti possono poi essere di diverso genere: evidentemente, c'è una grande differenza tra una nuvola che ricorda un coniglio (e che viene interpretata come se prescrivesse di immaginare quel coniglio), un trenino giocattolo e “Amore e Psiche” di Canova. Per quanto ognuno di questi sia in grado di generare verità fittizie, ciò che si può dire è che tronconi, nuvole o costellazioni non sono stati progettati per prescrivere specifiche immaginazioni e per essere utilizzati in giochi di far finta; sono supporti improvvisati ad hoc, diciamo. I trenini giocattolo sono stati ideati per rappresentare treni, i gatti pupazzo per rappresentare gatti: questi sono supporti per giochi in cui queste sono le verità fittizie che essi devono generare; «chiamerò i giochi del tipo a cui un dato supporto ha la funzione di servire quelli autorizzati per quel tal supporto».⁴⁹ Le opere d'arte rappresentazionali, chiaramente, hanno più in comune con quest'ultima categoria di supporti piuttosto che con quella a cui appartengono le automobili che sembrano sfoggiare un volto sorridente, per dire.

È soltanto perché Walton adotta un significato poco rigido di funzione che questa tipologia di oggetti (ovvero i supporti ad hoc) riesce a classificarsi come rappresentazione: un significato che non dipende direttamente dalle intenzioni dell'artefice, ma dal fatto che oggetti del genere vengano normalmente interpretati come finalizzati alla prescrizione di immaginazioni a chi li osserva. Questa tendenza è basata per lo più su convenzioni o tradizioni adottate da un certo gruppo sociale; risulta chiaro ciò che si intende se si considerano, per esempio, le costellazioni: le stelle che le compongono non sono nate perché gli uomini potessero associare loro la figura di un cigno o di un drago, e non hanno quindi davvero la funzione di sollecitare questo tipo di immaginazioni; tuttavia, dal punto di vista sociale e culturale è come se l'avessero. Poiché per Walton non c'è differenza tra essere rappresentazione, essere finzione e avere la funzione di prescrivere immaginazioni, va da sé che se «le funzioni sono relative a una società, lo è altrettanto la finzione».⁵⁰ Questo punto di vista non rende meno arduo discriminare tra finzione e non-finzione; questa non è affatto una questione triviale, in quanto parte del dibattito sulla finzione è dedicato proprio all'individuazione di questo confine.

⁴⁹ Ivi, p. 75.

⁵⁰ Ivi, p. 118.

Walton presenta, quindi, l'esempio dei miti greci, nel caso in cui questi venissero intesi nella società di provenienza come non-finzione: non è chiaro come debbano essere compresi oggi, e per quale motivo. Certamente per noi sono fittizi, ma non è evidente quale gruppo sociale debba essere preso come riferimento, ed è anche possibile che si distingua tra la funzione e l'uso di una certa opera anche all'interno di una stessa società; se così fosse, i miti greci potrebbero essere considerati non-finzione per noi per via del fatto che lo erano per i greci, e tuttavia essere usati da parte nostra come finzione. Altrimenti, se si volesse pensare la funzione come qualcosa di legato all'essenza di un'opera, si dovrebbero trattare i miti greci come non-finzione per i greci e finzione per noi nonostante condividano un testo (quasi come fossero due opere differenti), in quanto appartiene all'identità di una certa opera il fatto che venga utilizzata in un gioco di far finta oppure che venga creduta come una verità.

È anche giusto notare che un'opera può avere ruoli differenti rispetto all'essere un supporto (anzi, questo è forse il caso più comune), e non è detto che questo sia il ruolo principale: «i supporti possono anche essere veicoli di asserzioni, o veicoli di tentativi di trasmettere conoscenza o generare comprensione o educare all'assennatezza o spingere all'azione».⁵¹

La nostra nozione di finzione non soffre di nessuna indefinitezza sulla base di questa spiegazione. Un'opera (o un passaggio di un'opera) con il compito di prescrivere immaginazioni è inequivocabilmente finzione nel nostro senso, qualsiasi altro scopo possa avere e per quanto trascurabile questo possa risultare.⁵²

In sostanza, perché un'opera si possa considerare non-fittizia, deve essere interamente assente la funzione di servire da supporto in un gioco di far finta. Per Walton, di conseguenza, opere come i "Tre dialoghi fra Hylas e Philonous" di Berkeley, ovvero opere tradizionalmente classificate come non-finzione, che vogliono rivolgersi unicamente al mondo reale seppur coinvolgendo alcuni elementi fittizi (nel caso di Berkeley, usando dei personaggi fittizi come portavoce), andrebbero indiscutibilmente ricollocate.

Sarebbe quindi, a parer di Walton, piuttosto «grossolana»⁵³ una distinzione che si basasse sulla natura del contenuto dell'opera o, ancora, sul genere dell'opera, come se fosse finzione

⁵¹ Ivi, p. 119.

⁵² *Ibidem*.

⁵³ Ivi, p. 98.

un'opera che tratti di entità irreali (come può essere per romanzi o fiabe), mentre non-finzione una che si occupi del reale (biografie o manuali di istruzione). Semplicemente non è corretto che un romanzo, o un'opera di finzione in generale, non possa parlare di persone e cose reali, e nemmeno si può dire che, nel caso in cui ne parlasse, lo farebbe in modo non veritiero; «un fatto può essere finzione e la finzione fatto»:⁵⁴ una biografia con delle informazioni inesatte rimarrebbe una biografia, non si tratta di una questione legata a verità o menzogna. Già nel primo capitolo si è considerata la complessità dovuta a simili casi ambigui; come nota anche Gregory Currie, infatti,

merely being true would not be enough for us to say that the work was not fiction. Someone may write an historical novel, staying with the known facts and inventing incidents only where historical knowledge is lacking. Suppose it then turns out that these events described in the novel exactly correspond to what actually happened. I want to say that the work is fiction, even though it is entirely true.⁵⁵

Quella di Walton è senz'altro un'idea di finzione forse troppo generosa, che gli permette tuttavia di scrollarsi di dosso una serie di ambiguità e situazioni problematiche con relativa facilità; desiderava riforgiare la tradizionale disputa finzione/non-finzione, e questo è sicuramente un modo netto ed efficace di farlo, ma è comprensibile che da sé non chiuda il dibattito: difficilmente si può abbracciare questa definizione senza includere i supporti, i giochi di far finta e tutto ciò che questi portano con sé.

Le opere artistiche rappresentazionali, quindi, prescrivono immaginazioni e generano mondi di finzione popolati di verità fittizie; tutte le opere che non sono interessate a rendere fittizie delle proposizioni, ma unicamente ad affermarne la verità, anche tentando di convincere il fruitore (indipendentemente dal fatto, poi, che il contenuto sia in effetti vero), non sono da considerare fittizie o rappresentazionali. È possibile, comunque, che credere qualcosa comporti anche il doverla immaginare. Questo però non significa che l'opera prescriva immaginazioni e vada usata come supporto in un gioco di far finta; un singolo fruitore potrebbe decidere di farlo, ad esempio servendosi di una biografia in tal modo, ma essa sarebbe una rappresentazione, ad essere generosi, unicamente per quel fruitore, trattandosi di un'opera che vuole descrivere il

⁵⁴ Ivi, p. 100.

⁵⁵ G. Currie, *What is Fiction?*, cit., p. 388.

mondo reale e non generare un mondo fittizio (questo, tralasciando il fatto che usare una biografia in questa maniera tradirebbe la sua funzione).

Le verità secondo i principi

In ogni gioco ci sono delle regole. Una volta chiarito cosa Walton intende con il termine “rappresentazione”, è bene specificare in che modo germoglino le verità della finzione, ovvero come comprendere le indicazioni di una rappresentazione circa ciò che va immaginato.

In generale, la generazione delle verità fittizie (ovvero quelle proposizioni che sono vere in un certo mondo di finzione) può avvenire in modo diretto, per cui si ottengono verità dette primarie, oppure indirettamente, ricavando verità implicate. Questa denominazione non deve far pensare che le prime siano più importanti delle seconde, o che siano esplicite piuttosto che ricavate per inferenza; l'unica differenza da tenere a mente è che le verità implicate sono strettamente dipendenti da altre, mentre quelle primarie no. Come conseguenza di questa impostazione, bisognerà figurarsi un nucleo di verità che non dipende da nessun'altra da cui discendono tutte le altre.

Per fare un esempio, Walton cita il quadro di Goya “Non si può guardare”, in cui un gruppo di patrioti sta per essere fucilato da dei soldati; il fruitore, però, non vede i soldati, che sono stati posti fuori campo, e deve quindi immaginare che ci siano per via del fatto che le baionette sono posizionate in un modo che non lascia altra spiegazione. La bravura di un artista sta anche nelle vie impiegate per la generazione delle verità dell'opera, come in questo caso; infatti, «talvolta il fatto stesso che sia stata generata indirettamente dà risalto a una verità fittizia, soprattutto quando sarebbe facile generarla in modo più diretto»,⁵⁶ e allora il fruitore può ipotizzare, di fronte a questa scelta, che forse questi soldati stiano per una guerra disumana e senza volto.

Per il resto, «le verità fittizie proliferano come conigli»:⁵⁷ se in un romanzo viene nominato il cielo, si può presumere che questo sia azzurro, che di giorno un unico sole lo attraversi e che di notte sorgano invece un'unica luna e delle stelle; se in un quadro viene raffigurato un uomo, lo si

⁵⁶ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 176.

⁵⁷ Ivi, p. 175.

immaginerà avere sangue nelle vene, dormire la notte e respirare ossigeno, avere dei genitori, e via dicendo. Non è facile capire dove sia il caso di fermarsi con la generazione di verità fittizie o quali verità dipendano da quali altre, perciò può essere importante comprendere quali principi lavorino alla base.

Indagando come si generano le verità fittizie, per Walton si possono distinguere i principi di generazione diretta, «che affermano semplicemente che se un'opera ha o contiene determinate parole o segni o quel che sia, le tali e tali proposizioni saranno fittizie»⁵⁸ (ossia sarà tendenzialmente vero nel mondo di finzione tutto ciò che è detto o mostrato dalla rappresentazione in questione), e i principi di implicazione, che servono a individuare quali verità discendono dal nucleo delle verità primarie. Mentre i primi sembrano relativamente lineari e poco problematici, anche se questo si può affermare solo ad uno sguardo superficiale, i principi di implicazione sono stati piuttosto discussi, in particolar modo per quanto riguarda il campo letterario, e due nello specifico: il Principio di Realtà (d'ora in avanti PR) e quello di Mutua Credenza (PMC), entrambi, secondo Walton, inadeguati quando osservati nelle loro estreme conseguenze.⁵⁹

Le formulazioni dei due principi variano leggermente a seconda della fonte, anche se il senso generale permane; Walton enuncia così quello di Realtà: «se p_1, \dots, p_n sono le proposizioni di cui una rappresentazione genera direttamente la finzionalità, un'altra proposizione, q , è in essa fittizia se, e solo se, qualora fosse il caso che p_1, \dots, p_n , sarebbe il caso che q ».⁶⁰ In altre parole, entro i limiti di ciò che è concesso dal nucleo delle verità fittizie primarie, il mondo della finzione sarà il più possibile simile al mondo reale, e il fruitore è legittimato a trarre lo stesso genere di conclusioni, sulla base di ciò che legge, vede o in altro modo esperisce, a cui arriverebbe se stesse operando nel mondo reale.

Sebbene si parli di nuclei di verità fittizie primarie, questi non sono sempre evidentemente individuabili nella loro interezza; non è, però, necessario avere sotto mano un elenco completo di queste verità per mettere in atto il PR: basterà prendere le mosse dall'insieme di verità fittizie che

⁵⁸ Ivi, p. 177.

⁵⁹ Un altro principio, evidenziato da Chris Bateman, è il Shared Mythology Principle, che egli definisce «the more extravagant version» del PMC, in cui né il pubblico né l'artista credono o hanno mai creduto alle verità fittizie in questione; il SMP ha particolare rilevanza in opere fantastiche, di fantascienza o di orrore soprannaturale. Cfr. C. Bateman, *Imaginary Games*, cit., p. 147.

⁶⁰ K. L. Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, traduzione di chi scrive, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press, 1990, p. 145.

l'opera sembra generare (direttamente o indirettamente) oltre ogni dubbio, e da queste si otterranno delle verità implicate. Indicativamente, per Walton, quello che accade durante la fruizione è più che altro una questione di «sensibilità nei confronti dell'opera nel suo insieme».⁶¹ Se si volesse, però, ottenere una formula da applicare, si potrebbe dire che «la finzionalità di r_1, \dots, r_n (che sia generata direttamente o indirettamente) a prima vista implica la finzionalità di q se, e solo se, qualora fosse il caso che r_1, \dots, r_n , sarebbe il caso che q ».⁶²

Questa sensibilità per l'opera si estende anche al grado di importanza attribuito alle diverse verità fittizie, che non è detto rispecchi i criteri del mondo reale o una qualche accuratezza storica: se in un romanzo i protagonisti sono dei contadini, è ragionevole che costoro siano più importanti del re, che viene nominato unicamente per chiarire l'ambientazione. Alcune verità, quindi, sono essenziali e altre interamente marginali (addirittura le si potrebbe “mettere in sordina”); dopotutto, per come vengono generate le verità fittizie, possono esserci mondi di finzioni grandi quanto il mondo reale, a seconda di quanto le verità primarie sono permissive: di fronte a una tale ricchezza diventa necessario fare un po' di ordine.

Il Principio di Realtà, tuttavia, non è il solo principio da considerare; Walton prende in esame il caso in cui, in una storia, coerentemente con la cultura in cui questa viene narrata in origine, esplorando i mari in lungo e in largo si giunge prima o poi a un precipizio per cui la nave precipiterebbe nel vuoto. Se si seguisse il PR, bisognerebbe, qualora nessuna delle verità primarie dica esplicitamente che la terra è piatta, correggere questo aspetto dell'opera con un'informazione che quella cultura non possedeva o a cui semplicemente non credeva; questa, però, non sembra una mossa corretta. Soltanto perché nella realtà i fatti stanno in un certo modo (o, piuttosto, ad oggi si pensa che stiano in un certo modo), non significa che l'opera debba venir privata di un'importante prospettiva che sicuramente l'artista aveva considerato come elemento drammatico; con l'intenzione di porre rimedio a dilemmi come questo, è stato ideato il Principio di Mutua Credenza, che Walton ha riassunto così: «se p_1, \dots, p_n sono le proposizioni di cui una rappresentazione genera direttamente la finzionalità, un'altra proposizione, q , è in essa fittizia se e solo se è mutuamente creduto nella società dell'artista che qualora fosse il caso che p_1, \dots, p_n , sarebbe il caso che q ».⁶³ Da qui, la formula da applicare durante la fruizione diverrebbe: «la

⁶¹ Id., *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 180.

⁶² Ivi, p. 181.

⁶³ Id., *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, traduzione di chi scrive, cit., p. 151.

finzionalità di r_1, \dots, r_n (che sia generata direttamente o indirettamente) a prima vista implica la funzionalità di q se e solo se è mutuamente creduto nella società dell'artista che qualora r_1, \dots, r_n fosse vero, q sarebbe vero». ⁶⁴

Mettendo a confronto i due principi, pare che il PMC favorisca il controllo dell'artista sull'opera, assecondando il comune immaginario dell'arte come veicolo di immaginazioni secondo l'intenzione del creatore, e va anche detto che questo principio è conforme alla usuale pratica di studiare il contesto socioculturale in cui un'opera nasce prima di procedere ad interpretarla. In genere, il fatto che sia più facile per il fruitore scoprire cosa è creduto in una certa società, piuttosto che ciò che "è vero", parla a favore del PMC. D'altronde, Walton ha l'impressione che, indipendentemente dai risultati, il PR abbia un ruolo più centrale per quanto riguarda il nostro modo di intendere le rappresentazioni, senza contare che solo questo principio può essere applicato a rappresentazioni come costellazioni e tronconi; è anche probabile, poi, che si tenda a preferire il PR piuttosto che il PMC per le verità fittizie a sfondo morale (è difficile immaginare che, per esempio, la tortura sia moralmente accettabile o che l'amicizia sia immorale).

In molti casi non c'è bisogno di scegliere tra i due principi, in quanto è ben possibile che le mutue credenze in questione siano anche fatti veri; è soltanto quando si ipotizza che credenza e realtà differiscano che si prende a considerare il Principio di Mutua Credenza, e spesso questo avviene quando si ha a che fare con opere da altre culture o altre epoche. Ad ogni modo, Walton precisa, non accade che il fruitore prima individui "freddamente" le credenze comuni nella società dell'artista, per comprendere poi quali verità fittizie siano state generate e, solo allora, procedere con l'immaginarle. La cosa più probabile, che aiuterebbe a spiegare, tra l'altro, il ruolo apparentemente fondamentale del Principio di Realtà, è che i fruitori comincino con l'immaginare di condividere quelle credenze per poi applicare il PR: in tal modo, prendendo per vero un mondo che non lo è, i risultati dei due principi riescono a pressoché coincidere. Poiché si sta giocando, quindi, ad un gioco di far finta, si capisce ulteriormente la predilezione per il Principio di Realtà; infatti, esso favorisce la partecipazione del fruitore in un modo non consentito dal PMC, «giacché l'andare alla scoperta dei mondi di finzione in conformità ad esso rispecchia l'andare alla scoperta del mondo reale». ⁶⁵

⁶⁴ Id., *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 186.

⁶⁵ Ivi, p. 193.

Sebbene si stia giocando in entrambi i casi, il fruitore partecipa in modo più naturale quando sta applicando il PR; Walton fa un esempio: Loretta sta leggendo una storia in cui il protagonista, Andy, dimostra comportamenti antisociali, per cui la lettrice inferisce che costui abbia un disturbo neurologico ereditario, applicando le conoscenze che lei stessa possiede nel mondo reale, facendo uso quindi del PR. Loretta va poi in biblioteca per cercare conferma della sua diagnosi negli studi più recenti in materia; è fittizio dunque, nel suo gioco, che noti i comportamenti di Andy e gli attribuisca un disturbo neurologico ereditario, come è fittizio che vada in biblioteca a confermare la sua teoria: tutto ciò segue esattamente la falsariga di ciò che Loretta farebbe se Andy fosse una persona reale. Mabel, invece, leggendo la stessa storia, si ritrova ad applicare il PMC, per cui, vedendo il comportamento antisociale di Andy, deve concludere che egli sia posseduto dal demonio poiché questo è ciò che, secondo Mabel, la società dell'artista avrebbe pensato. Al che decide di recarsi a consultare un archivio storico per confermare la sua teoria, ed effettivamente è così; Mabel immagina quindi se stessa credere queste cose, ovvero è fittizio nel gioco che lei le creda e che interpreti il mondo proprio come farebbe un membro della società dell'artista. La sua visita all'archivio storico, però, non s'intona altrettanto bene con questo gioco di far finta rispetto a quella di Loretta in biblioteca, che al contrario ha il senso di, fittiziamente, arrivare a convincersi di una certa intuizione su una situazione incontrata; Loretta può portare nel mondo del gioco un maggior numero di fatti veri (o che lei ritiene veri) su se stessa in confronto a Mabel.

Per il resto, pare che il Principio di Realtà e quello di Mutua Credenza non siano sufficienti a coprire la generazione di ogni verità fittizia, e nemmeno giustificano situazioni relativamente comuni, quale il caso di un bambino che disegni una vecchia con la mantella nera e una scopa in mano, un naso adunco e un gatto nero ai piedi, ghignante sotto una luna piena: chiunque riconoscerebbe in questa rappresentazione una strega, ma questo non perché, se si incontrasse per strada una persona così conciata, sarebbe vero che questa è una strega, e non è neppure mutuamente creduto (al massimo, si penserebbe che sia travestita da strega). Walton conclude:

Non vi è alcuna particolare ragione perché debbano entrare in gioco le credenze di qualcuno circa il mondo reale. Per quel che riguarda le implicazioni, delle semplici convenzioni che

stabiliscano che ogni qualvolta la tal cosa è fittizia, lo è pure la talaltra, faranno egregiamente alla bisogna [...].⁶⁶

Per quanto riguarda le verità fittizie direttamente generate, invece, è stato detto che non equivalgono semplicemente a ciò che è enunciato in modo esplicito (o mostrato, nel caso dell'arte figurativa), e nemmeno, in certi casi, è facile distinguere una verità implicata da una primaria. Disegnando alla maniera di un fumetto, nel caso in cui si voglia rappresentare una radio accesa, probabilmente si traccerebbero delle linee in prossimità delle casse: queste linee sono semplicemente un espediente per rendere fittizio che la radio sia in funzione (come verità primaria) oppure significano che fittiziamente la radio sta emettendo onde sonore, da cui bisogna inferire che la radio è accesa (come verità implicata)?

Il motivo per cui è problematico identificare verità fittizie direttamente generate con qualcosa di enunciato esplicitamente, d'altra parte, è facilmente chiarito se si pensa ai narratori inattendibili; questo si può applicare anche alle arti figurative, come ne "Il sogno" di Rousseau, in cui è ritratta la scena di una giungla popolata da animali esotici a circondare una donna addormentata, e tuttavia non è fittizio che la sognatrice stia dormendo in una giungla o che ci siano elefanti e leoni a farle compagnia.

In considerazione di queste e molte altre ambiguità e confusioni, Walton conclude che forse non c'è una soluzione soddisfacente al problema, quand'esso sia impostato in tal modo:

Per la verità, è giunto il tempo di smascherare l'invenzione che a sorreggere la sovrastruttura ci debba necessariamente essere un nucleo fondamentale. Le varie verità fittizie generate da un'opera possono essere mutuamente dipendenti, con nessuna generata senza l'ausilio delle altre.⁶⁷

Al fruitore non resterà che muoversi a tentoni tra quelle che gli sembrano le verità fittizie suggerite dall'opera, finché non riesca a convincersi di una combinazione definitiva.

In fin dei conti, la finzionalità di qualcosa non discende dai principi che sono stati presi in considerazione (nel senso che, nel caso in cui non fosse chiaro come applicarli, risulterebbe

⁶⁶ Ivi, p. 201.

⁶⁷ Id., *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, traduzione di chi scrive, cit., p. 174.

difficile comprendere le verità fittizie di un'opera), piuttosto dipende unicamente dal fatto che vi è una prescrizione di immaginare quel qualcosa; infatti, «i principi sono più ricostruzioni dei nostri giudizi in merito a che cosa sia fittizio che guide per arrivarvi».⁶⁸ Queste controversie circa l'applicazione dei principi di generazione sono quindi utili per fare luce sul genere di procedimenti e considerazioni che sottostanno al nostro rilevare verità fittizie, ma questi principi non sono norme preesistenti e, anzi, possono essere delineati solo a posteriori; semplicemente, come l'uomo di fronte alla realtà è portato ad acquisire credenze circa quello che incontra, di fronte a un'opera egli si ritrova a far finta e a immaginare ciò che quest'ultima prescrive.

In un modo o nell'altro, tuttavia, è essenziale che il fruitore definisca con certezza l'insieme delle verità fittizie dell'opera, anche quando queste possono sembrare problematiche o paradossali; tenuto conto dei mezzi utilizzati per la generazione, di eventuali scelte stilistiche e del diverso grado di importanza delle varie verità, è in definitiva tramite queste ultime che l'opera può davvero aprirsi al fruitore e comunicare i suoi significati o insegnamenti, trasportandolo in mondi di finzione a cui le verità fittizie fanno da carne e sangue.

La finzione e i suoi mondi

Bisogna avanzare con cautela quando si parla di mondi di finzione, secondo Walton: è facile fraintenderne la natura o confonderli con ciò che non sono, in particolare mondi possibili e impossibili.

Alberto Voltolini propone di assumere che il far finta letterario sia legato ad uno “slittamento di contesto”, per cui quest'ultimo, il contesto, costituisce un insieme delimitato di parametri al fine di attribuire un valore di verità agli enunciati legati a tale contesto; nel caso della finzione, tuttavia, il parametro del mondo non è il mondo reale, bensì uno di finzione, e le condizioni di verità saranno condizioni di verità fittizie. Come conseguenza, «l'enunciato sarà vero nel contesto stretto di interpretazione che ha il mondo di finzione in questione per suo parametro se e in quel mondo le cose stanno come esso dice che stanno»;⁶⁹ il valore di verità

⁶⁸ Id., *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 223.

⁶⁹ A. Voltolini, *Finzioni: il far finta e i suoi oggetti*, cit., p. 27.

dell'enunciato sarà quindi anch'esso fittizio (il che non significa, tuttavia, che sia impossibile la sua verità anche secondo i parametri del mondo reale).

Detto ciò, qual è la differenza tra essere vero in un mondo di finzione ed essere vero in un mondo possibile? La questione dei mondi (im)possibili, nasce dalla confusione circa lo status delle entità fittizie: se ne parla come se ci si riferisse davvero a qualcosa di reale, eppure chiunque ammetterebbe che non si possa loro attribuire nulla di simile alla realtà; sulla base di queste considerazioni, sono nate le teorie (im)possibiliste, che sostengono che sia lecito considerare le entità fittizie dotate della proprietà dell'esistenza,⁷⁰ ma solo in un mondo (im)possibile (come a dire, una dimensione alternativa a quella reale da noi abitata). La teoria dei mondi impossibili differisce da quella dei mondi possibili unicamente per il fatto che concede l'esistenza anche ad entità contraddittorie (descritte, per esempio, in modo inconsistente nella storia di provenienza), che quindi esisteranno solo in mondi impossibili, mentre in quelli possibili hanno esistenza entità che sarebbero potute effettivamente esistere.

Walton, dal canto suo, è piuttosto chiaro sul fatto che le entità fittizie non *esistano* in nessun genere di mondo, o meglio, che non sia nemmeno utile porre la questione sul piano dell'esistenza o dell'essere; anzi, ha etichettato i diversi tentativi fatti in questa direzione come "metafisica voodoo", inclusa la proposta di considerare le entità fittizie esistenti in un mondo ma non in un altro. Similmente a quanto accade per molte altre questioni complesse e forse inutilmente ingarbugliate, pensare i problemi della finzione nell'ottica di giochi di far finta e di immaginazioni sembra dissipare tutte le nebbie: si può dire che sia fittizio (vero fittiziamente), nel mondo di "Dracula", che esiste un vampiro noto come "conte Dracula", ma questo sta soltanto a significare che l'opera di Bram Stoker prescrive una certa immaginazione, per cui il lettore, nel suo gioco, dovrà far finta che esista un tale individuo (il che non comporta, tuttavia, un impegno ontologico).

Sembrerebbe più aderente alla fenomenologia dell'esperienza concedere che sappiamo che l'opera ha un oggetto, che essa genera verità fittizie su qualcosa, e che noi ci dedichiamo alle appropriate immaginazioni intorno a questo; quello che non sappiamo è solo se l'oggetto sia reale o meramente fittizio.⁷¹

⁷⁰ Con "esistenza" si intende con Voltolini (e in senso stretto) la capacità di influenzare causalmente il mondo, o anche il fatto di avere dimensioni spaziotemporali. Cfr. *ivi*, p. 55.

⁷¹ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 163.

Per quanto Walton non si sia occupato di definire con precisione la natura dei mondi di finzione, li ha differenziati chiaramente dai mondi possibili, sulla base del fatto che non è problematico se un'opera prescrive immaginazioni contraddittorie o impossibili: la finzionalità, per come è intesa da Walton, non dipende dal fatto che una proposizione possa essere immaginata, ma dal fatto che l'opera lo prescriva. Non è rilevante se le contraddizioni siano immaginabili in qualche modo, sarà comunque "Call of Cthulhu"-fittizio (ossia fittizio nel mondo di "Call of Cthulhu") che, fuggendo dal grande Cthulhu, «Parker slipped [...] and Johansen swears he was swallowed up by an angle of masonry which shouldn't have been there; an angle which was acute, but behaved as if it were obtuse».⁷² Oltre ciò, i mondi possibili, al contrario dei mondi di finzione, sono solitamente considerati completi o determinati, ovvero «la classe di proposizioni che costituisce ogni dato mondo possibile include p oppure non- p per ogni proposizione p (o ogni proposizione che non verte su particolari assenti in quel mondo)»;⁷³ nei mondi di finzione, invece, è comune che, ad esempio, un personaggio abbia figli, ma non si sappia quanti o quali siano i loro nomi.

Per concludere, sulla base del fatto che ad ogni mondo di finzione è puntualmente associata una collezione di proposizioni, si può intendere un certo mondo di finzione come costituito dall'insieme delle immaginazioni che la rappresentazione prescrive, quindi dalle verità fittizie da essa generate; basti tenere a mente che questa è più che altro una definizione di comodità, che non esaurisce ciò che un mondo di finzione è, e che potrebbe non reggere se confrontata con casi specificamente ideati per contrastarla.

I mondi, poi, si sdoppiano e si moltiplicano, anche senza voler toccare casi problematici (ad esempio, il caso di un'opera ambigua di cui si danno più interpretazioni valide, da cui consegue che essa abbia più mondi assegnati): in particolare, vanno tenuti distinti i mondi dei giochi che si fanno con le opere rappresentazionali dai mondi delle opere stesse.

L'ipotesi che Walton decide di adottare è che ci sia «una corrispondenza uno a uno tra, da una parte, mondi, e dall'altra, giochi, opere, e sogni o sogni a occhi aperti»,⁷⁴ ed è infatti nei casi in cui non è ben chiaro cosa sia da considerare il gioco o l'opera che i mondi si accavallano. È essenziale per Walton sottolineare che il mondo attraverso cui interagiamo con l'opera, il mondo

⁷² H. P. Lovecraft, *The Call of Cthulhu*, in *Selected Stories*, London, HarperCollins, 2018, p. 131.

⁷³ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 90.

⁷⁴ Ivi, p. 82.

del gioco che prende l'opera come supporto, è diverso e irrimediabilmente separato dal mondo di finzione abitato, per dire, dai personaggi dell'opera; qualunque cosa si tenti, sarà impossibile interagirci. I due mondi, quello del gioco e quello dell'opera, tuttavia, condividono molte verità fittizie: per chiunque si trovi di fronte a “Monaco in riva al mare” di Friedrich sarà una verità fittizia, nel gioco che viene praticato con l'opera, vedere un monaco solitario che osserva il mare sotto un cielo cupo; che ci sia un tale monaco, come anche tutti gli altri elementi osservabili giocando, sono verità che appartengono anche al mondo dell'opera. Va riconosciuto, però, che non potrà essere una verità fittizia nel mondo di “Monaco in riva al mare” che il fruitore sia lì, a osservare il monaco tra le dune, sebbene ciò sia fittizio nell'altro mondo.

Indicativamente, «le proposizioni fittizie nel mondo di un gioco sono quelle la cui finzionalità è generata in virtù dei principi e dei supporti del gioco – le proposizioni che, per effetto dei principi in vigore e della natura dei supporti, devono essere immaginate dai partecipanti al gioco». ⁷⁵ Detto ciò, si può vedere come possano nascere, a seconda dei principi stabiliti dai partecipanti, diversi tipi di giochi che coinvolgono una stessa opera: a maggior ragione non è ammissibile identificare mondo dell'opera e mondo del gioco. Addirittura, è possibile immaginare una circostanza in cui le verità fittizie in comune ai due mondi siano poche o nulle, e questo proprio a causa del fatto che potenzialmente si possono praticare giochi di qualunque genere usando le opere rappresentazionali come supporto. Il fatto che nei musei non dilagano nelle menti dei fruitori immaginazioni bizzarre e disparate è dovuto a quella che in precedenza è stata chiamata la “funzione” di un'opera, per cui si avranno dei giochi che Walton definisce “autorizzati”; ad esempio, ammirando “L'incubo” di Füssli, si vedrà una fanciulla addormentata con un piccolo mostro sopra lo stomaco e una cavalla che sbircia da dietro una tenda, piuttosto che un pinguino svenuto sotto una montagnola di neve e spiato da un orso polare (come potrebbe avvenire se i principi di generazione utilizzati nel gioco fossero differenti, dando vita, quindi, a un gioco “non ufficiale”). In sostanza, «ciò che è fittizio in [“L'incubo”] è ciò che è (o sarebbe) fittizio in *ogni* gioco in cui è funzione del dipinto servire da supporto, e la cui finzionalità, in giochi del genere, è generata dal solo dipinto». ⁷⁶

Oggetti come tronconi, nuvole e costellazioni, invece, non hanno di fatto la funzione di prescrivere immaginazioni, perciò Walton li aveva chiamati “supporti ad hoc”; questi

⁷⁵ Ivi, p. 83.

⁷⁶ Ivi, p. 84.

differiscono dai supporti normalmente intesi e, dunque, dalle rappresentazioni anche per il fatto che non possiedono un mondo di finzione oltre a quello del gioco che li coinvolge.

Arrivati a questo punto del cammino, si può intuire che «la magia del far finta è una base straordinariamente promettente su cui spiegare le arti rappresentazionali – il loro potere, la loro complessità e diversità, la loro capacità di arricchire le nostre vite»;⁷⁷ si tratta di una teoria per molti versi inaspettata, ma che gestisce con facilità i problemi che la ostacolano, e che non si fa intimidire da questioni che non mettono in pericolo il suo status, tenendo invece sempre un occhio sulla finzione all'opera (e cioè, in funzione, con tutti i suoi meccanismi). L'intera premessa del lavoro di Walton è, dopotutto, che i giochi dei bambini aiutino a comprendere cosa accade agli uomini di fronte alle opere d'arte, piuttosto che definire l'essenza della finzione una volta per tutte (o altre simili imprese).

Le opere in gioco: la partecipazione

La chiave per capire questo potere della finzione, che ci fa giocare come bambini senza accorgersene, è pensare il fruitore di un'opera come partecipante a uno di questi giochi di far finta; per riuscire a farlo, tuttavia, bisogna mettere da parte l'idea che l'arte implichi in risposta una forma di contemplazione disinteressata, che l'arte sia qualcosa da ammirare con occhio distante, qualcosa che non ci cattura con la sua voce da sirena.

Sancita ufficialmente da Kant, ma con radici ben più antiche, questa visione comprende una simile risposta estetica del disinteresse come «an attitude denoting the perception of an object for its own sake without regard to further purposes, especially practical ones, and requiring the separation of the object from its surroundings in order that it may be contemplated freely and with no distracting considerations».⁷⁸ Come osserva Arnold Berleant, tuttavia, lo sviluppo novecentesco nell'ambito artistico (aiutato dai mutamenti tecnologici, sociali e del pensiero) demolisce pezzo per pezzo quell'idea di arte bella, fuori dal comune e dotata di aura sacrale, da fruire con fare contemplativo e reverenziale: il motivo dominante è infatti «the

⁷⁷ Ivi, p. 93.

⁷⁸ A. Berleant, *Art and Engagement*, Philadelphia, Temple University Press, 1991, p. 12.

deliberate dethroning of art and its reintegration into the course of normal human activity».⁷⁹ In opposizione a quella tradizione che vorrebbe il fruitore dell'*oggetto* d'arte come spettatore esterno e distaccato, si ha quindi la nozione di coinvolgimento estetico, per cui il fruitore è parte integrante dell'*esperienza* artistica (la cui buona riuscita spesso dipende proprio dal contributo di questo). Nei termini di Berleant:

There is an alternative to the Enlightenment's aesthetics of distance and disinterestedness, which is a history more than a tradition in Western culture. Although its origins are most ancient and its sources deep, the idea of human immanence in the world has long flowed as an undercurrent. It appears in animism, the belief that spirit inhabits all things, both living and inanimate, human and nonhuman. It lies at the heart of Dionysian ecstasy, which the contemplative tradition from classical times on has viewed with suspicion and hostility. It is found in mysticism, that inexpressible merging of person and place, of human and universe. It can be discerned in the cohesiveness of ritual that binds together a social group through the sacred objects and the acts of ceremony. It appears in the shared social activities of the marketplace, the sports arena, the parade, the circus. It lies at the heart of acts of friendship and love. Engagement is the signal feature of the world of action, of social exchange, of personal and emotional encounters, of play, of cultural movements like romanticism and, as is our claim here, of the direct and powerful experiences that enclose us in situations involving art, nature, or the human world in intimate and compelling ways.⁸⁰

Anche per Walton, si diceva, è essenziale comprendere la situazione artistica nell'ottica di un atteggiamento partecipativo: se il fruitore si comportasse soltanto da spettatore passivo, probabilmente non ci sembrerebbe così stranamente preda di un incantesimo. Per quanto possa sembrare improbabile il fatto di stare facendo un gioco quando si guarda una statua ("Apollo e Dafne" di Bernini, per dire), si tratta soltanto di mostrare più chiaramente in cosa consiste questo giocare per Walton: «condizione minimale perché si partecipi a un gioco è considerarsi vincolati a immaginare le proposizioni che in esso sono fittizie. I partecipanti intendono le regole e i principi di generazione come se si applicassero a loro stessi».⁸¹ Non è lo stesso che ammirare il

⁷⁹ Ivi, p. 42.

⁸⁰ Ivi, p. 44.

⁸¹ K. L. Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, traduzione di chi scrive, cit., p. 209.

gioco da fuori, studiarne le verità fittizie, le tecniche per generarle, i supporti, e farne in generale un'analisi.

I partecipanti sono coinvolti (“partecipano”, effettivamente) perché fanno più di questa condizione minimale, però: come accade nei giochi infantili, molto spesso chi gioca è anche un supporto riflessivo e molte immaginazioni lo riguardano direttamente; un po’ come un attore, che recita unicamente per sé. «I partecipanti ai giochi di far finta sono così tutt’e tre le cose, supporti, oggetti, e coloro che immaginano, intimamente uniti in un’unica armoniosa combinazione»;⁸² le cose che immaginano, poi, circa loro stessi, le immaginano “dal di dentro” (in prima persona): non semplicemente che qualcuno faccia o provi qualcosa, ma che proprio a loro tocchi una certa esperienza.

Walton, a ben vedere, riconosce che vi siano delle differenze tra la fruizione di opere rappresentazionali e i giochi di far finta, ma ritiene che sostanzialmente ogni fruizione di questo genere possa essere interpretata nell’ottica della partecipazione.

Tenuto conto della mia precedente conclusione che le rappresentazioni hanno la funzione di servire da supporti in giochi di far finta, non dovrebbe risultare particolarmente controverso che i fruitori di norma partecipino nel senso minimale di considerarsi soggetti alle “regole” del far finta, vincolati a immaginare in base a quello che le opere prescrivono. Ciò che non è così pacifico, benché davvero di notevole importanza, è che osservatori e lettori siano supporti riflessivi in questi giochi, che generino verità fittizie intorno a loro stessi.⁸³

Ebbene, che in qualche modo colui che immagina sia sempre incluso nelle proprie immaginazioni era stato accennato in precedenza: se, guardando “Monaco in riva al mare”, si osserva la piccola figura del monaco sulla spiaggia, si immagina di essere venuti a conoscenza che costui sta fronteggiando il mare; tuttavia, essere supporti riflessivi spesso comporta più di questo. Walton porta l’esempio di un lettore de “I viaggi di Gulliver”, la quale opera rende fittizio di se stessa che sia il diario di un medico di bordo (ossia prescrive di essere immaginata in tal modo), per cui chiunque la legga, quasi automaticamente, viene coinvolto in un gioco di far finta in cui dovrà immaginare di stare leggendo un tale diario. Lo stesso avviene per chi in un museo ammira “I papaveri” di Monet: non soltanto, osservando la scena, il fruitore dell’opera

⁸² Id., *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 252.

⁸³ Ivi, p. 254.

fittiziamente viene a sapere che c'è una distesa di papaveri, due coppie di persone che passeggiano nella campagna e una casa in lontananza, ma sarà anche fittizio (di se stesso) che egli *veda* questi papaveri e queste persone e che, magari, solo in un secondo momento si accorga della casa tra gli alberi; potrebbe anche commentare ad alta voce che vede tutto ciò, come anche chiedersi se qualcuna di queste persone abiti in quella casa. Evidentemente non avviene, di fatto, un'interazione del genere; Walton ricorda a tal proposito che si tratta di diversi mondi: «il mondo del gioco di un fruitore include verità fittizie generate da tutti i suoi supporti, dal fruitore nonché dall'opera, e dalle relazioni tra di loro. Il mondo dell'opera include soltanto verità fittizie generate dall'opera da sola».⁸⁴

Ad ogni modo, in vista di un gioco di far finta non è necessario stipulare in anticipo delle regole e nemmeno parteciparvi in gruppo (anche nel caso delle opere rappresentazionali, che sono fruite da molti, i giochi sono molto probabilmente personali): nei due casi appena portati, è con naturalezza che ci si immagina leggere un diario o guardare un campo di papaveri; «questa è proprio il genere di disposizione che ci fa pensare a un implicito riconoscimento di un principio del far finta»,⁸⁵ secondo cui, per esempio, guardare la figura rende fittizio che si stia guardando un campo di papaveri.

Durante l'interazione che il fruitore ha con l'opera (in particolare quella figurativa), può capitare che commenti ciò che vede usando dei dimostrativi, ad esempio “quelli sono dei papaveri”, mostrando i punti della tela dove è rappresentata la distesa di papaveri; questo è un altro aspetto dell'esperienza che si ha delle opere che fa pensare al coinvolgimento del fruitore come supporto riflessivo in un gioco in cui partecipa verbalmente. Questa è chiaramente un'osservazione che si può fare per le raffigurazioni, ma per i romanzi e le altre opere letterarie la partecipazione sarà di un tipo diverso: indicare una frase in un libro che dica “il fianco della collina era dolcemente cinto da papaveri rossi” annunciando che *quelli* sono papaveri rossi non ha lo stesso senso.

Un'altra questione da esaminare è come mai, quando una persona interagisce in questo modo con un'opera figurativa (indicandola e commentandola, implicando dimostrativi), si ha l'impressione che stia asserendo una verità, tant'è che la si potrebbe correggere se dicesse che “quelli sono girasoli” riferendosi al campo di papaveri; eppure, siamo perfettamente coscienti del

⁸⁴ Ivi, p. 256.

⁸⁵ Ivi, p. 258.

fatto che si tratta di macchie di colore sulla tela, non papaveri e nemmeno girasoli. Come va interpretato, dunque, ciò che è detto? Walton suggerisce che si possa farla precedere dall'operatore intensionale "è fittizio che" ("è vero nella figura che"), tale per cui, indicando la tela, il fruitore starebbe asserendo che "quella (cosa indicata)" è fittiziamente una distesa di papaveri. Sembra falso, tuttavia, affermare una cosa del genere: né la tela nella sua interezza né una sua porzione è fittiziamente una distesa di papaveri; questo, nota Walton, farebbe avvicinare l'esperienza delle raffigurazioni a quella delle opere testuali, sotto l'aspetto considerato in precedenza.

Un'altra possibilità è che il fruitore si stia effettivamente riferendo al quadro o a parte di esso, affermando, però, che esso sia una rappresentazione-di-papaveri, che per semplicità diverrebbe "quelli sono papaveri", indicando le pennellate rosse; nemmeno questa opzione mostra la differenza percepita tra raffigurazioni e romanzi, ossia il fatto che sembra possibile "giocare" con le figure additandole e riferendosi ai loro soggetti attraverso dimostrativi, mentre con le opere letterarie questo sembra inappropriato.

È giunto il momento di avanzare una proposta più radicale. Forse [il fruitore] non sta né riferendosi a qualcosa né attribuendo finzionalità ad alcunché. È possibile che siamo stati fin troppo precipitosi nell'assumere che stesse asserendo qualcosa di vero, o che stesse proprio asserendo. Le cose cominciano a prendere un chiaro senso se supponiamo che [il fruitore] stia meramente *fingendo* di riferirsi a qualcosa e di affermare che è [una distesa di papaveri].⁸⁶

Ancora una volta il far finta giunge in soccorso, portando un po' di chiarezza. Secondo quanto appena mostrato, nonostante vengano utilizzati dimostrativi e sembri che ci si riferisca a qualcosa, ciò che si finge non è di riferirsi a qualcosa (che c'è), ma che quel qualcosa sia presente; non ci si sta, quindi, riferendo (fittiziamente) a una rappresentazione-di-papaveri o simili trovate, si sta fingendo che vi siano dei papaveri a cui poi riferirsi. Se vengono impiegati dei dimostrativi o gesti come l'indicare, è soltanto perché è normale farlo nel comportamento che si sta imitando per finta.

⁸⁶ Ivi, p. 260.

«Veniamo anche liberati dall'obbligo di trovare una verità che [il fruitore] asserisce, o quanto a questo una falsità, o anche una proposizione, vera o falsa, che egli finga di asserire»;⁸⁷ si può vedere nuovamente come Walton non ritenga la finzione una specie della verità: separa i due mondi una sottile barriera, un confine invisibile, attraverso cui si può soltanto sbirciare. Se “quelli sono girasoli” sembra falso, quindi, è soltanto perché nel mondo del gioco del fruitore una tale affermazione costituisce fittiziamente una falsità.

Non è che si interagisca con le opere soltanto nella modalità del gioco di far finta, a ben vedere: si pensi alla critica, a tutti quegli individui che studiano, analizzano e spiegano ad un pubblico le opere rappresentazionali; eppure anche questi, pur non giocando a un gioco, trattano gli elementi delle opere come se fossero presenti (potrebbero dire: “quei papaveri”). Walton conclude che, in qualche modo, il fingere sembra sempre essere “sullo sfondo”; dopotutto, si sta avendo a che fare con rappresentazioni, oggetti che hanno la funzione di servire da supporti in giochi di far finta.

A qualcuno potrebbe ancora andare stretta una tale analogia. Un adulto rannicchiato su una poltrona con un romanzo o ritto inchiodato davanti a un dipinto non sembra proprio che stia partecipando a un gioco alla stessa stregua di bambini che giocano con le bambole o galoppano in giro per la casa a cavallo di bastoni. I fruitori sono passivi, riflessivi, e “distaccati”, può sembrare, laddove i bambini sono attivi, improntati alla fisicità, e appassionati.⁸⁸

Delle differenze tra i due, infatti, ci sono, ma vanno concepite per Walton come differenze “di grado”. Oltre al fatto che, come già si è detto, i bambini hanno fra le mani soltanto il mondo del gioco, mentre i fruitori devono fare i conti anche con quello dell'opera, la partecipazione di quest'ultimi è limitata sotto diversi aspetti.

In generale, molte meno azioni possono fittiziamente essere compiute dal fruitore con un'opera rispetto a quelle che un bambino può svolgere nel suo gioco: mentre un bambino può coccolare e pettinare un gatto pupazzo, un fruitore non può far finta di accarezzare il gatto di “Gatto e pesci rossi” di Matisse, per dire. Per di più, alcune delle azioni in cui costui potrebbe di fatto cimentarsi difficilmente verrebbero interpretate nel senso della generazione di una nuova

⁸⁷ *Ibidem.*

⁸⁸ Ivi, p. 265.

verità fittizia, come nel caso di “Parigi dalla finestra” di Chagall, che anche se trasportato a Roma non significherebbe che Roma abbia improvvisamente acquisito la torre Eiffel, gli edifici parigini adiacenti, il gatto e gli altri elementi riportati nella figura; una bambina che porti con sé la sua bambola al parco, invece, senza problemi potrebbe aver recato là un bebè.

Altre restrizioni possono essere dovute alla natura dei supporti (una bambola può essere presa per mano in quanto ha braccia, un dipinto o il passaggio di un libro che rappresenta un bebè no), come anche alle convenzioni: ad esempio, interagire con gli attori di teatro durante una messa in scena, saltando sul palco e salvando l’eroina, non è di fatto un’opzione.

Anche i giochi dei bambini, a dirla tutta, non sono completamente senza limitazioni; dopotutto, i supporti dei loro giochi in molti casi non sono esseri animati, per cui la bambola non potrà davvero ricambiare l’abbraccio che le viene dato.

Ad ogni modo, non sarebbe corretto prendere queste restrizioni che hanno i fruitori come un difetto che compromette l’esperienza del loro gioco di far finta con l’opera; la loro partecipazione sarà, come conseguenza, prevalentemente di natura psicologica, ma comunque in grado di dar vita a un gioco “ricco”. Con partecipazione psicologica, Walton intende che «sarà fittizio che il fruitore [abbia] pensieri e sentimenti, opinioni e atteggiamenti dell’uno o l’altro genere concernenti ciò che vede o di cui legge»;⁸⁹ nel caso della lettura de “I viaggi di Gulliver”, in cui fittiziamente si sta leggendo un diario, può essere fittizio che lo si legga lentamente o velocemente, con interesse o distrattamente, e via dicendo. O anche, come mostra Walton nel caso di “Ragazza che legge una lettera alla finestra aperta” di Vermeer, oltre ad osservare fittiziamente una ragazza che legge una lettera, può essere fittizio che si noti o meno il suo riflesso alla finestra, che si cerchi di leggere la sua espressione per ipotizzare il contenuto della lettera, che magari si provi a discuterne con qualcuno, avanzando ciascuno una possibilità in merito, che si studino i frutti in primo piano oppure che si getti loro soltanto uno sguardo di sfuggita, e molto altro.

Il fatto che lo spettatore a teatro non si lanci sul palcoscenico (egli è, infatti, consapevole che ciò non potrebbe cambiare la sorte della protagonista) significa soltanto che avrà modo di riflettere sulla situazione di costei, su come ci si deve sentire nei suoi panni e su come si sente egli stesso di fronte agli eventi che si svolgono inesorabili davanti ai suoi occhi. In tal modo, poi,

⁸⁹ Ivi, p. 267.

l'artefice dell'opera avrà più spazio per esercitare la propria arte, contribuendo a generare un buon numero di verità fittizie che faranno parte dei giochi dei fruitori.

In generale quindi, per Walton, «il miglior modo di vedere le attività con le quali si fruiscono nei modi normali le rappresentazioni è quali varianti tronche di giochi infantili di far finta».⁹⁰

Finzione ed emozione

In buona sostanza, la nostra partecipazione dal punto di vista fisico è per forza di cose ridotta, sebbene, come si è detto, le rappresentazioni vengano osservate, aggirate o fronteggiate, commentate, e così via. D'altro canto, è tramite la sfera mentale che abbracciamo le opere e ci facciamo assorbire nel loro mondo; «questo spiega l'apparente asimmetria nelle nostre relazioni con i personaggi fittizi, il fatto che psicologicamente ci sembra di essere intimi con loro ma fisicamente tagliati fuori dalla loro portata».⁹¹ In questa inspiegabile intimità, provata nei confronti di tali esseri intangibili, è individuabile, secondo Walton, uno dei motivi per cui non ci liberiamo di storie, romanzi e opere simili in quanto “*mere finzioni*”: un inganno, una perdita di tempo. La partecipazione psicologica è la chiave per capire una questione essenziale riguardante la finzione, e cioè il significato di essere “presi da una storia”: l'incantesimo più potente che la finzione sa lanciare, probabilmente, e il motivo per cui essa è tanto importante per gli esseri umani. Walton, quindi, offre una proposta alternativa alla cosiddetta sospensione dell'incredulità,⁹² poiché ritiene improbabile che i fruitori “dimentichino” di avere a che fare con

⁹⁰ Ivi, p. 269.

⁹¹ Ivi, p. 283.

⁹² Questo concetto viene introdotto da Samuel Taylor Coleridge per spiegare ciò che accade quando si ha a che fare con opere di fantasia: il fruitore sospende volontariamente la sua incredulità di fronte a fatti soprannaturali o impossibili per il bene del suo intrattenimento. Cfr. S. T. Coleridge, *Biographia Literaria*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2014, p. 208.

Tolkien allo stesso modo sfida questo stratagemma nel suo saggio *On Fairy-Stories*, che sarebbe a suo parere più appropriato per l'arte fallita; al suo posto, si dovrebbe parlare invece di subcreazione: «What really happens is that the story-maker proves a successful “sub-creator”. He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is “true”: it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside. The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed. You are then out in the Primary World again, looking at the little abortive Secondary World from outside». Cfr. J. R. R. Tolkien, *On Fairy-Stories*, in *The Monsters and the Critics and Other Essays*, London, George Allen and Unwin, 1983, p. 132.

finzioni: chiunque, nonostante sia stato rapito nella dimensione della storia, è ben cosciente di avere a che fare con entità ed eventi di altra natura, e proprio per questo motivo non è facile comprendere quel che proviamo per i personaggi e le situazioni che capitano loro. Da considerazioni del genere è sorto il noto paradosso della finzione; e come nei casi incontrati in precedenza, la soluzione di Walton coinvolge i giochi di far finta.

Non è strano che debbano esserci compassione o ira nei giochi dei fruitori senza la possibilità di agire conseguentemente a queste emozioni nei modi normali? Ma tali cose non ci sono. Non è fittizio del fruitore che *non possa* dare aiuto a [un personaggio] o nuocere a [un altro]; forse è fittizio che possa. Il punto è solo che non può essere fittizio che lo *faccia*.⁹³

È la prospettiva del gioco quella che domina, e il fatto che nessuno si senta di prendere determinati corsi d'azione, solitamente normali in occorrenza di certe emozioni, fa pensare a Walton che, dopotutto, non si stia sospendendo l'incredulità in modo da poter provare genuinamente compassione, odio, paura e quant'altro: si tratterebbe invece di quasi-emozioni, per cui sarà soltanto fittizio che si provi compassione, odio o paura.

Walton fa l'esempio di uno spettatore al cinema che provi paura, durante un film, quando un disgustoso mostro guarda nella sua direzione; egli stesso descrive la sua emozione come paura, pur sapendo di non essere mai stato in pericolo, e non avendo accennato minimamente a voler fuggire. A parte ciò, le altre reazioni che costui ha avuto di fronte al mostro erano pressoché tipiche di uno stato di paura, come aggrapparsi alla sedia, chiudere gli occhi o, in casi estremi, magari, urlare. Questo caso non è troppo diverso da quello di un bambino che gioca con il padre: quest'ultimo finge di essere un mostro, mentre il bambino deve cercare di non essere acciuffato; per far ciò egli fugge via impaurito mentre lancia un urlo, però torna sempre indietro, sorridendo, per farlo di nuovo. Anche in questa circostanza, tutti i partecipanti sono consapevoli del fatto che non ci sia alcun reale pericolo, ed è solo fittizio che un mostro dia la caccia al bambino e che quest'ultimo ne sia terrorizzato.

Lo spettatore al cinema, dunque, funge da supporto riflessivo nel proprio gioco di far finta, generando verità fittizie, tra cui quella di essere spaventato dal mostro; tuttavia, poiché egli non sta fingendo per un pubblico, come fa l'attore, si può pensare che non sia il suo mero

⁹³ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 284.

comportarsi da persona spaventata a generare la verità fittizia che costui è impaurito dal mostro, ma che essa sia generata sulla base di uno stato mentale che lo spettatore sta davvero provando, ovvero quello della quasi-paura: «a biological analogue of genuine terror, to be sure, but psychologically distinct».⁹⁴ L'idea di quasi-emozione è estremamente rilevante: è perché realmente si prova quasi-paura che fittiziamente si è spaventati; per lo spettatore, è soltanto *come se* si avesse davvero paura, e questo seguendo l'andamento in tempo reale dell'esperienza che si sta avendo, cioè se lo spavento è improvviso e in grado di sopraffarlo, oppure un crescendo di terrore o soltanto qualcosa di momentaneo, e via dicendo.

Il mondo del gioco di far finta si comporta per certi versi come una sorta di mondo specchio, un mondo di immagini e sensazioni fantasmatiche che ricordano qualcosa di vero in modo quasi sconcertante: «stiamo cominciando a capire come i mondi di finzione possano sembrarci quasi tanto “reali” quanto il mondo reale, sebbene sappiamo benissimo che non lo sono».⁹⁵

Tutto ciò che è stato detto per lo spettatore al cinema e la sua quasi-paura si applica anche alle altre quasi-emozioni, con l'unica differenza che, al contrario della paura, certe altre emozioni sono più difficili da identificare o potrebbero persino non essere coscienti. Nel caso di quasi-compassione o quasi-ammirazione, per dire, non è scontato che ci siano segni visibili; si può ipotizzare che fittiziamente si provi ammirazione in seguito al venire a conoscenza di una qualche verità fittizia che riguardi il personaggio in questione, ma non basta la credenza che qualcuno sia degno di ammirazione per far sentire il fruitore in tal modo. Questi, tuttavia, sono problemi per la teoria delle emozioni e non per quella del far finta, sostiene Walton; lasciando il concetto di quasi-emozione sufficientemente vago e malleabile non dovrebbero sorgere questioni spinose.

Ho messo in risalto la separazione tra le nostre vite mentali effettive e le vite mentali che conduciamo nei mondi dei nostri giochi di far finta. Ma per quanto siano distinte, tra di esse vi è una sostanziale sovrapposizione. Non ci affliggiamo per Anna Karenina, non proviamo avversione per Iago, né abbiamo paura della creatura mucillaginosa effettivamente, quando è fittizio che facciamo ciò; ma molti degli altri modi nei quali fittiziamente pensiamo e sentiamo sono modi nei quali facciamo ciò realmente. Non vi è impedimento a una simile

⁹⁴ C. Bateman, *Imaginary Games*, cit., p. 171.

⁹⁵ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 293.

sovrapposizione riguardo a pensieri e sentimenti che non siano indirizzati a oggetti puramente fittizi.⁹⁶

Pare, insomma, che per provare fittiziamente un'emozione basti provare realmente una corrispondente quasi-emozione; questo però, va precisato, non va confuso con il trasporre quello che si sta provando dal mondo reale a quello fittizio: è più che altro l'esperienza vissuta nella finzione che agisce come causa di una certa quasi-emozione, per cui tutto ciò che non deriva principalmente da tale esperienza non costituirà una verità fittizia (ossia l'avere un certo atteggiamento emotivo prima della fruizione e per tutt'altra ragione non comporta che si debba provare fittiziamente una simile emozione nei confronti di qualche evento o personaggio del mondo del gioco).

Per quanto riguarda entità o situazioni reali (o prese per tali) evocate in un mondo di finzione, spesso non vi è alcun conflitto in ciò che il fruitore prova realmente e fittiziamente: è possibile provare reale ammirazione per Napoleone e dunque ammirarlo fittiziamente in “Guerra e Pace”, probabilmente per ragioni riconducibili al mondo reale, a ciò che si sa di lui come personaggio storico; viceversa, è possibile che dei fatti veritieri esposti nella finzione a proposito di un personaggio esistente possano generare un certo tipo di reale emozione nei suoi confronti quando prima non c'era. Può anche darsi che approcciare la fruizione con un certo stato d'animo (sereno, penseroso, e così via) possa rendere fittizio che si sia in tale stato d'animo; l'importante, si diceva, è che questo non sia strettamente legato a qualcosa che con la fruizione non c'entra, come essere tristi per una delusione d'amore.

Insomma, gli stati emotivi reali e fittizi si scambiano e si confondono più di quello che poteva sembrare, e proprio per questo motivo, comunemente, non viene posto nessun confine tra i due e ci si interroga su come sia possibile provare quel che si prova per entità inesistenti; è naturale, quindi, che sembri sorgere un paradosso, ma è sufficiente ricordare che si tratta pur sempre di due mondi che vivono l'uno sull'altro, sfiorandosi.

Le opere di finzione possono suscitare emozioni potenti e complesse, nonostante le restrizioni ai giochi di far finta ne taglino fuori alcune come vergogna o gratitudine, in quanto, per forza di cose, difficilmente può essere fittizio che il partecipante si trovi in una situazione in

⁹⁶ Ivi, p. 296.

cui debba provare vergogna (in prima persona e in un gioco autorizzato, si intende); questo, però, non sminuisce la vastità di quel che resta.

Può essere fittizio che un lettore di un romanzo senta una misteriosa attrazione verso qualcuno che disprezza e lotti per contrastarla. Può essere fittizio che un fruitore si senta vagamente inquieto circa una situazione senza capirne il perché; che la sua collera verso qualcuno sia pervasa di rispetto o la sua consonanza emotiva da rancore; che sia sorpreso dalla profondità e dal persistere della propria avversione per qualcosa; che si scopra stranamente indifferente verso certi eventi tragici e si senta in colpa per la sua mancanza di coinvolgimento; e via e via discorrendo.⁹⁷

In molti casi, lasciarsi trasportare in un mondo fittizio è l'inizio di un viaggio, di un'avventura in cui si può tentare di comprendere il significato di vita, morte, coraggio, sacrificio o perdita in un modo forse più nitido e profondo di come si farebbe nella realtà a portata di mano; è un'occasione per riflettere genuinamente su questi ed altri temi, per potervi accedere in modi che spesso non sono altrimenti possibili. Lo stesso Tolkien, maestro del fantastico, contemplando la bellezza e la meraviglia di cui molte storie fanno dono, osserva in modo provocatorio: «from the wildness of my heart I cannot exclude the question whether railway engineers, if they had been brought up on more fantasy, might not have done better with all their abundant means than they commonly do».⁹⁸

Non soltanto l'esperienza di questi giochi di far finta può essere altrettanto ricca e varia che una reale, ma può prolungarsi ben oltre il gioco inscenato in presenza della rappresentazione, mentre si continua a riflettere su storie, personaggi e, forse, importanti verità, e come questi ci abbiano attirati a sé e molto spesso cambiati; quel che si prova verso questi elementi in molti casi si evolve nel tempo, soprattutto quando si tratta di grandi opere.

È anche possibile che fittiziamente ci si senta in un certo modo nei confronti di qualche entità o situazione fittizia sulla base della loro somiglianza con qualcosa che si è incontrato in una reale esperienza, che si pianga dalla commozione, per esempio, perché una certa difficile vicenda fittizia, simile a una che si è vissuta in prima persona, riceve nella storia un lieto fine. Un aspetto importante, infatti, dell'esperienza della fruizione è la possibilità di identificarsi con un

⁹⁷ Ivi, p. 298.

⁹⁸ J. R. R. Tolkien, *On Fairy-Stories*, cit., pp. 149-150.

certo personaggio, che si tratti di immaginare di essere quest'ultimo o semplicemente di essere in una situazione simile. Walton, tuttavia, suggerisce che queste immaginazioni siano affiancate al gioco di far finta, in quanto non potrebbero essere ammesse in un gioco autorizzato: è improbabile che sia fittizio, nel gioco, sentirsi delusi al pari del protagonista per il comportamento di qualcuno che gli era vicino, in quanto al fruitore quest'ultimo personaggio non ha fatto nessun torto; può anche darsi, poi, che tali immaginazioni non siano "occorrenti", e cioè agiscano sotto la soglia cosciente. Questo tipo di esperienza, l'immedesimazione in un personaggio fittizio, può contribuire alla durata del gioco di far finta che coinvolge le opere rappresentazionali, così come alla profondità di tale esperienza.

Un'ulteriore precisazione da fare è che Walton non intende sminuire la partecipazione emotiva nel corso della fruizione, sostenendo che quelle provate non siano vere e proprie emozioni e che quindi ci sia un qualche freddo distacco: che si senta quasi-paura o quasi-compassione è provare un sentimento, soltanto che tale sentimento non sarà paura o compassione. Per attuare i suoi ambiziosi propositi (rendere gli uomini in grado di compatire e odiare, amare e perdonare, sperare e disperarsi per ciò che è intangibile), la finzione, abile maga, è ben consapevole di dover sfiorare le corde del cuore.

La duplice prospettiva

Ci si potrebbe chiedere, a questo punto, quale sia il motivo che spinge gli esseri umani a perdersi in attività immaginative per provare, soltanto per finta, emozioni profonde o piacevoli; non interessa veramente la sorte di personaggi fittizi né si può intervenire per cambiarla, quindi perché continuare a partecipare al gioco? Perché, in primo luogo, tali giochi esistono e ne è sorto il bisogno? Anche se, in superficie, può sembrare di stare soltanto vivendo un'esperienza piacevole, stimolante o intensa, molte proposte sono state avanzate circa la conoscenza più profonda che viene offerta: conoscenza circa il fruitore stesso, messo a confronto con le proprie reazioni e risposte emotive agli elementi di una storia, messo di fronte a ciò che dentro di sé era nascosto e rimosso, al fine di accettarlo; la possibilità di vivere situazioni e ruoli particolari, diversi dalla propria vita consueta, o la possibilità di far pratica con circostanze che potrebbero effettivamente ripresentarsi in futuro (questo, una specie di valore evolutivo delle attività

immaginative); oppure, semplicemente, nei giochi è possibile avere un'esperienza catartica dove le proprie emozioni negative o inappropriate vengono purificate. Necessario, per comprendere l'importanza delle rappresentazioni per gli esseri umani, è il fatto che i partecipanti ai giochi siano coinvolti in prima persona.

Non ci limitiamo ad osservare i mondi di finzione dal di fuori. Ci viviamo dentro (nei mondi dei nostri giochi, non in quelli dell'opera), assieme a Anna Karenina ed Emma Bovary e Robinson Crusoe e altri, condividendone gioie e dolori, rallegrandoci e condolandoci con loro, ammirandoli e detestandoli. È vero, questi mondi sono meramente fittizi, e siamo ben consapevoli che siano tali. Ma *dal di dentro* sembrano reali – il modo in cui fittiziamente stanno le cose, fittiziamente, sembra *realmente* come stanno – e la nostra presenza lì [...] ci dà un senso di intimità con i personaggi e con le altre cose che contengono. È questa esperienza che costituisce il fondamento di gran parte del richiamo e del potere che le rappresentazioni esercitano su di noi.⁹⁹

Tuttavia, ciò che Walton sostiene non è che la fruizione di opere rappresentazionali implichi sempre e primariamente la partecipazione; ciò che viene proposto è, invece, il fatto che tali opere vadano *intese* in termini di partecipazione, poiché così facendo si avrebbero a portata di mano le chiavi dei loro segreti. Diverse opere, infatti, quasi non la richiedono affatto o, addirittura, la scoraggiano: «la partecipazione è centrale, ma non è tutto. Quella del fruitore è una prospettiva duplice. Egli osserva i mondi di finzione così come ci vive dentro».¹⁰⁰ Nel caso in cui venisse disincentivata la partecipazione psicologica, al fruitore sarebbe sostanzialmente esclusa l'esperienza di essere “preso da una storia”; se così fosse, si tratterebbe comunque di fruizione. In questo limbo che il fruitore deve vagare, Walton ritiene che si trovino molti capolavori che verranno ammirati per altri tipi di caratteristiche, come, ad esempio, il genere di verità fittizie che sono state generate o il modo abile e ingegnoso in cui ciò è avvenuto per mano dell'artista, e si può persino provare soddisfazione per la maniera in cui l'effettiva partecipazione è inibita; ci si potrebbe fermare a considerare i possibili giochi che un'opera siffatta può consentire. Quando l'aspetto partecipativo è molto attenuato, infatti, non si tende a guardare l'opera per il gioco a cui

⁹⁹ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 319.

¹⁰⁰ *Ibidem*.

dà vita, ma comunque la si considera nell'ottica di quelli a cui potrebbe servire da supporto, ed è questa idea ad essere centrale nella riflessione che la prende ad oggetto.

Alcuni esempi di opere che scoraggiano la partecipazione sono quelle che rendono evidente la loro finzionalità, al modo di romanzi quali "Se una notte d'inverno un viaggiatore" di Calvino, in cui si fa appello al lettore direttamente; altre opere possono privilegiare aspetti come le proprie caratteristiche fisiche o il procedimento con cui l'opera è stata creata, a scapito delle verità fittizie che genera o, in generale, il suo ruolo come supporto in un gioco di far finta. "Testa di toro" di Picasso, che fa da copertina a "Mimesi come far finta" di Walton, è un altro buon esempio: un sellino e un manubrio di bicicletta vengono composti in modo da ricordare, appunto, una testa di toro; osservandola, il fruitore viene quasi distratto dalle parti di bicicletta, che rendono più faticoso immergersi nella finzione del gioco, e in compenso, però, fanno riflettere su come degli oggetti tanto comuni possano ispirare questo tipo di immaginazioni e servire da supporti.

Casi un po' più estremi si hanno con i motivi ornamentali e le icone stradali. I primi non provocano certo immaginazioni vivaci, ma fanno pensare a come queste figure, che potrebbero essere utilizzate come supporti, vengano invece impiegate per creare un motivo complesso e interessante. Nel caso delle icone stradali, invece, il guidatore comprende il significato del segnale in modo quasi automatico e senza perdersi in mondi di finzione, eppure un'immaginazione viene, in fin dei conti, suscitata (ad esempio, osservare fittiziamente dei bambini che attraversano la strada porta ad essere più attenti); è soltanto che non si tende ad interpretare i segnali in termini di possibili supporti in giochi di far finta.

Si ricorderà che la teoria di Walton riguarda ciò che egli chiama rappresentazioni, e che, perché qualcosa si possa considerare tale, si deve avere, da parte sua, la funzione di servire da supporto in suddetti giochi e, quindi, di prescrivere delle immaginazioni.

Nella misura in cui un'opera disincentiva [l']immaginare [...] o realizza i propri evidenti obiettivi indipendentemente da qualcuno che lo faccia, può apparire che non abbia la funzione di prescrivere immaginazioni [...]. Non ci aspettiamo una separazione netta tra possedere la funzione di prescrivere immaginazioni ed esserne privi; la nozione di funzione e

la linea di demarcazione tra qualcuno che con una vivacità minima immagina qualcosa e il meramente sovvenire qualcosa a qualcuno sono entrambe indistinte.¹⁰¹

Si potrebbero fare diversi altri esempi di casi in cui una rappresentazione (vera e propria o semplicemente presunta tale) mette distanza tra sé e il fruitore, ma l'idea che i possibili o effettivi giochi di far finta orientino l'esperienza dovrebbe essere sufficientemente chiara. Questa distanza non è banalmente una sottrazione, una mancanza di qualcosa, e le opere non perdono valore perché in certi casi non consentono lo stesso coinvolgimento: stratagemmi come l'ornamentalità consentono, suggerisce Walton, una "prospettiva più oggettiva", per cui risulta più facile osservare le tecniche con cui si crea lo spazio per la partecipazione, le meccaniche e i tipi di giochi che possono essere inscenati; tutto ciò si dimostra, invece, piuttosto elusivo quando si è immersi nel fingere. «Può dunque essere desiderabile "rompere l'incantesimo" di un'opera rappresentazionale, anche se solo temporaneamente»:¹⁰² si potrebbero volere per sé, indipendentemente dall'opera o dall'artista, i benefici che derivano dalla partecipazione, e l'osservazione dei meccanismi dell'opera potrebbe permettere di capire come ricreare personalmente tali circostanze. Altrimenti, è anche possibile che il distacco talvolta incoraggiato dalle opere abbia valore in sé, poiché favorisce la riflessione su cosa si sta provando o vivendo fittiziamente e per quale motivo, o su ciò che si potrebbe provare e vivere in circostanze analoghe (si è detto, infatti, che non è insolito che, nell'intensità della partecipazione, non si sia sempre coscienti di ciò che si sta sentendo con esattezza).

Non solo "meramente" finzione

La rivalutazione di determinati elementi che comunemente vengono giustapposti alla seriosa realtà, ovvero la finzione e il gioco (ora uniti come due metà di un cerchio), è l'aspetto più attraente della teoria di Walton. Nulla di tutto ciò è poco problematico, poiché per molti è difficile sentire qualcosa che anche solo somigli a "l'arte è un gioco" (la fruizione delle opere è, infatti, stata associata strettamente alla partecipazione a giochi di far finta), tanta è la dignità che

¹⁰¹ Ivi, p. 326.

¹⁰² Ivi, p. 334.

all'arte viene comunemente attribuita, che tuttavia può avere la conseguenza di innalzarla ben al di sopra delle nostre vite; per altri, invece, la finzione è poco più che inganno e mistificazione.

È un atteggiamento proprio della nostra cultura e della nostra epoca il fatto di dare un incredibile peso alla verità; è diventato naturale chiedersi, dopo aver sentito una storia, se essa sia vera e in che misura, come poi sentirsi traditi se questa viene presentata (anche implicitamente) come vera e, dunque, affidabile, quando si scopre successivamente non esserlo. Walton ha reso ben evidente questa disposizione notando la diversa considerazione che si ha, da un lato, della storia e, dall'altro, di miti e leggende; sebbene, però, si possa pensare che soltanto i "fatti" siano capaci di produrre conoscenza, la teoria di Walton avrà ormai mostrato come questo punto di vista sia fin troppo sbrigativo: la storia è certamente maestra di vita, eppure anche le storie lo sono.

I fatti storici possono senz'altro fare da esempio e orientare così un futuro corso d'azione, o semplicemente fare chiarezza su determinati eventi correnti, che richiamano per somiglianza; essi sono, poi, in grado di ispirare le persone, suggerendo possibilità e portando luce su idee e linee di ragionamento. Questo tipo di influenza, tuttavia, non è la sola forma di contatto che gli uomini hanno con la storia: con l'ausilio dell'immaginazione, la stessa esperienza di immedesimarsi in un personaggio fittizio poc'anzi descritta è possibile anche per personaggi storici, popoli, culture; non si raccolgono i frutti della storia, insomma, soltanto sul piano cognitivo.

La conoscenza del passato [...] incoraggia le persone ad accettare o ad opporsi al proprio destino, favorisce l'appagamento, fomenta la ribellione, acquieta e desta. Gli eventi passati sono, di nuovo, in molti casi non tanto ragioni quanto catalizzatori per sentire o pensare o agire in modo differente. [...] Ciò che per noi è importante è che leggenda o mito per molti scopi del genere possono andare altrettanto bene che la storia.¹⁰³

La ricchezza di significato che deriva da un racconto è la stessa, che si sia accertata o meno la sua verità; ciò che cambia, tutt'al più, è il genere di osservazioni che è possibile fare di contorno, come apprezzare l'originalità dell'artista o, nel caso di una storia vera, sorprendersi per la gravità o l'ampiezza di scala degli eventi descritti. Si potrebbe, tuttavia, intendere quel che si

¹⁰³ Ivi, p. 125.

vuole come finzione, finché è presente almeno in parte la prescrizione di immaginare; è, infatti, probabile che in altre epoche o culture non ci si ponesse nemmeno la domanda, accogliendo gli insegnamenti e gli spunti dei racconti indiscriminatamente. Secondo Walton, ciò vale anche per i bambini nei confronti delle favole: non è tanto che questi siano creduloni e prendano tutto per vero, semplicemente la questione della verità o finzionalità di una storia non è per loro rilevante; anche Tolkien, parlando della sua esperienza da molto giovane, confessa: «at no time can I remember that the enjoyment of a story was dependent on belief that such things could happen, or had happened, in “real life”. Fairy-stories were plainly not primarily concerned with possibility, but with desirability».¹⁰⁴ E proprio per questo desiderio, che fa sì che la finzione ci catturi, essa viene criticata o sminuita per essere una via di fuga, un modo per perdersi e non fronteggiare la realtà, quasi un esempio di vigliaccheria, se non una semplice perdita di tempo.

I do not accept the tone of scorn or pity with which “Escape” is now so often used [...]. Evidently we are faced by a misuse of words, and also by a confusion of thought. Why should a man be scorned if, finding himself in prison, he tries to get out and go home? Or if, when he cannot do so, he thinks and talks about other topics than jailers and prison-walls? The world outside has not become less real because the prisoner cannot see it. In using escape in this way the critics have chosen the wrong word, and, what is more, they are confusing, not always by sincere error, the Escape of the Prisoner with the Flight of the Deserter.¹⁰⁵

Inoltre, anche se in forme meno eclatanti di un racconto fantastico, la finzione (nel senso ampio in cui la intende Walton) pervade la realtà quotidiana in modo essenziale e, tuttavia, abbastanza disinvolto da non essere eccessivamente notato o, meglio, riconosciuto; si pensi ai casi in cui si ricorre a metafore o si formulano ipotesi.¹⁰⁶ Allo stesso modo, si potrebbe dire che realtà e verità sono concetti più ambigui di quello che sembra; lo ha dovuto notare anche Walton, dal momento che è inevitabile fare menzione di queste categorie per via della loro intuitiva

¹⁰⁴ J. R. R. Tolkien, *On Fairy-Stories*, cit., p. 134.

¹⁰⁵ Ivi, p. 148.

¹⁰⁶ Ci si potrebbe forse, con Walton, spingere oltre: «Ho motivo di ritenere che il far finta possa essere coinvolto in modo cruciale anche in certe pratiche religiose, nel ruolo degli sport nella nostra cultura, nell'istituzione della morale, nel postulare “entità teoriche” nella scienza, e in altre aree in cui le questioni del “realismo” metafisico hanno rilievo». Cfr. K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 26.

contrapposizione alla finzione. Quantomeno, poiché il filosofo ha preferito impostare la propria teoria diversamente, in una maniera che non si pone nei termini di un simile dualismo, gli è possibile non prendere una posizione decisa circa ciò che esse sono. Certamente, la questione non è banale come sostenere che la realtà sia un reame di cose che esistono oggettivamente, indipendentemente da qualunque osservatore, e che la verità sia semplice corrispondenza a un tale effettivo stato di cose. Nondimeno, per Walton è sufficiente che abbia senso mantenere una distinzione, ovvero che non ci sia pericolo che tutto possa diventare fittizio nel caso i due concetti venissero fatti dipendere da altro, perdendo fermezza. Ciò che resta saldo, quindi, è che «ogni singolo discorso o pensiero che aspiri alla verità ha una realtà indipendente *da sé* alla quale rispondere, qualunque ruolo potrebbero avere degli esseri senzienti nella costruzione di questa realtà. Il mondo di finzione che corrisponde a una data opera di finzione non è perciò indipendente da essa».¹⁰⁷

Se si porta, tuttavia, la finzione di Walton e i giochi di far finta alle estreme conseguenze (ossia, se si riconosce il ruolo dell'immaginazione nella vita umana), si vedrà che «reality (whatever we claim it might be) and fiction are not perfectly separated from one another, and what happens in fictional world “leaks out” into the everyday world, while what happens in the world around us clearly can influence fictional worlds too».¹⁰⁸ Questa osservazione fa riferimento a quello che viene chiamato “cerchio magico” (e al fatto che questo sia “poroso”),¹⁰⁹ ovvero uno spazio dedicato al gioco che si distingue dall'ordinario, entrando nel quale si accetta di rispettare le regole del gioco. Originariamente, nell'ambito dei *game studies*, questo concetto viene fatto risalire a Huizinga, mentre Chris Bateman lo riproporrà nel suo lavoro (“Imaginary Games”) in cui, seguendo le orme di Walton, si cerca di mostrare come la teoria del far finta possa applicarsi a videogiochi, giochi da tavolo, giochi di ruolo «and many other kinds of play that tend to fall into that gigantic crevasse between toy and art such that the esteem implied by

¹⁰⁷ Ivi, p. 130.

¹⁰⁸ C. Bateman, *Imaginary Games*, cit., p. 236.

¹⁰⁹ Svariati, noti fenomeni in senso stretto “non sono reali” e “non hanno importanza”, ma soltanto in apparenza. Bateman riporta l'esempio degli sport: per dei tifosi, le vittorie della propria squadra sono più importanti di tante altre cose, certamente molto più che un semplice gioco. Per altri versi, le valute fittizie dei videogiochi possono avere un vero valore monetario: «“It is frankly impossible to deny that the gold pieces of fantasy worlds are money, just like the money in your pocket. They are sustained by exactly the same social mechanisms and perform exactly the same functions. But if these points are not persuasive, surely the fact that gold pieces can be used to buy dollars reveals something of significance [...]”». Cfr. ivi, p. 238.

the term “art” is all too often denied to them».¹¹⁰ Questo progetto è anche un tentativo di mostrare il valore del mondo dei giochi, grandemente diffusi e sempre più sofisticati, ma generalmente visti soltanto come qualcosa di poco serio o infantile (“è *solo* un gioco”), per cui l’associazione di questi con l’arte sembra avere più che altro l’effetto di infangare quest’ultima, quando dovrebbe finalmente, per Bateman, nobilitare i primi.

Il gioco non è qualcosa di triviale, né è reso tale qualcosa che sia una forma di gioco; Huizinga, infatti, sostiene audacemente che la cultura in origine consistesse proprio in questo, e che, sviluppandosi, un certo carattere giocoso permanga anche nelle sfere culturali più alte (arte, religione, legge, linguaggio, politica, procedure militari, e via dicendo).

Huizinga asserts that play is an irreducible phenomenon, a fundamental category that can only be defined in terms of its opposite: serious, ordinary, everyday life. Play is a fundamental category, Huizinga argues, not only because it cannot be explained by anything else (“the fun of playing resists all analysis, all logical interpretation”), but also because it precedes human society and culture chronologically.¹¹¹

Poiché esso viene prima della cultura, come anche prima di arte e rito (è, infatti, una pratica in uso anche tra gli animali), qualora vi fossero degli aspetti in comune sarebbe quasi naturale pensare che tali fenomeni derivino dal gioco, come Huizinga fa. Anche Dissanayake, interrogandosi sull’arte dal punto di vista etologico, nota una tendenza comune a questi diffusi comportamenti umani (nello specifico arte, gioco e rito), una tendenza che sembra dar forza al cerchio magico di Huizinga, che costei chiama “*making special*”: «in play, ritual, and art things were not ordinary – they are less real or more real than everyday reality».¹¹²

È possibile intendere più chiaramente ciò che si intende con cerchio magico considerando le parole di Huizinga:

Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside “ordinary” life as being “not serious”, but at the same time absorbing the

¹¹⁰ Ivi, p. 71.

¹¹¹ R. Anchor, *History and Play: Johan Huizinga and His Critics*, in «History and Theory», 17, 1 (Feb. 1978), p. 78.

¹¹² E. Dissanayake, *The Core of Art: Making Special*, in «Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies», 2 (Fall 2003), p. 21.

player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.¹¹³

Insomma, qualcosa sulle linee di questo cerchio magico, qualcosa di speciale e diverso dalla vita ordinaria, costituirebbe per Dissanayake lo spazio (e l'intento) del gioco, come dell'arte e del rito; in un certo senso, *making special* sembra proprio l'atto di tracciare questo cerchio, trasformando ciò che è normale, quotidiano, prevedibile, in qualcosa di straordinario, a indicare l'importanza e il valore di ciò che ci circonda.¹¹⁴

In un primo momento anche Dissanayake era dell'idea che l'arte sia nata dal gioco, ritenendo che «the “metaphorical” nature of both art and play, the make-believe aspect where something is, in reality, something else, was the salient core feature»;¹¹⁵ più tardi, tuttavia, ha sostenuto che l'arte non derivi né dal gioco né dal rito, e che piuttosto condivide determinati aspetti con entrambi, al punto che i tre sono talvolta indistinguibili tra loro: «“metareality” and “specialness” generally presuppose the freedom, unpredictability, make-believe, imagination, and delight that are associated with play (and art), or the formality, stylization, elaboration, and entrancement that characterize ritual (and art)».¹¹⁶

Ad ogni modo, comunque si voglia interpretare il legame tra queste pratiche, soprattutto tra arte e gioco, sembra proprio che un medesimo spirito le abiti; Walton chiamerebbe questo spirito “far finta”, “*make-believe*”, uno spirito che, possibilmente, pervade la vita degli esseri umani nei diversi aspetti della loro cultura. La finzione, tuttavia, non è qualcosa da esorcizzare: come si

¹¹³ J. Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, London, Routledge and Kegan Paul, 1949, p. 13.

¹¹⁴ La pratica di arricchire e contraddistinguere fenomeni ordinari e quotidiani, conferendo quella “*specialness*”, contribuisce certamente a rafforzare il senso di unione di una comunità o a dare significato all'esistenza, ma non solo: per Dissanayake, nel corso della loro evoluzione, «humans began deliberately to set out to make things special or extra-ordinary, perhaps for the purpose of influencing the outcome of important events that were perceived as uncertain and troubling, requiring action beyond simple fight or flight, approach or avoidance». Cfr. E. Dissanayake, *The Core of Art: Making Special*, cit., p. 24.

Insomma, lo straordinario ha un ruolo effettivo nei confronti dell'ordinario (quindi anche di comportamenti utili dal punto di vista evolutivo), per cui il *making special* è diventato nel tempo un vero e proprio bisogno umano.

¹¹⁵ Ivi, p. 18.

¹¹⁶ Ivi, p. 29.

diceva, c'è una differenza tra il prigioniero che immagina per viaggiare oltre le quattro mura della cella e il disertore che, vigliaccamente, rifiuta di fronteggiare le proprie responsabilità; eppure, perlomeno in Occidente, il generale clima di questa epoca normalizza il fatto di portare la serietà come una medaglia d'onore, schernendo poi tutto ciò che è percepito come minaccia. Si tratta di una mentalità per cui viene svalutato ciò che non è compreso come "utile" (nel senso più stretto possibile), senza però considerarne il ruolo nel contesto più ampio della vita umana, e ignorando il fatto che una simile discriminazione è illusoria: fenomeni come il gioco e la finzione, sminuiti, sono indissolubilmente intrecciati con alcune delle sfere più "serie" del reale. Questa svalutazione, questo "prendersi sul serio", non fa che alimentare una sorta di fede incrollabile nella realtà (quella Realtà abilmente contrapposta a Finzione), che finisce per opprimere gli aspetti più creativi e forse autenticamente umani dell'esistenza. Huizinga e, in seguito, Bateman suggeriscono l'importanza di questo spirito giocoso, ora soffocato e perverso in una mentalità improntata unicamente alla vittoria, piuttosto che all'esperienza del giocare:

Huizinga depicts contemporary civilization as one in which material interests, cynicism, and the negation of every norm not only exist (as they always have), but are elevated into absolutes in place of the rules that underlie all play, all noble activity, and all honorable competition. The decadence of play is evident in the breakdown of the distinction between play and seriousness, whereby the serious business of life – politics, war, economics, and morality – degenerate into pseudo-play, and play loses its indispensable qualities of spontaneity, detachment, artlessness, and joy, and thus its power to act as a culture-creating activity.¹¹⁷

Un primo passo verso il superamento di ciò che Bateman definisce "dipendenza distruttiva dalla vittoria" (e dal successo) consisterebbe, a suo parere, nel trovare differenti approcci alla verità, «ones that do not fall prey to the absolute metaphysical certainties that reduce debate to a mere battle to win»:¹¹⁸ insomma, per certi versi occorre una prova del fuoco socratica, da cui forse potrebbe riemergere lo spirito giocoso sopito, a insegnare come accettare l'imprevedibile e l'incerto nella cerca per il significato.

¹¹⁷ R. Anchor, *History and Play: Johan Huizinga and His Critics*, cit., p. 83.

¹¹⁸ C. Bateman, *Imaginary Games*, cit., p. 279.

Capitolo III

Iser: finzione e possibilità

La metafora e la maschera

Si trova un senso di incertezza, qualcosa di inscrutabile, proprio guardando nel luogo più nascosto e protetto: dentro di sé; eppure, sembra che la letteratura, con la finzionalità che l'accompagna, sia in grado di offrire una possibile soluzione. Secondo Wolfgang Iser, questa è la ragione per cui, nonostante la crescente competizione nei campi che un tempo le spettavano di diritto, la letteratura come medium continua ad essere rilevante e viva: essa è in grado di dispiegare le possibilità insite nel suo soggetto; davanti al testo, infatti, gli esseri umani hanno la possibilità di confrontarsi con la propria identità e con le strutture del mondo che li circonda, rispondendo, così, a un profondo bisogno antropologico.

Si noti, tuttavia, che questa prospettiva non è che l'ultimo approdo di Iser: egli si occupava inizialmente del testo letterario nei termini della risposta del lettore, indagando il ruolo di quest'ultimo e ridefinendolo rispetto a tradizionali assunzioni. Nello specifico, la letteratura costituirebbe un medium particolare o privilegiato in quanto lascia degli "spazi bianchi" che il lettore può aiutare a riempire, in quanto gli elementi della storia (personaggi, luoghi, contesti) sono soggetti ai limiti intrinseci di ogni descrizione, molti particolari sono inevitabilmente tralasciati e la stessa struttura nella narrazione porta altre lacune. Di conseguenza, il processo della lettura prende l'aspetto di una sorta di dialogo tra testo e fruitore finalizzato alla costruzione (piuttosto che semplice scoperta) di un significato. Una volta, però, che Iser ha cominciato a comprendere la finzione come qualcosa che va oltre il testo letterario, come qualcosa di riconducibile a dei fenomeni o delle pratiche umani, i suoi interessi sono mutati verso un'antropologia letteraria, lasciando il lettore in secondo piano, così come la sua ricerca

del significato delle opere; per di più, un simile progetto avrebbe potuto far luce sul ruolo della letteratura nella vita degli uomini, anche e soprattutto durante la crisi di questo medium.

In effetti, proprio come Walton, Iser non ha potuto far altro che meravigliarsi di fronte alla medesima constatazione:

[Literary fictions] are always accompanied by convention-governed signs that signalize the “as if” nature of all the possibilities they adumbrate. Consequently, such a staged compensation for what is missing in reality never conceals the fact that in the final analysis it is nothing but a form of make-believe, and so ultimately all the possibilities opened up must be lacking in authenticity. What is remarkable, though, is the fact that our awareness of this inauthenticity does not stop us from continuing to fictionalize.¹¹⁹

Sebbene la finzione non vada confusa con la menzogna, Iser nota che le due hanno, di fatto, qualcosa in comune: entrambe, come una maschera, camuffano ciò che esiste in modo tale che esso non va perduto, ma può sempre essere riportato alla luce. In un processo che viene definito “*overstepping*”, la menzogna “oltrepassa” la verità, mentre nella finzione letteraria è “oltrepassata” la realtà (i mondi che abitiamo, insomma): «thus both lie and literature contain two worlds: the lie incorporates the truth and the purpose for which it must be concealed; literary fictions incorporate an identifiable reality that is subjected to an unforeseeable refashioning».¹²⁰ Al contrario della menzogna, tuttavia, è essenziale che la finzione si presenti come ciò che è, ossia travestimento e trasformazione, affinché quello che mostra possa essere considerato un segno per qualcos’altro, sfruttando la duplicità che è per Iser la caratteristica principale del fittizio.

Even if nowadays literary fictions are no longer charged with lying, they are still stigmatized as being unreal, regardless of the vital role fictions play in our everyday lives. In his book *Ways of Worldmaking*, Nelson Goodman shows that we do not live in one reality but in many, and each of these realities is the result of a processing which can never be traced back to “something stolid underneath”. There is no single underlying world, but instead we create

¹¹⁹ W. Iser, *Fictionalizing: The Anthropological Dimension of Literary Fictions*, in «New Literary History», 21, 4 (Autumn 1990), p. 952.

¹²⁰ Id., *The Significance of Fictionalizing*, in «Anthropoetics», 3, 2 (Fall 1997/Winter 1998), qui cit. da anthropoetics.ucla.edu.

new worlds out of old ones in a process which Goodman describes as “fact from fiction.” Fictions, then, are not the unreal side of reality, let alone the opposite of reality, which our ‘tacit knowledge’ still takes them to be; they are, rather, conditions that enable the production of worlds whose reality, in turn, is not to be doubted.¹²¹

È lecito per Goodman, quindi, parlare di versioni del mondo (di cui più possono essere vere, anche quando incompatibili), piuttosto che di un unico mondo a cui queste versioni dovrebbero rifarsi, che diventa un concetto superfluo: la “Realtà” assume quasi l’aspetto della chora platonica, spoglia e indefinita, dal momento che le verità riconosciute non vengono fatte corrispondere a questa, ma a uno o un altro dei mondi che sono stati costruiti. Non si tratta semplicemente di relativismo, né di mondi possibili; *c’è* un mondo, ma questo non può esistere indipendentemente dalle forme che gli vengono impresse, e nemmeno può essere conosciuto se non tramite i concetti e le cornici che adottiamo per descriverlo: «we are confined to ways of describing whatever is described. Our universe, so to speak, consists of these ways rather than of a world or of worlds».¹²²

Una visione simile, a mio parere, la si può trovare in Richard Rorty, nella riflessione sulla contingenza del linguaggio, in quanto i vocabolari di cui parla sembrano richiamare le versioni del mondo di Goodman. Rorty argomenta che non sia più il caso di parlare della “natura intrinseca” o dell’essenza delle cose: dire che il mondo è “là fuori” (ovvero da scoprire), non significa dire che anche la verità lo sia; la verità, infatti, dipende dagli enunciati e gli enunciati dipendono dal linguaggio, dai vocabolari che vengono impiegati dagli uomini. Siccome non ci sono nature intrinseche da rivelare, il linguaggio non dovrebbe nemmeno essere inteso come mezzo per far ciò, né giudicato per la sua adeguatezza in questa impresa; tutt’al più può essere più o meno utile per confrontarsi con il mondo: «the world does not speak. Only we do. The world can, once we have programmed ourselves with a language, cause us to hold beliefs. But it cannot propose a language for us to speak. Only other human beings can do that».¹²³

Il mondo, quindi, non presenta dei fatti a cui gli enunciati devono corrispondere, semmai può essere causa del nostro ritenere qualcosa una verità; questo, però, attraverso la specifica

¹²¹ *Ibidem.*

¹²² N. Goodman, *Ways of Worldmaking*, Brighton, Harvester Press, 1978, p. 3.

¹²³ R. Rorty, *The Contingency of Language*, in *Contingency, Irony, and Solidarity*, Cambridge, Cambridge University Press, 1989, p. 6.

cornice fornita dal vocabolario che è in uso (quale può essere quello aristotelico o newtoniano, per dire). Questi vocabolari o giochi linguistici, poi, si affiancano e si succedono senza che si presentino degli specifici criteri o che, in generale, venga deciso; semplicemente si comincia a parlare in modo diverso, in modo “metaforico”. In questo speciale senso, la metafora va intesa come un modo non familiare di usare le parole (contrariamente all’uso letterale), per cui essa non ha posto in un gioco linguistico; attraverso le metafore, dunque, il mondo viene descritto in modi nuovi e, se queste vengono accolte, alla lunga diventano metafore morte, letterali, per cui un nuovo vocabolario viene alla luce. Rorty conclude, infine, che sia più proficuo intendere «intellectual and moral progress as a history of increasingly useful metaphors rather than of increasing understanding of how things really are».¹²⁴

La finzione sa essere, quindi, utile per comprendere il mondo, al punto da essere parte integrante del processo, vera e propria spiegazione; secondo Iser:

[Fiction] can only be described by way of its functions, that is, the manifestations of its use and the products resulting from it. This is evident even to cursory observation: in epistemology we find fictions as presuppositions; in science they are hypotheses; fictions provide the foundations for world-pictures; and the assumptions that guide our actions are fictions as well. In each of these cases, fiction has a different task to perform [...].¹²⁵

Nella letteratura, invece, la finzione ha il ruolo metaforico di essere segno, di offrire un cenno o una visione che puntano ad altro, di istituire un mondo ulteriore che possa far luce, attraverso la differenza, su quello consueto; per Iser, dunque, la finzionalità potrebbe essere descritta come colei che sa evocare una «simultaneity of what is mutually exclusive»,¹²⁶ in primis la presenza ad un tempo di un mondo esistente e di un’illusione carica di possibilità. Come avviene nel sogno, si crea infatti una struttura di *double meaning*, di doppio senso, in grado di far affiorare ciò che è nascosto:

Once the manifest meaning is released from what it designates, it becomes free for other uses. If it is now to be taken for a metaphor, bringing some hidden reality to light, then,

¹²⁴ Ivi, p. 9.

¹²⁵ W. Iser, *Fictionalizing: The Anthropological Dimension of Literary Fictions*, cit., p. 941.

¹²⁶ *Ibidem*.

clearly, a play space opens up between the manifest and the latent meaning. It is this play space that makes literary fictionality into a matrix for generating meaning. For now what is said and what is meant can be differently correlated, and according to how they are linked, new meanings may continually be derived both from the manifest and the latent.

Questa situazione di duplicità, ottenuta attraverso l'oltrepassamento che conserva ciò che ha superato, può anche essere immaginata come un attraversamento di confini (*crossing of boundaries*) nell'atto di *fictionalizing*; soltanto superando un confine, infatti, è possibile raggiungere qualcosa di più di ciò che si conosceva in origine.

La letteratura, quindi, non mantiene il suo valore perché costituisce un abile mezzo per illustrare o, anche, influenzare le condizioni sociali e culturali di un popolo, ma per la sua capacità di rendere presente ciò che è normalmente assente o inaccessibile; in particolare, quando molte delle sue usuali funzioni sono state conquistate da altri media, si è resa inestimabile come specchio della plasticità umana, rendendo evidente «the inveterate urge of human beings to become present to themselves».¹²⁷ L'uomo, tuttavia, mai potrà possedersi, se per farlo deve oltrepassare i propri confini, uscendo da sé; stando così le cose, anche plasmando innumerevoli forme che possano adattarsi a una tale natura poliedrica, la letteratura non può far altro che offrire dei miraggi, che pure si rivelano l'unico accesso a ciò che è fuori portata. Poiché l'idea stessa che l'uomo possa comprendersi interamente è un'illusione, la letteratura (e, con essa, la finzione) ha modo di sopravvivere; forse, dopotutto, gli esseri umani sono sempre stati tanto persone quanto maschere (o persino: persone in quanto maschere).

Il lato eccentrico

Non va ignorato il debito di Iser nei confronti di Helmuth Plessner, la cui visione dell'uomo sembra avere molto ispirato le sue riflessioni; quest'ultimo, nella sua opera principale "I gradi dell'organico e l'uomo", ha osservato la totalità del vivente e come questo è scandito nelle sue differenze, per giungere infine all'essere umano e alla sua particolarità.

¹²⁷ Id., *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1993, prefazione, p. XI.

Innanzitutto, viene posta una distinzione tra l'organico e l'inorganico, principalmente intorno al confine tra interno ed esterno in relazione al corpo: per l'entità inorganica, tale confine è estrinseco, limitandosi soltanto a segnare seccamente dove finisce il corpo inorganico e dove comincia il resto dell'ambiente, nel quale esso non fa altro che occupare uno spazio; dall'altra parte, questo confine è assolutamente intrinseco per il corpo organico, costituendo qualcosa di dinamico, dal momento che l'organico è rivolto verso di sé tanto quanto proiettato verso l'ambiente in cui vive e con cui si relaziona attivamente.

All'interno del reame dell'organico, poi, si trova la pianta, definita una "forma (posizionale) aperta", ovvero talmente immersa nel suo ambiente da dipendere dal ciclo vitale di quest'ultimo, reagendo in modo automatico e immediato agli stimoli; senza alcuna volontà o istinto, la pianta è corpo, ma non *ha* corpo, ossia non possiede un centro che eserciti controllo sul corpo, che medi la relazione pianta-ambiente, ed è quindi detta "acentrica". L'animale, al contrario, è considerato una "forma (posizionale) chiusa e centrica", perché, pur avendo una relazione con l'ambiente in cui dimora, conserva una relativa indipendenza da esso, garantita dal fatto che l'animale ha un Sé, un centro, che gli consente di poter disporre del proprio corpo come di uno strumento per realizzare i propri intenti: esso, al contempo, è ed ha il suo corpo. Plessner ritiene che, man mano che si avanza nel regno animale, quella frattura (con l'ambiente e con il corpo) che deriva dalla mediazione, dall'essere centrico, diventi sempre più profonda, consentendo sì una forma di libertà, ma anche, agli estremi, la perdita di certezza, di un'ancora; dalla risposta spontanea e irriflessa della pianta agli stimoli esterni, in perfetta armonia con l'ambiente, si giunge quindi all'uomo.

Mentre l'animale è talmente immerso nel suo ambiente e nel suo corpo da esserne stordito, come prigioniero del suo centro, l'uomo ha raggiunto non soltanto la coscienza, ma finanche l'autocoscienza, per cui gli è possibile fare qualcosa come osservarsi dal di fuori o considerare gli elementi del mondo esterno "in quanto tali" e non semplicemente nella loro utilità per il soggetto.

Il limite dell'organizzazione animale consiste nel fatto che all'individuo è celato il suo stesso essere [...]. Nella misura in cui l'animale esiste come tale, è assorbito nel qui ed ora. Ciò non gli diviene oggettivo, non si distingue da lui. [...] L'animale esiste a partire dal suo centro, vive nel suo centro, ma non vive come centro. [...] Nel grado animale la riflessività completa

è impedita al corpo vivente. Il suo essere posto in sé, il suo vivere a partire dal centro, determina la tappa della sua esistenza, ma non sta in rapporto con lui, non gli è dato.¹²⁸

È questa riflessività totale che rende l'uomo unico tra gli esseri viventi: non soltanto è e ha corpo, ma è consapevole di questo fatto ed è, perciò, in grado di porsi “alla periferia di se stesso”, di decentrarsi, contemplandosi nella propria interezza e assumendo la posizione dell’“eccentricità”. Il riconoscimento di un confine (o di un limite), infatti, è già un segno della sua conquista e, forse, del suo oltrepassamento; dall'altro lato, questo significa anche che, più di ogni altra creatura sulla terra, l'essere umano è frammentato e incompleto, spesso sperduto al di là di se stesso, a un tempo bisognoso di sapersi il più vicino e il più lontano da sé.

[All'uomo] è divenuta cosciente la centralità della sua esistenza. Ha se stesso, sa di sé, è percettibile a se stesso e per questo è un *io*, il punto di fuga, collocato “dietro di sé”, della propria interiorità, che, sottratto a ogni possibile realizzazione della vita a partire dal proprio centro, forma *lo spettatore che sta di fronte allo scenario di questo ambito interiore* [...]. La cosa vivente è ora realmente giunta dietro di sé [...], è in grado di distanziarsi da se stessa, di spalancare un abisso tra sé e le proprie esperienze vissute.¹²⁹

Questa scissione è tipica della figura dell'attore, che per Plessner si erge a paradigma dell'umano, come colui che è sia centro che periferia, che coincide e non coincide con se stesso; poiché l'uomo è eccentrico, potendo quindi distanziarsi dal momento presente e osservarsi da spettatore, egli è capace di essere (naturalmente) artificiale, ossia di indossare comodamente una maschera e un ruolo. Giocando con la distanza, l'uomo-attore si tiene in bilico tra necessità e libertà: da un lato, va seguita, almeno in buona parte, la visione dell'artista e rispettato il gusto della società dell'epoca, per cui l'attore diverrà se stesso attraverso un modello che è altro da sé; dall'altro, il fatto che vi sia sempre una certa distanza quando egli recita comporta un grado di libertà attraverso cui far proprio il personaggio. In un certo qual modo, l'essere umano si ritrova distante sia da ciò che è proprio sia da ciò che è altro, pur essendo in parte entrambi; eppure, è

¹²⁸ H. Plessner, *I gradi dell'organico e l'uomo. Introduzione all'antropologia filosofica*, Torino, Bollati Boringhieri, 2006, pp. 312-313.

¹²⁹ Ivi, pp. 314-315.

proprio questa natura di doppio a essere il suo segreto più intimo: l'uomo è interamente se stesso soltanto in quanto è frammentato, ha una maschera.

La duplicità dell'uomo, il suo essere interprete o letteralmente “giocatore” di un ruolo,¹³⁰ significa, per Plessner, che egli è *Doppelgänger* di se stesso. Con “struttura del *Doppelgänger*” si intende, infatti, l'incapacità dell'uomo di vivere senza un ruolo sociale da interpretare, pur non identificandosi con nessuno di questi. Inoltre, proprio come la finzione non è semplicemente menzogna, dire che l'uomo è un attore non significa che egli sia falso e ingannatore: «roles are not disguises with which to fulfill pragmatic ends; they are means of enabling the self to be other than each individual role».¹³¹ Uscendo da sé come altro, l'essere umano può dunque provare a comprendersi. Per di più, secondo Plessner, se l'uomo non fosse naturalmente giocatore di un ruolo, la società e la vita collettiva non sarebbero nemmeno possibili: «la vita pubblica diventa un gioco, il cui senso è l'irrealizzazione dell'uomo naturale nella dimensione artificiale, nel deposito di un qualche significato o ruolo. Egli non può presentarsi semplicemente ed immediatamente come è, ma “deve giocare, rappresentare qualcosa, comparire come qualcuno”».¹³²

Plessner sembra riconoscere, al pari di Huizinga, la sottile presenza del gioco nella cultura; in un tentativo di spingersi oltre, si interroga infatti su cosa muova l'uomo a giocare. Ebbene, si è detto che egli non è irrimediabilmente prigioniero del suo corpo e incatenato alla situazione ambientale (è, infatti, al pari dell'animale, dotato di un centro che gli consente di servirsi del proprio corpo come strumento di espressione). È anche vero che,

tuttavia, l'espressività dell'umano si differenzia da quella degli animali: “Noi non siamo il nostro corpo, anche se lo abbiamo, anche se ci ha, ma ci incorporiamo”. Secondo Plessner, ogni essere umano è in qualche modo costretto all'incorporazione, è cioè obbligato a *giocare un ruolo* all'interno di un contesto sociale per modellare la propria identità. In questo quadro, l'accento è dunque posto sul gioco come spettacolo: l'essere umano è un attore che interpreta

¹³⁰ In tedesco, come anche in inglese nel caso di “*play*”, il gioco (*Spiel*) e la recita (*Schauspiel*) possono essere espressi da uno stesso termine.

¹³¹ W. Iser, *Fictionalizing: The Anthropological Dimension of Literary Fictions*, cit., p. 947.

¹³² M. Pagan, *Una leggerezza originaria. Helmuth Plessner e il concetto di Spiel*, in «*Thaumàzein*», 9, 2 (2021), p. 214.

se stesso, usa il suo corpo per questo scopo – senza che dietro questo spettacolo ci sia un Sé più vero o autentico.¹³³

L'essere umano è attore e maschera perché non è semplicemente, in quanto animale, vincolato all'ambiente, ma è anche, al tempo stesso, aperto al mondo come un dio; egli è «situato nell'intreccio tra immanenza e trascendenza, tra necessità e libertà. In quanto *libero vincolo*, il gioco rappresenta allora l'emblema della sua condizione».¹³⁴ Addirittura, non dovrebbe essere l'inclinazione per il gioco a meravigliare e a doversi giustificare, quanto, piuttosto, la presenza della serietà che ha il suo senso soltanto su un tale sfondo; Plessner rileva, infine, che molti elementi nel mondo della vita non sono banalmente riducibili alla pura autoconservazione o utilità per la sopravvivenza, che non tutto ciò che è “superfluo” è destinato darwinianamente alla morte, a partire dal gioco. Esso è, infatti, un

comportamento non finalistico che si situa fra il vincolo e l'indipendenza, che stabilisce col mondo un rapporto libero da ogni forma di bramosia. Il gioco è “un gesto della vita dalla particolare trasparenza [...], un gesto che la vita compie incurante della performance e non solo per il piacere della propria funzione [...], un gesto attratto dalle sue stesse possibilità e realizzandosi soltanto in esse”.¹³⁵

Penombra di possibilità

Il compito della letteratura allora, tornando a Iser, sarebbe proprio dispiegare le possibilità insite nell'umano; si tratta di possibilità che dipendono da ciò che esiste realmente, ma non ne derivano, che lo superano e, al tempo stesso, non potrebbero aver luogo senza di esso. Attraverso la scrittura, l'artista realizza il desiderio di andare oltre se stesso, alla periferia di se stesso, pur senza dimenticare se stesso e il suo centro: «this penumbra of possibilities could not have come into being if the world, to which it forms the horizon, had been left behind. Instead, they begin to

¹³³ Ivi, p. 220.

¹³⁴ Ivi, p. 223.

¹³⁵ Ivi, p. 216.

uncover what hitherto had remained concealed in the very world now refracted in the mirror of possibilities».¹³⁶ Nel testo letterario il reale e il possibile coesistono, in qualche modo: lo scrittore, come un alchimista, ottiene la manifestazione delle possibilità unicamente attraverso un processo di trasformazione di ciò che è esistente, dato che l'inconsistenza di queste impedisce loro una forma se non sulla base del già dato; al contrario di quello che accade in circostanze normali, tuttavia, grazie alla struttura metaforica del "come se", l'essere umano può avere a portata di mano ad un tempo realtà e possibilità, pur mantenendo la distinzione tra le due. È, questa, un'esperienza altrimenti inaccessibile, ma che soddisfa un bisogno di totalità profondamente sentito dall'uomo, in quanto sembra essere la chiave per comprendere, finalmente, la propria natura: «the fact that we seem to need this 'ecstatic' state of being beside, outside, and beyond ourselves, caught up in and yet detached from our own reality, derives from our inability to be present to ourselves».¹³⁷ Nel momento in cui si è, ma non si conosce cosa significhi esistere, emerge la spinta ad andare oltre sé, raggiungendo un punto di vista esterno (una "*transcendental stance*", direbbe Iser) dal quale soltanto è possibile contemplarsi e ottenere delle risposte; il *fictionalizing*, l'invenzione, diventa necessaria per, al contempo, essere nel centro e nella periferia, ossia essere se stessi e comprendere se stessi. Non appena la conoscenza non è più possibile, quindi, la finzione permette all'uomo di tentare l'irraggiungibile.

«The anthropological significance of fictionalizing becomes unmistakable in relation to the many unknowable realities permeating human life. Beginning and end are perhaps the most all-pervading realities of this kind»;¹³⁸ comunemente, infatti, l'uomo non si chiede soltanto chi egli sia, ma anche la sua origine e la sua destinazione: magari, conoscendo il significato della nascita e della morte, immaginando per esse una ragione o una storia, sarebbe più facile capire il senso del vivere. L'alternativa, d'altronde, è un'esistenza sospesa tra due vuoti inconoscibili.

Così, l'essere umano si ritrova a creare una cornice che possa abbracciare l'arco della sua vita, una cornice necessaria per interpretare ciò che gli accade, per non soccombere all'ignoto che lo segue come un'ombra. Poiché le possibilità immaginabili sono innumerevoli, come si può osservare nelle diverse epoche e culture (o anche in singoli individui), è evidente che le diverse cornici interpretative non siano valutabili e, forse, nemmeno paragonabili; piuttosto,

¹³⁶ W. Iser, *The Significance of Fictionalizing*, cit., qui cit. da anthropoetics.ucla.edu.

¹³⁷ *Ibidem*.

¹³⁸ *Ibidem*.

the fashioning of the unknowable will be determined to a large extent by historically prevailing needs. If fictionalizing transgresses those boundaries beyond which unrecognizable realities exist, then the very possibilities concocted for the repair of this deficiency, caught between our unknowable beginning and ending, become indicative of what is withheld, inaccessible, and unavailable. In this respect, fictionalizing turns out to be a measuring rod for gauging the historically conditioned changeability of deeply entrenched human desires.¹³⁹

L'inconoscibilità, tuttavia, non affligge soltanto quelle realtà poste irrimediabilmente fuori portata: ciò che è evidente e dotato di certezza immediata è, sì, vissuto, ma rimane ignoto (alla maniera in cui risulta poco chiaro qualcosa che è visto da troppo vicino). Nei fatti, «evidential experience is almost like an assault; it happens to us, and we are inside it. But the experience awakens in us a desire to look at what has happened to us, and this is when the evidence explodes into alternatives».¹⁴⁰ La conoscenza, dunque, viene meno quando si è di fronte a un'esperienza caratterizzata da questa indubitabilità, ma ciò non significa che l'uomo non senta il bisogno di comprenderne la natura; Iser, ad esempio, pensa a tutti i casi di amore che si possono trovare in letteratura: mettendo in scena (“*staging*”) nella finzione questo tipo di evidenze, l'essere umano trova la distanza sufficiente per esplorare la sua stessa esperienza, per mettersi “faccia a faccia con se stesso”.

La spinta verso la finzione letteraria, quindi, nasce da una mancanza, da una inaccessibilità della conoscenza, in particolare nei casi antitetici della preclusione totale e della certezza assoluta di un fenomeno. Il maggiore punto di distacco, secondo Iser, tra la finzione letteraria e gli altri tipi di finzione che popolano il mondo è che, mentre quest'ultimi fanno da complemento alla realtà, aiutando a costruirla, la prima si avvicina di più a un tentativo di compensazione (mai definitiva) per ciò che non può essere presente, attraverso la messa in scena di questo nel “come se”.

Attraverso, dunque, l'oltrepassamento che svela le realtà nascoste, che dissemina cenni (che altro non sono che le innumerevoli possibilità delle cose), la letteratura concede all'uomo un'occasione di totalità, pur nella consapevolezza che si tratta solo di *make-believe*. Iser poi, in un passo che richiama alla mente Walton, mostra i meccanismi della finzione letteraria attraverso

¹³⁹ *Ibidem.*

¹⁴⁰ *Ibidem.*

un parallelismo con un gioco per bambini (lo stesso cavalluccio di legno su cui scorreva Gombrich):

The child [...] uses imitation in order to get outside itself. So a stick, for example, is a horse. By imitating the action of horse and rider in using the stick, the child assimilates a world that lies beyond it. Thus the stick functions as a way of charting something which does not as yet exist. This is exactly what literature does. It assembles items which can be identified from the world in which we find ourselves, and it combines them in such a way that they point to something beyond this familiarity. Literature is structured in such a way that something beyond our ordinary reach is charted and thus incorporated into our lives.¹⁴¹

Oltretutto, «as a pattern of inner-worldly totality», ovvero di una totalità “finita”, «[fictionality] does not compensate for existing deficiencies, because it does not embody an ideal. Instead, it presents the constitutive dividedness of human beings as the source of possible worlds within the world»;¹⁴² in altre parole, il rapporto dell’uomo con la possibilità è alla base del suo bisogno di finzione. Si è mostrato, infatti, come l’essere umano può essere uno soltanto nella consapevolezza di essere frammentato e diviso: a ben guardare, non c’è nulla sotto la maschera (essa non stava nascondendo un io più vero), e l’uomo si rivela fondamentalmente punto di congiunzione tra una quantità di ruoli, ossia possibilità di se stesso, potenzialmente infinita.

Literature reveals that we are the possibilities of ourselves. But since we are the originators of these possibilities, we cannot actually be them – we are left dangling in-between what we have produced. To unfold ourselves as possibilities of ourselves and – instead of consuming them to meet the pragmatic demands of everyday life – displaying them for what they are in a medium created for such an exposure, literary fictions reveal a deeply entrenched disposition of the human makeup.¹⁴³

¹⁴¹ R. van Oort, *The Use of Fiction in Literary and Generative Anthropology: An Interview with Wolfgang Iser*, in «Anthropoetics», 3, 2 (Fall 1997/Winter 1998), qui cit. da anthropoetics.ucla.edu.

¹⁴² W. Iser, *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, cit., pp. 83-84.

¹⁴³ Id., *The Significance of Fictionalizing*, cit., qui cit. da anthropoetics.ucla.edu.

Poiché, tuttavia, le finzioni sono dichiaratamente illusioni, esse non possono di fatto risanare nessuna frattura; l'essere umano, quindi, si dedica a riempire quel vuoto sotto la maschera così da potersi cercare allo specchio, ma lo fa con un infinito che non ha consistenza. «If fictionalizing provides humankind with unlimited possibilities of self-extension, it also exposes the inherent deficiency of human beings – our fundamental inaccessibility to ourselves; owing to this gap within ourselves, we are bound to become creative».¹⁴⁴

Atti di “fictionalizing”

Sembrerebbe, dunque, che l'illusione abbia posto il suo marchio sulla pratica della finzionalità, rendendo vano ogni suo sforzo di consolare, di rendere davvero disponibili tutte quelle realtà avvolte di mistero (l'uomo stesso, in primo luogo); questo, però, non è il compito che le spetta.

A partire dallo stato estatico in cui l'essere umano oltrepassa i suoi stessi confini, a partire quindi dal doppio senso (*double meaning*) di autentico sé¹⁴⁵ e camuffamento, il possibile diventa attualizzabile: l'uomo è, d'altronde, sempre eccedente i propri confini. In altre parole, «if disguise enables one to step beyond the bounds of what one is, then fictionalizing can also enable us to become what we want to be. Thus being “beside oneself” turns out to be the minimal condition for creating one's own self and the very world in which one finds oneself».¹⁴⁶ Non si tratta, tuttavia, di accrescere un io più intimo e vero; piuttosto, la conoscenza che l'uomo ha di sé deriva e dipende proprio dai ruoli che interpreta al fine di comprendersi: questi ruoli sono ciò che permette all'essere umano, di volta in volta, di costruirsi un'identità.

In secondo luogo, nel momento in cui la natura fittizia del mondo del testo letterario viene annunciata, esso immediatamente dovrà essere interpretato come un analogo del mondo reale, come un segno per qualcos'altro; il lettore vedrà evocati dal testo due mondi ad un tempo e, nel tentativo di decifrare il mondo fittizio, la sua attenzione sarà rivolta parimenti «to the empirical world from which the textual world was drawn, allowing this very world to be perceived from a

¹⁴⁴ *Ibidem*.

¹⁴⁵ Si ricorda che tale “sé autentico”, da un lato, è percepito come desiderio inappagabile (un sé completo, unificato e presente), mentre, dall'altro, come vuoto da colmare inventando (un sé fratturato).

¹⁴⁶ Id., *Fictionalizing: The Anthropological Dimension of Literary Fictions*, cit., p. 946.

vantage point that has never been part of it. In this case the reverse side of things will come into view». ¹⁴⁷ Soltanto contemplando i due mondi simultaneamente sarà possibile svelare le realtà nascoste che la finzione intende portare alla luce o, semplicemente, suggerire.

Sebbene fino a questo momento siano state nominate unicamente, come ad opporsi, le categorie di finzione e realtà, è importante sottolineare che per Iser la contrapposizione tra le due non ha motivo di essere considerata; non è difficile vedere come una eventuale linea di demarcazione tra le due sia confusa e, probabilmente, nemmeno utile da tracciare (si ricordi il caso del cerchio magico poroso). Un prodotto di finzione senza alcun legame con la realtà, a ben vedere, sarebbe indecifrabile:

The literary text is a mixture of reality and fictions, and as such it brings about an interaction between the given and the imagined. Because this interaction produces far more than just a contrast between the two, we might do better to discard the old opposition of fiction and reality altogether, and to replace this duality with a triad: the real, the fictive, and what we shall henceforth call the imaginary. ¹⁴⁸

La tradizionale opposizione di realtà e finzione, continua Iser, si unisce a tutte quelle convinzioni la cui verità è data per scontata: si potrebbe dire che essa si basi su una “*tacit knowledge*”, almeno quanto lo fa il significato delle categorie che la compongono; su quest’ultime, infatti, aleggia un tono di assoluta certezza secondo cui, semplicisticamente, la finzione sarà «characterized by the absence of those attributes that defined the real». ¹⁴⁹

Nella triade proposta da Iser, invece, il rapporto tra le due viene ridefinito: non più un conflitto, ma una relazione dinamica che ha di mira la produzione di un significato (volendo, un gioco); il testo diventa quindi uno “spazio di gioco” in cui il reale, attraverso il processo del fittizio (il *fictionalizing act*), viene trasfigurato e utilizzato per plasmare l’immaginario. Non è sufficiente, infatti, trasportare nel testo degli elementi di realtà per renderli fittizi; tali elementi devono essere convertiti in dei segni che puntino a qualcosa che li oltrepassa: «the text’s apparent reproduction of items within the fictional text brings to light purposes, attitudes, and experiences that are decidedly *not* part of the reality reproduced. Hence they appear in the text as

¹⁴⁷ Id., *The Significance of Fictionalizing*, cit., qui cit. da anthropoetics.ucla.edu.

¹⁴⁸ Id., *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, cit., p. 1.

¹⁴⁹ Ivi, p. 2.

products of a fictionalizing act».¹⁵⁰ Poiché, inoltre, ciò che è situato oltre i confini di queste realtà non è direttamente deducibile da esse, affinché l'atto di *fictionalizing* abbia luogo è necessario che sia presente un elemento immaginario. Se quindi, durante questo processo, la realtà viene trasformata in segno, al tempo stesso l'immaginario (per natura un potenziale vibrante e informe) verrà dotato di una forma in grado di mostrare ciò che il segno indica; «just as the fictionalizing act outstrips the determinacy of the real, so it provides the imaginary with the determinacy that it would not otherwise possess»,¹⁵¹ dandogli così un'apparenza di realtà.

Per quanto il fittizio e l'immaginario non sembrano, concettualmente, ben messi a fuoco, Iser precisa che si tratta di effettive disposizioni antropologiche: «both exist as evidential experiences, whether these involve lies and deceptions that take us beyond the limits of what we are, or whether we live through our dreams, daydreams, and hallucinations».¹⁵² In quanto evidenze la loro natura appare necessariamente vaga; tuttavia, nonostante la loro conoscenza sia fuori portata, molte cose possono essere comprese osservando come i due si comportano nella loro interazione, facendo da contesto l'uno per l'altro. La letteratura offre un'ottima occasione per far ciò, non soltanto perché essa emerge dalla loro interazione, ma anche perché, lontano dalle esigenze pragmatiche della vita di ogni giorno, la relazione tra fittizio e immaginario può apparire in una luce più chiara.

The text, then, functions to bring into view the interplay among the fictive, the real, and the imaginary. Although each component of the triad fulfills a significant function, the act of fictionalizing is of paramount importance: it crosses the boundaries both of what it organizes (external reality) and of what it converts into a gestalt (the diffuseness of the imaginary). It leads the real to the imaginary and the imaginary to the real, and it thus conditions the extent to which a given world is to be transcoded, a nongiven world is to be conceived, and the reshuffled worlds are to be made accessible to the reader's experience.¹⁵³

L'attraversamento di confini che caratterizza l'atto di *fictionalizing*, però, avviene in modo complesso, su più piani: si tratta, in effetti, di tre atti separati (selezione, combinazione, “come se”). Attraverso il primo processo, la selezione, l'intenzione dell'autore ha modo di prendere

¹⁵⁰ *Ibidem.*

¹⁵¹ *Ivi*, p. 3.

¹⁵² *Ivi*, prefazione, p. XIII.

¹⁵³ *Ivi*, pp. 3-4.

corpo; nel testo, infatti, le realtà extratestuali che si possono incontrare non sono state semplicemente riprodotte in copia, ma scelte dall'autore, estratte dal loro contesto di riferimento originario (sociale, storico, letterario...) e ristrutturare. Dato che questi sistemi, al di fuori del testo, svolgono una funzione organizzativa nei confronti del mondo, al punto da confusamente assumerne lo stesso alone di incrollabilità, soltanto una volta selezionati e trasformati nella finzione vengono davvero posti sotto i riflettori. «The elements that are now incorporated into the text are not in themselves fictive, but their selection is an act of fictionalizing through which existing systems, as fields of reference, can – paradoxically – be separated precisely because their boundaries are transgressed. [...] These selections in turn reveal the attitude adopted by the author to the given world»;¹⁵⁴ dal momento che non esistono regole a governare la selezione, essa è in mano all'autore.

Per quanto riguarda il processo di combinazione, invece, esso ha di mira la costruzione di relazioni insolite tra gli elementi del testo (che siano le parole e i loro significati, gli elementi extratestuali portati nel testo, i personaggi della storia con le loro azioni e le convenzioni a cui si rifanno, e via dicendo). Tanto nell'atto della selezione quanto in quello della combinazione si ha, quindi, a che fare con le associazioni tra gli elementi, in modo tale che certe qualità di questi vengono evidenziate a scapito di altre attraverso le scelte dell'autore; in questo caso, tuttavia, ad emergere non è l'intenzionalità dell'autore, ma le connessioni (*relatedness*) del testo, sostiene Iser, ancora un esempio di ciò che Goodman ha chiamato "*fact from fiction*".

Whenever a relationship within the text is realized, the elements connected with one another are bound to change, as certain aspects of them are privileged at the expense of others. Consequently, while each relation achieves stability through what it excludes, it creates its own background of unchosen qualities. These are, as it were, the shadow cast by the realized combination, and they help to give it shape. Thus what is absent is made present.¹⁵⁵

Eppure una relazione, una volta formata, non rimane inerte: il realizzato e l'assente coesistono, tanto che le qualità nelle ombre dello sfondo, ossia ciò che la combinazione ha lasciato da parte, mettono in discussione la stabilità della relazione formata; quando questo avviene, si apre uno spazio che consente a nuove relazioni di venire alla vita, mentre quelle

¹⁵⁴ Ivi, p. 5.

¹⁵⁵ Ivi, p. 8.

realizzate si sciolgono ancora una volta contro lo sfondo. La relazione (e il suo processo), dunque, è ciò che rimane saldo al di là dei singoli membri che la costituiscono, così come le possibilità di combinazione che si agitano sullo sfondo oltrepassano ogni volta i legami realizzati. È attraverso la messa in relazione con altri elementi, soprattutto quando la relazione è poco comune, che un elemento del testo può essere trasformato in un nuovo significato; nella combinazione, «through the relational process, fields of reference had to be produced from the material selected, and these fields, in turn, had to be linked with each other, thereby becoming subjected to a reciprocal transformation».¹⁵⁶ L'immaginario ricaverà, in effetti, una forma da questo atto di *fictionalizing*, ma questa sarà una forma non verbalizzabile, in quanto derivata unicamente dalle relazioni che verranno realizzate tra gli elementi del testo.

L'ultima faccia del fittizio è il “come se”, a cui si è già accennato. Quello che accade in quest'ultimo atto è che il testo rivela la propria finzionalità; nello specifico, Iser nota, ad essere rese manifeste sono delle convenzioni che autore e pubblico condividono, per cui il lettore interpreterà determinati segnali nel testo come annuncio di finzionalità. Attraverso il “come se”, in cui la figura del lettore torna ad essere centrale, il processo del *fictionalizing*, con i due atti precedenti, può dirsi davvero realizzato.

Si è mostrato che, al di fuori della letteratura, la finzione pervade il reale fino alla sua base ed è in grado di fungere da spiegazione, ma, poiché necessita di una parvenza di realtà, deve nascondere la sua natura; la finzione letteraria, al contrario, ha il compito di evocare due mondi in uno, puntando sempre a una realtà oltre sé. È essenziale, per far ciò, che tale finzionalità sia riconosciuta dal lettore, il quale, in questo caso, dovrà adottare un atteggiamento diverso nei confronti di ciò che il testo gli presenterà, come anche degli elementi di realtà che verranno incontrati. «These recognizable ‘realities’, however, are now marked as being fictionalized. Thus the incorporated ‘real’ world is, so to speak, placed in brackets to indicate that it is not something given but is merely understood *as if* it were given»;¹⁵⁷ l'intero mondo rappresentato, dunque, è trasformato in una costruzione del “come se”.

Questo ultimo atto di *fictionalizing*, in sostanza, ha due principali conseguenze: la prima è quella di rendere il mondo del testo un analogo per qualcos'altro, mentre la seconda fa sì che il

¹⁵⁶ Ivi, p. 11.

¹⁵⁷ Ivi, pp. 12-13.

lettore, di fronte al testo, sospenda la propria naturale disposizione verso il “reale” e ne adotti una nuova che miri ad osservare il mondo rappresentato e a decifrarne il significato.

Sembra, quindi, che l’immaginario riesca ad ottenere una forma a partire da tutti quegli spazi in cui il linguaggio non ha potere, a partire cioè dalla trasgressione del linguaggio stesso ad opera del fittizio. Questi spazi, silenziosi e incredibilmente significativi, si originano per via della duplicità intrinseca degli atti di *fictionalizing*, che istituiscono la simultaneità del mutuamente esclusivo; in altre parole, quando nel *fictionalizing* un elemento del mondo reale viene trasportato e trasformato nel testo, esso diventa più di ciò che era (i suoi confini vengono, infatti, oltrepassati): a coesistere nella finzione letteraria sono, dunque, la sua realtà e la sua possibilità (ossia il mutuamente esclusivo).

All the fictionalizing acts discussed are marked by this doubleness. Selection opens up an area between fields of reference and their distortion in the text; combination opens up another between interacting textual segments; and the ‘as if’ opens up another between an empirical world and its transposition into an analogue for what remains unsaid though meant by the text. Thus the formula of fictionality as the simultaneity of the mutually exclusive allows for describing the structure of the fictional component of literature. It gives rise to a dynamic oscillation resulting in a constant interpenetration of things which are set off from one another without ever losing their difference. The tension ensuing from the attempt to resolve this ineradicable difference creates an aesthetic potential which, as a source of meaning, can never be substituted by anything else. This does not imply that the fictional component of literature is the actual work of art. What it does imply, however, is that the fictional component makes the work of art possible.¹⁵⁸

Poiché la letteratura non si propone né come compensazione né come complemento nei confronti della realtà, l’assente a cui essa dona presenza, ossia il possibile e l’inaccessibile, non nasconde mai la sua sostanziale indeterminatezza; nello spazio senza parole da cui emerge il significato più profondo del testo, ciò che si fa evidente è il desiderio di, una volta per tutte, conoscere ciò che rimane elusivo. Ed è soltanto nella letteratura che, per Iser, è possibile esplorare provvisoriamente quei territori che rimangono altrimenti inarrivabili, collocati al di là

¹⁵⁸ Id., *The Significance of Fictionalizing*, cit., qui cit. da anthropoetics.ucla.edu.

dei confini delle cose; grazie all'elemento fittizio, l'indeterminatezza che li costituisce può essere sospesa nel momento in cui questi ricevono una forma e una maschera.

In the novel, then, the real and the possible coexist, for it is only the author's selection from and textual representation of the real world that can create a matrix for the possible to emerge, whose ephemeral character would remain shapeless if it were not the transformation of something already existing. But it would also remain meaningless if it did not serve to bring out the hidden areas of given realities. Having both the real and the possible and yet, at the same time, maintaining the difference between them – this is a process denied us in real life; it can only be staged in the form of the 'as if'. Otherwise, whoever is caught up in reality, cannot experience possibility, and vice versa.¹⁵⁹

Il confine poetico

Osservando le teorie che prendono ad oggetto la finzione, Iser nota che essa si mostra ogni volta diversa, cosa impossibile a spiegarsi se non fosse condizionata dalle categorie con cui viene studiata. Per di più, il mistero che l'avvolge, il motivo per cui la si pratica, rimane inesplorato da molte di queste teorie, quando per Iser rappresenta l'aspetto più problematico e significativo.

Alla luce di queste considerazioni, servirsi della letteratura come contesto per esplorare il senso della finzione potrebbe essere una mossa fruttuosa: nel genere della poesia pastorale, infatti, sembra che venga tematizzato proprio l'attraversamento di confini (quindi la stessa finzionalità). Nel Rinascimento, con il romanzo pastorale, questo genere raggiunge la sua massima espressione, assieme a una dignità propria; se fin dai suoi albori (soprattutto se si pensa all'*Arcadia* di Virgilio) ad essere messi in scena erano due mondi, quello artificiale della poesia e quello sociopolitico, la differenza fra i due diventa esagerata nel romanzo pastorale, quasi una vera e propria barriera che chiama una trasformazione. «There is a sharp dividing line between them, and if the main characters wish to cross this borderline, they must themselves be doubled – they must disguise themselves as shepherds in order to act, and they must use the disguise in

¹⁵⁹ *Ibidem.*

order to hide who and what they are»;¹⁶⁰ che i personaggi siano nettamente scissi tra la loro identità e la loro maschera sta a indicare l'importanza che assume il confine. La lunga storia di questo genere letterario (si tratta di circa diciassette secoli) fa pensare che il pastoralismo rispondesse a qualche tipo di bisogno umano; dopotutto, in pochi altri luoghi la finzionalità letteraria è osservabile altrettanto chiaramente, e in nessun altro essa viene effettivamente tematizzata. Se il pastoralismo è tramontato, è probabilmente perché non era più necessario che la funzione della finzionalità venisse illustrata con tanta evidenza.

La poesia bucolica è nata come rappresentazione di un mondo sereno e in armonia con la natura, dove i pastori si tengono spesso occupati con gare di canto; per quanto si sia sempre trattato della raffigurazione di un mondo ritirato dalle preoccupazioni quotidiane, soprattutto a partire dalla poesia virgiliana esso comincia a indicare oltre se stesso, verso il mondo che ha fuggito: la dimensione allegorica si rivela dunque l'aspetto principale e fondamentale. Perché dica qualcos'altro, ciò che fa da segno deve essere distinto dal suo senso familiare: il mondo abitato dai pastori, la campagna idilliaca tipica della poesia pastorale, non può dunque rifarsi a una realtà esterna, ma sarà un mondo poetico creato dalla poesia: «what makes this world “poetic” is its liberation from what it originally relates to – the daily routine of country life. The signifier (the shepherds' world) is dislocated from what it conventionally signifies (the rustic world) in order that it may bring about something unfamiliar, which is the imaginability of poetry»,¹⁶¹ l'intento della poesia di esplorare le sue stesse possibilità.

Nelle egloghe di Virgilio, la natura è posta fianco a fianco alla politica; si tratta di un locus amoenus su cui i pastori-poeti hanno controllo (rappresentato dalla scrittura poetica e dagli animali addomesticati) e con cui stanno in rapporto armonico, in netto contrasto con la scena politica della città, ingestibile e caotica, intuibile appena al di fuori di questo piccolo mondo. Le due realtà si contrappongono, insomma, come immagini speculari invertite.

Nei secoli la poesia pastorale delle origini, espressa attraverso l'egloga, è cresciuta in sofisticatezza fino a trovarsi di fronte un blocco: «the eclogue could indicate the presence of another world only by inscribing it into pastoral clichés, traditional tropes, and literary genres, whereas a basic constituent of the pastoral romance is the actual representation of two worlds». ¹⁶² Soltanto evocando un'ombra del mondo storico e sociale (per esempio, rendendo dei personaggi

¹⁶⁰ Id., *Fictionalizing: The Anthropological Dimension of Literary Fictions*, cit., p. 941.

¹⁶¹ Id., *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, cit., p. 31.

¹⁶² Ivi, p. 46.

una rappresentazione di figure storiche), esso poteva essere mostrato nel testo; questo, appunto, finché non è emerso il romanzo pastorale, in cui non viene semplicemente raffigurato il mondo pastorale sullo sfondo di un mondo politico contrapposto, perché centrale è proprio il momento di passaggio tra i due mondi.

Certainly the artificial worlds of the shepherds have escapist tendencies that might induce readers into conceiving the pastoral world as the Golden Age. Yet the apparent escape does not so much indicate a flight from a deteriorating reality as it provides a chance of stepping back out of what one is involved in. This enables the protagonists to obtain an increased awareness that they can finally take back with them into the ways of life they have temporarily left behind. This leads not to the restoration of the Golden Age but to a revolution within the existing historical world [...].¹⁶³

Nel romanzo pastorale, infatti, i personaggi portano con sé e mantengono nel nuovo mondo la presenza del primo, generando possibilità di connessioni tra i due proprio grazie alla presenza del confine, della differenza che non è semplice divisione. Esclusivamente sulla base delle interazioni che emergono tra i mondi e che tentano di risanare la frattura è possibile leggere questa differenza, che altrimenti resterebbe indeterminata e vuota; l'attraversamento del confine, dunque, con tutto quel che comporta, è ciò che consente di decifrare quel che il romanzo intende dire del mondo empirico.

La differenza, tuttavia, non è inscritta unicamente nel confine tra le due realtà, ma anche in ciascuna di esse; entrambe si ritrovano sdoppiate: il mondo dei pastori e della poesia si riferisce nel contempo a una realtà ideale, idillica, e al mondo storico, mentre quest'ultimo, conseguentemente, rimanda a ciò che esso è e a cosa dovrebbe invece essere. «The one world gains its significance only by functioning as a mirror, and the other by being refracted in the reflected image. Neither is fulfilled by simply what it denotes, for only their interaction can unfold the implications of their references».¹⁶⁴ È, dopotutto, dalla coesistenza di ciò che mutuamente si esclude che la differenza sorge; in seguito, una volta presente quello spazio

¹⁶³ Ivi, p. 47.

¹⁶⁴ Ivi, p. 48.

indeterminato e ribollente di possibilità, esso fa sì che tra i due mondi si avvii un «game of combinations».¹⁶⁵

Iser, per illustrare il suo punto, prende in considerazione tre esempi di romanzo pastorale: innanzitutto, l'«Arcadia» di Jacopo Sannazaro, ritenuto il primo romanzo del genere, che mette in rilievo precisamente il tema dell'attraversamento del confine (tra Napoli e Arcadia). Il protagonista è infatti lo stesso autore, che, travestito da pastore, giunge nell'Arcadia virgiliana per allontanarsi da Napoli, dove ha lasciato un'amata a cui non può dichiararsi. Là, Sannazaro spera di trovare conforto tra i canti dei pastori, anch'essi tormentati da pene d'amore; diventa presto ben chiaro, però, che non gli è davvero possibile lasciare indietro il suo vecchio mondo né chi egli stesso è. Osservando i pastori prima del canto, ad esempio, il protagonista commenta la scena a partire da un punto di vista che non appartiene ad Arcadia, focalizzandosi principalmente su ciò che può mettere in relazione i suoi sentimenti (legati al suo passato a Napoli) con i loro; «this very intent, however, inscribes salient features of another world into the pastoral realm, thus highlighting a distance he was anxious to overcome».¹⁶⁶

Oltre a ciò, il soggiorno in Arcadia fa realizzare al protagonista delle verità che non era disposto ad ammettere: dopo l'iniziale sollievo provato tra i pastori, egli si rende conto di aver lasciato Napoli troppo affrettatamente e il suo dolore accresce; pensava di volerla abbandonare per dimenticare spiacevoli ricordi, mentre non fa altro che sentirne la mancanza, e la visita in Arcadia gli sembra un esilio. La sofferenza d'amore che è in comune tra Sannazaro e i pastori è proprio ciò che gli fa ricordare la patria, mentre una volta tornato a Napoli, pur nel dolore, gli è possibile ripensare alla felicità dei pastori arcadiani: «each world exposes the other»,¹⁶⁷ ovvero fa sì che riaffiorino delle memorie che il protagonista ha accantonato, che poi, una volta presenti, lo motivano nell'agire futuro, in un circolo tra il movimento della ripetizione e quello del ricordo.

Se l'«Arcadia» di Sannazaro mette in luce la simultaneità del mutuamente esclusivo, «Diana» di Montemayor, il primo grande romanzo pastorale, è particolare perché tematizza lo *staging*, la messa in scena. In Sannazaro, Arcadia e il mondo storico erano due luoghi separati da un confine geografico, tenuti in un gioco di connessioni dalle memorie del protagonista (una volta passato il confine fisico tra i due); in Montemayor, invece, permane sì la distinzione tra queste due realtà, ma il mondo storico è da subito iscritto in quello pastorale (e messo in scena

¹⁶⁵ Ivi, p. 51.

¹⁶⁶ Ivi, p. 49.

¹⁶⁷ Ivi, p. 50.

dalle storie dei pastori), per cui si ottiene un doppio confine: tra Arcadia e mondo storico, e all'interno della stessa Arcadia. In "Diana" si ha un continuo alternarsi e intrecciarsi di due testi, di cui uno narra il mondo reale e l'altro quello pastorale; «the interlacing of different types of text shows up their ineradicable differences, which generates multiple meanings by making each text exceed the other. This basic structure of intertextuality is vividly present in *Diana*, whose stories-within-a-story illuminate the way in which the two worlds overlap and interlink».¹⁶⁸

Un'altra caratteristica particolare di questa opera è che l'alternarsi di prosa e verso avviene con una particolare funzione: i personaggi, infatti, cantano di quella che è la loro situazione attuale, precedentemente espressa in prosa. In tal modo avviene una duplicazione, grazie alla quale i pastori, tramutando le loro afflizioni in poesia, hanno modo di meglio osservarle e comprenderle; per di più, «presenting the artificial world as a duplication means thematizing the actual process of staging».¹⁶⁹ Un caso ancora più evidente di ciò si ha quando ai personaggi capita di incontrare delle ninfe acquatiche che stanno mettendo in scena, come a teatro, l'episodio dell'addio del protagonista alla sua amata; egli quindi ha di fronte agli occhi un esempio di quello che lui e i suoi compagni fanno costantemente. Osservando poi che, per la natura del romanzo pastorale, i pastori non sono che maschere, ossia ciò che sono e ciò che fanno rimanda a qualcos'altro, quello che stanno facendo le ninfe è propriamente «staging the imitation of a staging»;¹⁷⁰ alla luce di queste considerazioni, appare chiaramente «what the artifice of pastoralism is meant to be: a stage on which all kinds of referential reality may be enacted».¹⁷¹

Soltanto nello sforzo di tradurre le proprie pene in poesia, quindi soltanto uscendo da sé, ai pastori diviene accessibile ciò che altrimenti non riuscirebbero ad esprimere, magari nemmeno a riconoscere: «staging, then, is not a compensation but a doubling that enables the hidden aspects of a situation to assume form».¹⁷²

Infine, nell'"Arcadia" di Sidney, è possibile contemplare più da vicino il funzionamento del *double meaning*, del doppio senso; quest'opera, poi, oltre a mostrare un crescente numero di elementi di duplicità, dedica uno spazio sempre maggiore al mondo empirico, al punto che quello pastorale è ridotto pressoché alla sua funzione:

¹⁶⁸ Ivi, p. 52.

¹⁶⁹ Ivi, p. 53.

¹⁷⁰ *Ibidem*.

¹⁷¹ Ivi, p. 54.

¹⁷² Ivi, pp. 54-55.

Just eighty years after the publication of Sannazaro's *Arcadia*, Sidney's *Arcadia* reverses the proportions of the two worlds: The originally almost all-embracing pastoral world gives way to the expanding representation of the historical-political world. This shift lays far greater emphasis on the function that *Arcadia* was, from the beginning, meant to fulfill in the pastoral tradition: to provide the setting for another world, not so much in order to depict it as to refract whatever it conceals. In Sidney the pastoral world is present only as an indicator of artificiality.¹⁷³

In questa *Arcadia*, non si ha soltanto la divisione tra il mondo politico al di fuori ed essa stessa, ma è presente un confine interno: il regnante infatti, dopo aver delegato il governo, si è ritirato nella regione più interna di *Arcadia* nel tentativo di sfuggire a una predizione dell'oracolo di Delfi; i due principi, provenienti dal mondo di fuori, devono travestirsi per attraversare entrambi i confini di *Arcadia*, al fine di giungere al cospetto delle principesse di cui sono innamorati, ma a cui non possono rivelare apertamente la loro identità (l'oracolo ha predetto al duca, tra le altre cose, che le sue figlie gli sarebbero state sottratte da pretendenti indegni).

Siccome il pastoralismo non è classicamente attrezzato per dipingere il mondo storico, Sidney ha attinto ad altre tradizioni, quali quella dell'avventura eroica, del mondo feudale dei cavalieri, e del mito. I due principi, travestiti uno da Amazzone e l'altro da pastore, possono infatti usare soltanto i racconti delle proprie gesta eroiche per far capire alle principesse chi essi siano veramente: le loro storie, quindi, vengono coperte di un significato che non era in origine proprio, diventando un segno per una realtà nascosta, ossia subendo una finzionalizzazione; «thus the manifest meaning of the heroic adventures has to be understood simultaneously as a different meaning in order to make the mask transparent without lifting it».¹⁷⁴ Non solo per i principi è necessario rivelare la propria identità attraverso il camuffamento, nemmeno sarebbe stato possibile per loro essere in presenza delle loro amate se non fosse per quel travestimento che impedisce loro di corteggiarle: la situazione amorosa dei principi è, quindi, particolarmente adatta a mostrare la simultaneità del mutuamente esclusivo, che deriva da questi sdoppiamenti.

The structure of double meaning is the ultimate flowering of the schema that had always underlain pastoral poetry. In the eclogues, the shepherds had been signs for something other

¹⁷³ Ivi, p. 57.

¹⁷⁴ Ivi, p. 62.

than themselves. Now in *Arcadia* this pattern comes to fruition: The sociohistorical world of the protagonists shrinks to an image that serves to illuminate what eludes perception. As a metaphor, the sociohistorical world shapes what has to remain hidden, and in so doing it inscribes double meaning into what it brings to light. In this respect *Arcadia* exemplifies the basic structure of literary fictionality: it translates the real world into a language through which the unspeakable is spoken, or in this case expresses what must not be spoken.¹⁷⁵

Quello che accade è che nella finzione, in quanto metafora, si crea uno spazio di indeterminatezza tra i significati manifesti e latenti, uno spazio in cui le possibilità, attraverso il gioco, germogliano senza fine; «the interplay between the two [significati latenti e manifesti] allows the production of a ‘reality’ that can become concrete only by means of individual appropriation».¹⁷⁶ La struttura del *double meaning* non presenta semplicemente questi due significati come opposti: quello latente è inscritto in quello manifesto, e ciò che è detto apertamente serve soltanto ad avviare l’indagine dei segni, che porterà infine al significato nascosto. Il doppio senso dovrà perciò risolversi in un unico significato, diverso sia dal manifesto sia per ogni individuale fruitore; così la finzione, mezzo per eccellenza della messa in scena del doppio senso, «opens up a whole network of possible connections, allowing new ways of testing and investigating reality».¹⁷⁷

Il sogno e il doppio

Un processo simile, in cui attraverso il manifesto si mostra il nascosto, a volte il proibito e il dimenticato, è molto simile alla struttura del sogno, in cui ciò che viene sentito o visto sta, di regola, per qualcos’altro. Per di più, «in both we have the copresence of two opposed realms, giving rise to a network of complex potential relations in which the difference always remains inscribed. This difference can never be eliminated in the dream or in the pastoral romance, and for this very reason it offers a matrix for limitless variations».¹⁷⁸

¹⁷⁵ Ivi, pp. 62-63.

¹⁷⁶ Ivi, p. 65.

¹⁷⁷ Ivi, p. 67.

¹⁷⁸ Ivi, p. 56.

Il romanzo pastorale, poi, richiama molto il tema del sogno; questo appare evidente pensando a casi come l'“Arcadia” di Sannazaro, in cui il protagonista, ad esempio, ha l'impressione di poter sostenere la traversata da Arcadia a Napoli (la differenza) soltanto in uno stato analogo al sogno e al sonnambulismo. Lo stesso rapporto tra ripetizione e memoria poi, che contraddistingue quest'opera, sembra indicare il reame dei sogni, e più precisamente il modo in cui la ripetizione nel sogno fa emergere aspetti del reale soppressi e dimenticati.

Prendere in considerazione l'“Arcadia” di Sidney, invece, mette in luce un differente aspetto in comune tra la struttura del *double meaning* e quella del sogno, ossia il camuffamento necessario a ciò che è proibito per oltrepassare i confini e inserirsi nel manifesto. Da un lato, all'immaginario (indefinito e ribollente) serve una forma per potersi presentare agli occhi del soggetto, e questa forma la deve ottenere, attraverso la finzione, dalla realtà così resa metafora; dall'altro, ciò che è stato gettato e rinchiuso nella sfera dell'inconscio necessita di una nuova forma che la coscienza sia in grado di riconoscere e accettare, nel tentativo di tornare ad essere “visto”.

For the princes, gaining access means overcoming a barrier, and for this they need their disguises. The barrier is like the dream threshold, which is watched over by the censor. Dream thoughts also require fashioning; this has to be done by dream work, which cloaks them in disguises in order to make them cross the poorly guarded threshold in sleep and so penetrate into consciousness. In both cases the disguise is a process of channeling, whereby the forbidden may be bypassed: [...] crossing the threshold thus entails doubling. While fictionality incorporates the double meaning of the dream, the dream needs fictionality in order to veil its thoughts.¹⁷⁹

Tuttavia, sullo stesso punto, si possono intravedere delle sostanziali divergenze: per quanto il travestimento e l'inganno sia in entrambi i casi fondamentale per superare i confini, «once the princes have entered the forbidden realm, they also desire to be perceived as what they are (because they want to win the love of the princesses). This inevitably leads to them playing games with their own masquerade, and such free play with one's own doubleness begins to set it off from that of the dream».¹⁸⁰ Nel sogno, infatti, non è mai davvero possibile tradire quel che è

¹⁷⁹ Ivi, p. 71.

¹⁸⁰ Id., *Fictionalizing: The Anthropological Dimension of Literary Fictions*, cit., p. 944.

celato sotto la maschera, perché ciò potrebbe compromettere il riaffiorare del represso; è proprio tipico del doppio senso della finzione che ci sia al contempo il desiderio di nascondere e di mostrare, un velato svelarsi del significato che, non potendo abbandonare la maschera, può soltanto giocarci.

Ciò che di fatto emerge attraverso la maschera è la presenza dell'assente, senza che, però, esso semplicemente si sostituisca al presente:

The character must enact itself through a disguise in order to bring about something that does not yet exist. The person in the mask is not, therefore, left behind, but is present as something which one cannot be as long as one is oneself. Unlike the dream, in which the sleeper is a prisoner of his or her own images, the images of disguise fan out the character into a welter of possibilities. If, in the course of one's self-staging one steps out of oneself, one must nevertheless remain present because otherwise no staging can take place.¹⁸¹

In questo la finzionalità supera il sogno: se in quest'ultimo a dominare è la maschera, la prima consente invece di raggiungere una condizione estatica, in cui è possibile essere in sé e fuori di sé, presenti a se stessi e, al tempo stesso, vedersi come si vedrebbe un altro; i principi, nel loro velato svelarsi, hanno oltrepassato tutte le forme di cui si sono appropriati, compresa la loro stessa identità. Questo velato svelarsi nella duplicità costituisce, com'è emerso dalle riflessioni di Plessner, un bisogno e un desiderio umano, per cui l'uomo tende sempre ad eccedere i propri confini.

Ancora osservando l'"Arcadia" di Sidney si può tentare di comprendere il gioco tra presenza e assenza che abita gli uomini-attori, tanto quanto i principi innamorati: nell'opera, «the absent has to condition the present because the protagonists have to master unfamiliar situations. There are times when their own attitudes, abilities, norms, and values must be relegated to the background, simply because they do not meet the demands of the situation».¹⁸² Lo stesso accade nelle diverse circostanze della vita umana, in cui viene privilegiato il camuffamento che meglio consente di affrontare ciò che si ha davanti; questo non sta a significare, banalmente, che l'uomo è falso e non è capace di verità: piuttosto, la verità di ciascuna persona in qualche modo sfuma nella finzione, e soltanto così essa può dirsi completa.

¹⁸¹ Ivi, p. 945.

¹⁸² Id., *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, cit., p. 75.

Ad ogni istante si ha un alternarsi di persona e maschera, al punto che nessuna delle due è mai interamente presente; ciò che è assente governa ciò che si manifesta, indicando che l'essere umano è sempre eccedente ciò che è in ogni data situazione, è sempre oltre se stesso. Il gioco che mai si esaurisce tra presenza e assenza è, poi, tipico della differenza, del confine e della frattura che percorre l'uomo; continua Iser:

The difference between mask and person is carried through into the person himself, who at any given moment is a determinate aspect of himself that extinguishes other aspects. Simultaneously, the mask itself is permeated by difference, for it is at once concealment (hiding the person) and discovery (revealing the person as a multiplicity of his aspects). Because it facilitates an ecstatic condition of being himself and standing outside himself, the mask is a paradigm of fictionality which discloses itself as a deception in order to show that such deceptions are always modes of revelation.¹⁸³

Si è detto che l'essere umano è di natura poliedrico e che non è in grado di afferrare se stesso; la persona è, infatti, a tal punto maschera che non è chiaro se qualcosa si nasconda al di sotto. Per certi versi, dunque, diventa quasi superfluo porre una simile divisione e, in primo luogo, parlare di maschera.

È nella finzione letteraria che l'uomo, per Iser, può venire in contatto con il suo altro, con la possibilità di sé che nel testo prende forma attraverso un simulacro. Dalle profondità dell'immaginario indeterminato, la finzione ricava quindi ciò che dev'essere manifestato, dando inizio al gioco della differenza. «The doubling of fictionality may be conceived as a place of manifold mirrorings, in which everything is reflected, refracted, fragmented, telescoped, perspectivized, exposed, or revealed»:¹⁸⁴ nella letteratura vengono infatti presentati agli occhi del lettore due mondi, di cui uno (quello reale) è racchiuso e specchiato nella metafora che è quello fittizio, tanto che non è possibile vedere un mondo per quello che è senza rivolgere uno sguardo alle profondità dell'altro.

Reading therefore may unfold itself into a variety of activities: It deciphers a palimpsest, projects a meaning, uncovers the hidden, disputes the given, and imagines the possible, to

¹⁸³ Ivi, pp. 75-76.

¹⁸⁴ Ivi, p. 79.

name but a few possibilities for the mutual “reading” of signifiers. Such an iterative movement reintroduces into what is present whatever the present has excluded. The mutually exclusive worlds thus trigger a reciprocal “readability”, in the course of which a simultaneity of the present and the absent comes about. The iteration tends to create an illusion of completeness [...].¹⁸⁵

Nella differenza prodotta dalla duplicità della finzione, in questo spazio vuoto, nasce quindi un movimento di gioco che persegue significato e interpretazione, ovvero che cerca di ricreare un ponte tra ciò che appare diviso; questo perché, sebbene la finzione oltrepassi la realtà, essa continua a mantenerla dentro di sé. «By opening up play spaces, the fictive compels the imaginary to take on a form while at the same time acting as the medium for its manifestation»:¹⁸⁶ in tutto e per tutto la finzione eccede ciò che è, in quanto ha rinunciato alla determinatezza e ammesso il suo inganno; essa non cerca di consolare né di compensare, perché soltanto nell’inautenticità le è possibile raggiungere l’inaccessibile. Per quanto questo possa sembrare una svalutazione che la riconduce a radici di menzogna, in verità è soltanto così che la finzione riesce a svincolarsi dalla sua opposizione alla realtà: non più bloccata in una relazione parassitaria, non più definita unicamente da tutte quelle proprietà che alla realtà non appartengono (e solo per il fatto che non le appartengono). Il compito della finzione è unico perché essa è in grado di spiegare e creare, come anche di far gettare uno sguardo diverso sulla fissità delle strutture che ci avvolgono; per di più, essa va dove la conoscenza, desiderosa di certezze e solo certezze, non osa, consentendo all’uomo di concepire la sua stessa natura. La sua battaglia (e la sua verità) è mostrare «all determinacy to be illusory»,¹⁸⁷ poiché per quanto essa dia forma all’assente e al possibile, ciò che realmente viene schiuso è quello spazio di mezzo in cui il gioco a cui la finzionalità letteraria dà avvio rende evidente come ciò che è, inesauribilmente, sempre ecceda se stesso. «Indeed, the insurmountable distance between “being” and “having” oneself is one of the discoveries of literature, highlighted by its explorations of the space between»,¹⁸⁸ uno spazio che, poiché indeterminato, altrove sarebbe stato soppresso.

¹⁸⁵ Ivi, p. 226.

¹⁸⁶ Ivi, p. 230.

¹⁸⁷ Id., *The Significance of Fictionalizing*, cit., qui cit. da anthropoetics.ucla.edu.

¹⁸⁸ Id., *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, cit., p. 296.

Proprio perché la letteratura è apertamente inautentica, l'essere umano può essere con se stesso, attraverso il camuffamento, in modo diverso: può essere con sé e fuori di sé, e può quindi confrontarsi come crearsi. Egli è sempre maggiore di ogni singola, determinata possibilità che incarna in un dato istante, in quanto l'uomo è naturalmente doppio e fratturato: «the phantom images that we as actors make of ourselves lack authenticity insofar as we believe we have ourselves through them. The fact that we cannot capture ourselves in any absolute role lifts all limits on the number of roles that can be played».¹⁸⁹ È solo accettando l'inautenticità e l'indeterminatezza, quindi, che si può muovere un passo nella direzione della natura e dei bisogni umani: se l'uomo è l'insieme delle sue possibilità, egli è se stesso unicamente nel continuo svelarsi e svolgersi di questo insieme, una possibilità realizzata alla volta, ma in un processo continuo; in altre parole, egli *vede* se stesso soltanto di fronte alla messa in scena (*staging*) della sua incapacità di aversi.

La possibilità, al pari della finzione, va intesa nella sua piena portata e non semplicemente come un'ombra della realtà; piuttosto, essa è l'orizzonte da cui la realtà può innalzarsi, soprattutto alla luce del fatto che quest'ultima non è qualcosa di dato, bensì di cangiante a seconda del tipo di sguardo che le si rivolge. È attraverso i processi della finzione, poi, che le possibilità hanno modo di ricevere una forma, così da diventare concepibili:

Fictionalizing opens up a horizon of possibilities in relation to what is; to this extent it remains linked to realities. But while realities are concrete, the possibilities remain abstract, for they result from boundary-crossing and thus cannot be fashioned by what they have exceeded. The horizon of possibilities adumbrated by boundary-crossing inevitably modifies the reality that has been overstepped.¹⁹⁰

La realtà, sostiene Iser, non va infatti intesa come una limitazione del possibile; ridurre questa relazione a una semplice opposizione ne tradirebbe la natura: si tratta, ancora una volta, del gioco tra presenza e assenza, in cui la seconda prende il volto della prima per ottenere visibilità e così mobilitare un cambiamento. Grazie alla duplicità della finzione, che permette questo gioco, l'uomo può gettare lo sguardo sullo sconfinato abisso del possibile e, di riflesso, sulla vita in cui egli stesso è immerso, che normalmente lo trascina.

¹⁸⁹ Ivi, p. 82.

¹⁹⁰ Ivi, p. 230.

Since the ever-expanding range of life defies completion, there is no final limit to what is possible. But it appears that we still want access to this infinity of possibilities, and such access is provided by staging. Precisely because it does not provide answers to what eludes knowledge or experience, staging allows us to conceive what the empirical life appears to be – a continual emerging and collapsing of features and patterns that, in the final analysis, only figure life's inexhaustibility.¹⁹¹

Lo *staging* (ossia la messa in scena) è realmente veritiero, poiché esso avviene su uno sfondo consapevole di inautenticità: è da subito chiaro che le apparenze che figurano sulla scena non sono da prendere per come sembrano. Ciò che non può avere piena presenza, tuttavia, non è in grado di mostrarsi se non attraverso i simulacri che la messa in scena crea; quindi, per quanto non si possa considerare lo *staging* una categoria epistemologica (è inautentico), a parer di Iser esso rappresenta una valida disposizione antropologica.

La letteratura di finzione si trasforma così nell'orizzonte del possibile: «the simulacrum always bears the inscription that what it is forming is unformable»,¹⁹² l'inaccessibile infatti non può mai essere interamente coperto da un simulacro (non può apparire completamente), perciò il possibile può essere messo in scena (*"played out"*) ancora e ancora, senza limiti; nulla potrà davvero coincidere con esso. Ciò che, inaccessibile, è più vicino all'essere umano è proprio se stesso, una creatura che necessita la finzione tanto per comprendersi quanto per costruirsi e inventarsi: «never being finally present to ourselves is the mechanism that allows us to keep changing in the mirror of our possibilities».¹⁹³

¹⁹¹ Ivi, p. 298.

¹⁹² Ivi, p. 302.

¹⁹³ *Ibidem*.

Capitolo IV

La finzione per l'uomo: un confronto

La fiction liberata

La finzione è in primo luogo un fenomeno umano, che in relazione all'uomo deve svolgere qualche importante funzione. L'assunzione di questo punto di vista, che porta a interrogarsi sulle ragioni di questo bizzarro e misterioso bisogno, ha portato teorici come Walton e Iser a riflettere non solo sull'essere umano, ma anche sulla pervasività della finzione nell'effettiva vita di quest'ultimo. Non più vincolata unicamente all'ambito artistico, infatti, la *fiction* è stata riavvicinata al mondo della vita grazie al lavoro di entrambi gli autori nel ridefinire questa categoria: invece di affrontarla come un indovinello o un rompicapo denso di perplessità, la si è riscoperta prima di tutto nel suo carattere antropologico.

Un punto molto importante di questa "liberazione" è stato la chiarificazione del rapporto tra finzione e realtà, inteso in senso conflittuale (a cui si è accennato nel primo capitolo, ma che è bene ricordare). Agli occhi del filosofo analitico, tale questione sorge dall'interpretazione della relazione tra *fiction* e *non-fiction* in termini parassitari; dal momento che costui presenta una nozione di finzione ben più ampia del consueto, la distinzione tra le due, nei termini tradizionali, comincia da subito a farsi sfumata. Per di più, nella teoria avanzata da Walton, la *fiction* assume l'aspetto di una categoria a se stante, dotata di una propria specificità: invita l'attività dell'immaginare (quando il reale e il non-fittizio domandano il credere) e non accetta che i suoi enunciati vengano descritti come "veri" (saranno infatti "fittizi"). Si tratta a tutti gli effetti di due fenomeni distinti che, tutt'al più, mostrano dei parallelismi nel funzionamento. Per il teorico della letteratura, invece, la finzione nemmeno potrebbe aver senso senza una realtà sullo sfondo; gli atti di *fictionalizing* hanno di mira, infatti, una trasmutazione che ha il reale come principale materia. Senza dimenticare poi che questa realtà, essenziale per comprendere il significato della

finzione, è anche ciò che spesso verrà cambiato dalle stesse possibilità che la *fiction* porta al tavolo.

Entrambe le proposte mettono in chiaro che la categoria del fittizio non si può definire semplicemente togliendo qualcosa alla categoria del reale; addirittura, questi approcci direttamente evitano di provare a definire la finzione nella sua natura: «we cannot talk of fiction as such, for it can only be described by way of its functions, that is, the manifestations of its use and the products resulting from it».¹⁹⁴ Parlare della finzione in termini logici e ontologici porta innanzitutto a voler tracciare delle linee di demarcazione intorno ad essa, dei confini tra questa e tutto ciò che le si oppone, come realtà e verità; lo si è visto con filosofi e teorici come Currie che, nel ricercare le condizioni necessarie e sufficienti della *fiction*, faticano a conciliarla con il discorso vero e gli effettivi stati di cose del reale. L'adozione di un'ottica funzionalista, invece, permette che la relazione tra queste sfere possa essere compresa non primariamente in un senso oppositivo, poiché il venir meno di questa ansia di demarcazione fa sì che l'interazione tra queste diverse dimensioni venga letta con più apertura. Ascoltando Iser, dove si vedeva un conflitto si dovrebbe invece riconoscere un dialogo:

[T]he basic and misleading assumption is that fiction is an antonym of reality. In view of the tangled web of definitions resulting from this juxtaposition, the time has surely come to cut the thread altogether and replace ontological arguments with functional, for what is important to readers, critics, and authors alike is what literature *does* and not what it *means*. If fiction and reality are to be linked, it must be in terms not of opposition but of communication, for the one is not the mere opposite of the other – fiction is a means of telling us something about reality. Thus we need no longer search for a frame of reference embracing both ends of a reality scale, or for the different attributes of truth and fiction. Once we are released from this obligation, the question inevitably arises as to what actually constitutes fiction. If it is not reality, this is not because it lacks the attributes of reality, but because it tells us something about reality, and the conveyer cannot be identical to what is conveyed. Furthermore, once the time-honored opposition has been replaced by the concept of communication, attention must be paid to the hitherto neglected recipient of the message.¹⁹⁵

¹⁹⁴ Id., *Fictionalizing: The Anthropological Dimension of Literary Fictions*, cit., pp. 940-941.

¹⁹⁵ Id., *The Reality of Fiction: A Functionalist Approach to Literature*, cit., p. 7.

Se davvero la pratica della finzione fa parte del nostro corredo antropologico, sarà infatti più produttiva un'indagine riguardante come essa opera (come, quindi, essa entra in gioco nel contesto della vita umana), piuttosto che cimentarsi negli inevitabili grattacapi che la definizione della sua natura porta con sé. Proteggere la verità (isolandola da ciò che è ritenuto vago o ingannevole), e impostare in questo senso la riflessione sulla *fiction*, sembra un'opera di secondaria importanza se si considera che non sono soltanto realtà e verità a guidare gli uomini; una maggiore attenzione a ciò che il far finta può fare e fa per l'uomo porta chiarezza, come si è visto, sul rapporto che questo ha con il mondo che lo circonda, oltre che con se stesso. Per di più, se si ricorda quanto detto del “cerchio magico” poroso, appare evidente come una netta distinzione del fittizio sia una missione quasi senza speranza, tanto è intrecciato e confuso con la realtà anche quotidiana.

Ad ogni modo, le ricerche dei due autori hanno sia diversi punti di partenza che, a ben vedere, diversi obiettivi; se è possibile affiancarli è principalmente perché entrambi, esplicitamente o meno, finiscono per considerare il fenomeno della finzione in una luce antropologica.

Il percorso di Iser si colloca nell'ambito della teoria letteraria; le sue prime riflessioni si opponevano a una concezione tradizionale del significato del testo, inteso come qualcosa di unico che preesiste alla lettura, determinato dall'autore, dal contesto storico e socioculturale in cui avviene la scrittura, e simili criteri. Per quanto l'idea delle indeterminatezze del testo (gli “spazi bianchi” o “vuoti”) sia dovuta a Roman Ingarden, Iser la interpreta in senso più ampio:¹⁹⁶ il primo si riferisce principalmente alla mancanza di dettagli nella descrizione degli elementi della storia, il secondo anche e soprattutto a lacune dovute alla relazione tra le parti del testo. Per di più, il ruolo del lettore e delle stesse indeterminatezze testuali è più incisivo in Iser, contribuendo alla costruzione del testo in un modo che non è secondario (ossia che non si limita a conferire più “realtà” all'opera). Mentre in Ingarden si ha un movimento che va dal mondo empirico al mondo immaginario, in Iser si verifica anche un'inversione: il lettore, posto di fronte a elementi familiari selezionati e riconfigurati dal testo in un'organizzazione non familiare, dovrà superare i propri modelli interpretativi derivati dal mondo reale, non più validi, e ricercarne uno nuovo e diverso per far luce sul significato generale del testo; questa operazione creativa può, in

¹⁹⁶ Cfr. M. Brinker, *Two Phenomenologies of Reading: Ingarden and Iser on Textual Indeterminacy*, in «Poetics Today», 1, 4 (Summer 1980), pp. 203-212.

definitiva, causare nel lettore una messa in discussione del proprio approccio al mondo e una reinvenzione di sé.

Da una teoria della ricezione di stampo fenomenologico, in cui si ha un processo dinamico di comunicazione tra testo e lettore, si giunge quindi alla dimensione antropologica in cui questa attività si radica e al *fictionalizing*, pratica tipicamente umana che va oltre il semplice ambito letterario. In questa indagine, descritta ampiamente in precedenza, si vuole mostrare la particolarità del ruolo della letteratura (o meglio, della *fiction* letteraria) nella vita degli esseri umani, ora che essa sta affrontando una crisi dovuta all'emergenza di nuovi media in grado di coprire molti dei bisogni che prima erano di sua pertinenza; allo stesso tempo, le riflessioni di natura epistemologica nel campo dell'estetica della ricezione passano in secondo piano, mentre si cerca di approfondire il rapporto tra mondo immaginario e mondo reale che la letteratura inscena, come il primo abbia fundamentalmente il compito di svelare aspetti del secondo, e come la pratica della finzione aiuti l'uomo a confrontarsi con il proprio mondo e il proprio sé.

Da parte sua, Walton si inserisce invece più agilmente nel dibattito filosofico intorno alla finzione, esposto a grandi linee nel primo capitolo, e in effetti la teoria avanzata si è sviluppata proprio a partire da riflessioni sul tema del paradosso della finzione. Tra i propositi dell'opera "Mimesi come far finta" c'era poi anche quello di fare chiarezza su determinate questioni metafisiche e semantiche riguardanti la *fiction*: come venire a patti con l'intuizione che le entità fittizie esistono, se sia opportuno conferire loro essenza o esistenza, come interpretare le asserzioni intorno ai *ficta* (e a cosa ci si riferisca di fatto quando lo si fa), e via dicendo. In particolare, Walton ha saputo costruire una teoria estetica della rappresentazione «avoiding four black holes in the history of related studies: that imagining (something people do) is to be understood in terms of things – "images", that they "have"; that fiction is basically a verbal affair; that what is fictional is thereby not true; that sign or reference accounts provide useful orientations. That he achieves so much simply by *avoiding* such ideas tells volumes about them».¹⁹⁷

Il contributo di Walton vuole quindi offrire una diversa prospettiva sulla finzione, rinnovando i termini della discussione e rivolgendosi alle dinamiche della fruizione artistica (intesa secondo il far finta), così come al suo carattere fortemente immaginativo; considerando

¹⁹⁷ P. Maynard, *Real Imaginings*, in «Philosophy and Phenomenological Research», 51, 2 (Jun. 1991), p. 390.

poi il ruolo dell'immaginazione nelle sue estreme conseguenze, molto viene suggerito sul modo in cui l'essere umano si rapporta con il mondo in cui risiede.

Tralasciando i modi più eclatanti in cui i due pensieri divergono (intuibili anche dalle esposizioni del secondo e terzo capitolo), sarà opportuno, in seguito, porgere attenzione ai concetti di gioco e immaginazione: nella teoria di Iser come in quella di Walton si dà ad essi un notevole peso, pur venendo intesi diversamente.

Per altri versi, si hanno tra i due autori diversi punti di contatto; ad esempio, li accomuna il fatto di essersi occupati della ridefinizione della rappresentazione:

Walton's approach to both representations and fictions is functional: representations and fictions are functional kinds, i.e. classes of objects associated through sharing the same function of prescribing imaginings. Iser's approach to the notion of representation is quite similar to Walton's: he relates representation to performance, the pregiven "reality" is not viewed as an object of representation, but rather as material from which something new is fashioned.¹⁹⁸

La rappresentazione non è più quindi una semplice copia, quanto un oggetto che richiede un qualche tipo di coinvolgimento, di effettiva partecipazione, da parte del fruitore, il quale non è quindi una figura passiva né secondaria all'autore. Non è più, infatti, l'intenzione dell'autore ad essere centrale per determinare cosa sia *fiction*: l'attenzione è principalmente rivolta al campo della ricezione o tutt'al più, nel caso di Iser, al testo e alle sue dinamiche interne.

Walton, si è detto, ha voluto, in questa impresa, dare una nuova prospettiva sulla tradizionale, intuitiva dicotomia di finzione e non-finzione; non tuttavia perché non sia affatto importante la distinzione (ognuna comporta pratiche e aspettative diverse nel contesto della fruizione), quanto piuttosto per dare una svolta alla discussione che le riguarda: la categoria di rappresentazione, ora sostituito e sinonimo di *fiction*, si estende ben oltre l'ambito artistico, nonostante Walton l'abbia introdotta qui principalmente per «rendere più profonda la nostra comprensione»¹⁹⁹ delle opere di finzione (o di arte rappresentazionale, che dir si voglia). Per far parte di questa classe di oggetti è sufficiente avere, infatti, anche in minima parte, la funzione di

¹⁹⁸ M. Surtrop, *The Anthropological Turn in the Theory of Fiction. Wolfgang Iser and Kendall Walton*, in «REAL. Yearbook of Research in English and American Literature», 12 (1996), p. 90.

¹⁹⁹ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 22.

prescrivere immaginazioni (*imaginings*), dando vita così a un gioco di far finta in cui il fruitore è partecipe in prima persona; il far finta giungerebbe quindi a toccare numerose sfere della vita umana (in primis, appunto, l'ambito artistico), ma senza che l'uomo lo riconosca, come vuole mostrare la teoria di Walton.

Quest'ultimo concede che sia «difficile sfuggire alla tentazione di supporre che quando si è presi da una storia, si perda, temporaneamente, il contatto con la realtà ed effettivamente si dia credito alla finzione»;²⁰⁰ nonostante ciò, l'inautenticità che la finzione annuncia e che il fruitore sempre tiene a mente è essenziale per comprenderne il valore e il ruolo nei confronti dell'essere umano. Grazie alla struttura del “come se”, la dimensione fittizia offre insegnamenti o suggerisce al fruitore significati: per Walton il far finta (*make-believe*) non è solo più credibile di una sospensione dell'incredulità, ma motiva quella sorta di distacco di fronte a un'opera che spesso è la fonte di un'autentica riflessione sull'esperienza che si sta vivendo; per Iser poi, si è mostrato, la rivelazione della finzionalità da parte del testo è proprio ciò che spinge il lettore a concepirlo come segno o metafora, quindi nei termini delle possibilità che esso indica.

Per il teorico tedesco, il testo letterario (poiché, al contrario di Walton, egli si occupa di letteratura più che delle arti in generale) è inteso primariamente come frutto di un processo sempre vivo; la stessa categoria della finzione non è più qualcosa di statico, ma è trattata soprattutto nel senso della pratica del *fictionalizing*. Qui, l'elemento fittizio è ciò che permette la relazione tra le forze del reale e dell'immaginario, dando origine al movimento (o meglio, *interplay*) che caratterizza il testo dal suo concepimento alla sua ricezione, che, in quanto creazione, offre di continuo nuovi significati. Sebbene, rispetto ai tempi di “*The Act of Reading*”, Iser si occupi prima di tutto del testo letterario e delle dinamiche che lo accompagnano, l'aspetto della fruizione rimane presente, per lo meno, nel terzo atto di *fictionalizing* (il “come se”, appunto); l'attenzione di Walton è invece interamente rivolta all'ambito della ricezione.

It turns out, then, that Iser in his book *The Act of Reading* and Walton in his *Mimesis as Make-Believe* are going in the same direction when looking for an answer to the question of how fictions function. Both argue that fictions give us a possibility of engaging in imaginative activities. The imaginer's own place in her fictional world, her imaginings about

²⁰⁰ Ivi, p. 25.

herself are central in a great many diverse circumstances. Our own involvement in the world of our games is the key to understanding much of the importance fictions have to us.²⁰¹

D'altronde, se il lettore non fosse in tal modo coinvolto, non si spiegherebbe il potere della letteratura, o della *fiction* in generale, di influenzare l'essere umano nel profondo, spingendolo al cambiamento e a nuovi modi di guardare le cose.

Immaginare e immaginario

Che si tratti di giochi di far finta o di *fictionalizing*, l'attenzione è principalmente rivolta a delle attività o pratiche di stampo immaginativo. In effetti, non è per nulla strano o sorprendente che la finzione chiami in causa una tale facoltà, se così la si vuole definire; Walton stesso

admits that “establishing this much is like pulling a rabbit out of a hutch”. Yet if one works through the consequences of this observation, as Walton does in great detail, it leads to quite startling conclusions about the human experience. He quips: “In the end one might think the hutch must actually have been a hat. But by then the rabbit will be in our hands”.

Without the faculty of imagination, without the capacity to make-believe that what is represented by an object (or objects) has come to life, neither children's toys, nor paintings, sculpture, novels, theatre, or movies, nor indeed most board games and digital games would make sense. These eclectic forms of human art have meaning solely because we have the imagination to imbue them with significance.²⁰²

Iser, a sua volta, concede che le vite degli esseri umani siano «sustained by their imagination»; se così non fosse, questi non avrebbero l'impulso di cercarsi oltre i propri confini, di inventarsi continuamente.

Un certo peso e una certa storia accompagnano il termine “immaginazione”: nonostante ciò, entrambi i teorici si rivelano incapaci di farne a meno, o semplicemente non disposti. Walton

²⁰¹ M. Surtrop, *The Anthropological Turn in the Theory of Fiction. Wolfgang Iser and Kendall Walton*, cit., p. 93.

²⁰² C. Bateman, *Imaginary Games*, cit., p. 66.

dichiara di non essere in grado di definire con precisione cosa egli intenda con immaginare, per cui il lettore dovrà pressoché accontentarsi di una «comprensione intuitiva»²⁰³ di cosa significhi, aiutata dalle riflessioni di Walton circa i diversi generi di immaginazioni e di attività immaginative, i sollecitatori, gli oggetti di immaginazione, la generazione di verità fittizie e quant'altro. Com'è ormai evidente, questa capacità fondamentale umana non ha soltanto un ruolo di comparsa nella teoria di Walton, anzi: «il far finta, spiegato in termini di immaginazione, [ne] costituirà il nucleo centrale».²⁰⁴

Per quanto riguarda Iser, l'immaginare era in primo piano nella sua teoria della ricezione: come si è visto, il lettore era partecipe nella costruzione del significato del testo, e questo perché gli spazi vuoti che quest'ultimo lasciava potevano essere liberamente riempiti dal processo immaginativo del lettore. Con l'approdo all'antropologia letteraria, però, Iser ha voluto lasciare da parte l'immaginazione, preferendo parlare dell'immaginario (proprio come ha deciso di concentrarsi sul testo piuttosto che sul lettore).

The imaginary shares with the fictive its resistance to essentialization, a resistance borne out by the fact that it has a history. Over that history the imaginary has been labeled fancy, fantasy, and imagination. All of these, however, are specific, context-bound demarcations of the imaginary whose potential eludes cognition and takes on a shape only in response to historically conditioned needs for understanding and deployment.²⁰⁵

Trattando gli aspetti del *fictionalizing* che coinvolgono il lettore, tuttavia, Iser si trova a dover utilizzare termini come “ideare” o “immaginare”, che non hanno a che vedere con ciò che egli intende per “immaginario”; questo è infatti un potenziale indeterminato che, attraverso l'intervento del fittizio, può ottenere una forma. Come si è già descritto, l'azione del fittizio consiste nello strappare al reale ciò che ne costituisce la determinatezza, per conferirlo all'immaginario; si capisce bene in che senso Iser sostenga che fittizio e immaginario non siano caratterizzabili: il primo è una forza il cui scopo è mettere in relazione le due dimensioni del reale e dell'immaginario («it consists of nothing but these transformational processes»),²⁰⁶ mentre quest'ultimo è per definizione inattivo e indefinito, venendo delineato esclusivamente

²⁰³ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 39.

²⁰⁴ Ivi, p. 22.

²⁰⁵ W. Iser, *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, cit., prefazione, p. XVII.

²⁰⁶ Ivi, p. 20.

sulla base della realtà che il fittizio trasfigura. Poiché queste interazioni hanno luogo nel processo di *fiction-making*, esse riguardano in primo luogo il testo, o tutt'al più l'autore; l'immaginario è quindi una forza che con il lettore ha ben poco a che fare.

Iser precisa poi che l'immaginario è ciò che dà al testo *open-endedness*, che è come dire che gli spazi vuoti, che pervadono il testo e le dinamiche al suo interno, sono un sintomo della presenza dell'immaginario. Rimane comunque vero che, di fronte a questi vuoti, il lettore è spinto ad avere una "reazione immaginativa" con l'intento di trovare e creare un significato, ma è l'immaginario ad essere alla base del testo letterario, e tutto il resto una conseguenza di ciò; interpretando invece il significato come fonte del testo, «which we are so prone to do, we would eclipse the very dimension out of which meaning arises».²⁰⁷

Poiché Walton si occupa dell'evento della fruizione delle rappresentazioni, è chiaro che sarà più vicino ad Iser quando ci si concentra sulla struttura del "come se" e sui processi immaginativi che questa suscita; infatti, «both Iser and Walton raise play above representation, assigning representations the function of starting the play of imaginings».²⁰⁸ La finzione è apertamente illusione e ha quindi il compito di *in ludere*, trascinare in un gioco, per così dire; è necessario, tuttavia, tenere a mente che l'ultimo Iser ha di mira primariamente l'esplorazione delle forze agenti nel testo. Questa particolare attenzione si nota, infatti, anche nella diversa concezione che i due teorici hanno del gioco della *fiction*, che pure è un elemento focale per entrambi.

Illudere e in ludere: il gioco

Questo tema, in Iser e Walton, appare direttamente connesso alla centralità del legame tra finzione e immaginazione, da essi riaffermato e messo in primo piano: per entrambi, in effetti, la finzione (in letteratura per l'uno e nelle arti per l'altro) è compresa proprio come una specie di gioco, un gioco in cui l'elemento immaginativo è fondamentale. «Both hold that we need fictions because they enable us to play games with them. As play is said to be built into our

²⁰⁷ Ivi, p. 19.

²⁰⁸ M. Surtrop, *The Anthropological Turn in the Theory of Fiction. Wolfgang Iser and Kendall Walton*, cit., p. 90.

anthropological make-up, studying the games played with fictions helps us to grasp what we are».²⁰⁹ Walton, però, si riferisce ai giochi di far finta che hanno come partecipanti i fruitori di arte rappresentazionale; la rappresentazione in questione prescrive al fruitore di immaginare una serie di proposizioni che la riguardano (essa funge da *prop*, insomma). Iser, invece, ha in mente un gioco che ha luogo interamente nel testo, ossia il gioco tra fittizio e immaginario. Questi, infatti, si dispiegano chiaramente, nella loro pienezza, nel momento in cui stanno agendo l'uno sull'altro e l'uno tramite l'altro nel processo del *fictionalizing*.

Fictionalizing acts, then, may be distinguished from each other through the nature of their doubling, which produces different areas of play. Selection opens up one area between fields of reference and their distortion in the text; combination opens up another between interacting textual segments; and the “as-if” opens up another between an empirical world and its transposition into a metaphor for what remains unsaid. The doubling structure of these fictionalizing acts creates the area of play by holding on to everything that has been overstepped [...].²¹⁰

Iser, poi, identifica due diversi generi di gioco in azione: il *free play* che sta nell'oltrepassamento della realtà, nella spinta verso ciò che è ignoto, possibile, indeterminato; mentre l'*instrumental play* continua a rivolgere un occhio a ciò che si è lasciato indietro, mirando dunque a dare un senso al superamento dei confini. L'interazione tra queste tipologie di gioco fa emergere la differenza.

Play arises out of the coexistence of the fictive and the imaginary. The boundary-crossing reveals the irrepressible tendency of free play to distance itself from what is, even though this detachment holds fast to the referential worlds that allow free play to become tangible. From this arises the irrepressible tendency of instrumental play to use the discarded reality as a precondition for imagining possible motives for its cancellation. The fictive and the imaginary merge, each in itself incapable of fulfilling any function but together setting in motion a play movement that will enable both to take effect.²¹¹

²⁰⁹ Ivi, p. 91.

²¹⁰ W. Iser, *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, cit., p. 229.

²¹¹ Ivi, p. 238.

Va sottolineata, inoltre, la divergenza tra *play* e *game* nel discorso di Iser: il primo è, appunto, un movimento infinito (se giungesse a una conclusione, infatti, non sarebbe un movimento) in cui gli elementi coinvolti possono relazionarsi in libertà, avvicinandosi, toccandosi, ma sempre mantenendo la loro differenza, poiché l'obiettivo non è prevalere sull'altro, bensì portare avanti lo svolgimento del gioco. Al fittizio e all'immaginario si addice particolarmente il *play*, perché ciascuno di questi riesce davvero ad emergere in modo distinto solo attraverso l'interazione con l'altro, in una dinamica aperta e sempre nuova. Per quanto riguarda il *game*, invece: «the endlessness of play has to be conveyed by playing through specific possibilities, and this is done by means of games. The games structure the contraflow of free and instrumental play, just as the latter unfolds itself in the games as the playing out of possibilities».²¹²

I giochi possono essere molteplici, a seconda dell'impostazione e degli obiettivi del testo, proprio come sono state numerose le categorie di gioco individuate nel contesto della *play theory*; spesso, nota Iser, tale sforzo era in opposizione a Huizinga, che privilegiava invece nel gioco l'aspetto competitivo al punto da oscurare gli altri, che pure non sono trascurabili. Tra queste, Iser ha selezionato per la propria teoria le quattro categorie proposte da Roger Caillois: *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*, di cui una panoramica si può trovare anche in Bateman.

Quest'ultimo, nella sua esposizione, premette che ogni gioco (qualunque sia, tra queste, la dimensione che lo caratterizza), viene a situarsi su uno spettro che spazia tra *paidia* e *ludus*; la prima si riferisce a quel tipo di gioco libero e sfrenato tipico dei bambini (qualcosa forse di analogo al *free play* di cui parla Iser), mentre il secondo richiama l'elemento più complesso dei giochi, che va a creare delle difficoltà, come le regole o l'utilizzo di attrezzature e strumenti specifici (che ricorda invece l'*instrumental play*, in quanto movimento che si pone degli obiettivi).

Le quattro categorie individuate da Caillois sono «key patterns of play that [can] be found across all cultures»,²¹³ e sono più paradigmatiche che altro: effettivamente, nel singolo gioco, possono esserci elementi appartenenti a molteplici dimensioni. In poche parole, quindi, con *agon* si intende quel genere di giochi competitivi, in cui il grado di abilità posseduta determina il vincitore e il perdente (gli sport rientrano in questa categoria); *alea*, dall'altra parte, condivide si

²¹² Ivi, p. 257.

²¹³ C. Bateman, *Imaginary Games*, cit., p. 26.

con *agon* il fatto che il gioco si concluda con la vittoria di un partecipante, ma essa non sarà decisa dall'abilità quanto dalla fortuna. *Mimicry*, poi, sta per tutti quei giochi di simulazione o *make-believe* in cui i partecipanti mettono piede in un mondo immaginario, ovvero giochi come quelli a cui si riferisce Walton (guardie e ladri, o simili); anche il teatro, aggiunge Caillois, è un gioco appartenente alla sfera del *mimicry* (ne è infatti la forma più sofisticata). Infine, *ilinx* sarebbero quei "giochi di vertigine", di cui il girotondo è un perfetto esempio, che hanno di mira semplicemente «a temporary annihilation of conscious thought»,²¹⁴ il raggiungimento di uno stato di panico o violenta confusione che porta a uno smarrimento della realtà.

Ad ogni modo, tornando a Iser, dal momento che si sta parlando di giochi nel testo letterario, sarà necessario rivedere queste categorie a partire dal fatto che esse sono espressione di determinati atteggiamenti umani, come ha notato anche Caillois. *Agon* rappresenta, infatti, il desiderio di vincere unicamente attraverso i propri sforzi in una competizione equa, *alea* la rinuncia a qualunque potere d'azione per sottomettersi a forze estranee che determinino il proprio fato, *mimicry* indica il desiderio di essere qualcun altro, e *ilinx* quello di perdere il controllo del corpo e la normale percezione del mondo.

These attitudes incorporate anthropological dispositions, which in each of the different games are enacted as prototypes. The attitudes concerned unfold their multifarious features when, by being acted out, they permit a form of self-experience that is freed from the constraints of consciousness. This is what makes games enjoyable, for they break all the bounds of everyday pragmatic needs that otherwise hold our attitudes in check. Play, then, stages anthropological dispositions that, because they can never be disclosed in their entirety, can assume presence only through a range of their different aspects; the text stages the games themselves, and these must interplay among themselves in order to prevent the text – which by its very nature is limited – from playing the end of play.²¹⁵

Brevemente: *agon* privilegia il conflitto tra le realtà del testo e, in generale, nell'interazione tra *free play* e *instrumental play*, in modo che il mondo del testo e le aspettative del lettore contrastino; la differenza che emerge dalle opposizioni, però, in *agon* la si vuole in definitiva risolta. Al contrario, in *alea* questa differenza dovrà essere esagerata e insormontabile,

²¹⁴ Ivi, p. 29.

²¹⁵ W. Iser, *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, cit., pp. 259-260.

privilegiando elementi come la sorpresa, l'ispirazione e in generale un tocco di imprevedibilità. *Mimicry*, invece, vuole mascherare e avvolgere di illusione la differenza, al punto da indurre a dimenticarla (privilegia infatti l'aspetto imitativo del testo, più che quello simbolico); poiché, tuttavia, non è davvero possibile dimenticare la natura della realtà rappresentata, lo specchio si rompe e la differenza riemerge chiaramente. *Ilinx*, poi, si potrebbe descrivere soltanto nei termini di una volontà di sovversione, sottolineandone il carattere anarchico che porta a una «carnivalization of all the positions assembled in the text».²¹⁶

In quest'ultima categoria, come in *alea*, il *free play* prevale decisamente sull'*instrumental play*, che è invece dominante in *mimicry* e, in misura minore, in *agon*. Questi giochi nel testo, tra l'altro, significano diversi generi di interazione tra il fittizio e l'immaginario, per cui, parallelamente:

In *agon* and *mimicry*, the fictive appears to dominate by both stressing (*agon*) and disguising (*mimicry*) its doubling structure so that the dual countering of the imaginary has to work under constraints. In *alea* and *ilinx*, the imaginary appears to dominate by both freeing its dual countering from constraints (*alea*) and giving it free rein (*ilinx*) so that the doubling structure of the fictive is present only as a disappearing trace.²¹⁷

In tutto questo, tuttavia, il lettore non è uno spettatore passivo: egli viene trascinato nei giochi in diverse maniere. Il principale risultato di questa partecipazione è la produzione di un "supplemento" (che poi sarebbe il significato del testo), che deriva unicamente dalla lettura e non può essere, quindi, un prodotto dei giochi del testo; insomma, quest'ultimo esplora delle possibilità, mentre il lettore prova a ricavarne un senso alla luce del mondo reale.

Un po' come in "*The Act of Reading*", dunque, la comunicazione tra testo e lettore continua ad avvenire attraverso «ideational fillings of prestructured gaps»,²¹⁸ ossia attraverso un'attività immaginativa; il testo può, però, essere "giocato" dal lettore in diversi modi. Il primo gioco, forse il più ovvio, è quello in cui "si vince" una volta trovato un significato, e quando questo accade il gioco finisce; altrimenti, si può giocare il testo come un'opportunità per acquisire esperienza, sottomettendosi, quasi, alle dinamiche dei giochi del testo e sospendendo i

²¹⁶ Ivi, p. 262.

²¹⁷ Ivi, p. 271.

²¹⁸ Ivi, p. 276.

propri valori e giudizi; infine, si può giocare mirando al piacere che il testo può portare, come conseguenza dell'esercizio delle proprie facoltà. Per di più, «such an activation leads to the readers' playing themselves, and this can turn into "self-enjoyment" when the unaccustomed occupation of the faculties leads to our becoming present to ourselves».²¹⁹

Due aspetti del concetto di gioco risaltano per importanza: da una parte esso è una interazione dal carattere immaginativo guidata e strutturata da certe regole, dall'altra è un'esperienza aliena dalla pragmaticità del quotidiano, caratterizzata da una certa ripetibilità che porta alla creazione di sempre nuovi significati e possibilità. Nell'indagine di Walton si direbbe emergere con più rilevanza il primo aspetto, anche per il fatto che egli ha preferito non dilungarsi sul valore generale dei giochi di far finta, in quanto molte legittime ipotesi sono già state avanzate in merito; per Iser, al contrario, sembra pesare di più il secondo punto di vista, corrispondente in effetti a uno sguardo più antropologico.

Conclusioni

Giunti a questo punto, si potrebbe tentare una ricapitolazione del percorso.

A partire dall'intento di esplorare il tema della finzione, si è deciso di prendere una via che esamina le riflessioni di due autori che, a prima vista, sembrano avere ben poco in comune, mentre ad un'attenta analisi condividono diverse e importanti prospettive. Molte di queste, si è ritenuto, sarebbero apparse con più evidenza in seguito a una considerazione dei principali nodi del dibattito filosofico sulla finzione, in quanto sia il filosofo che il teorico letterario si distaccano dagli approcci tradizionali in direzioni simili.

A questa ricostruzione è stato dedicato il primo capitolo; nello specifico, le questioni di cui si è trattato sono quattro: la discriminazione tra opere fittizie e non-fittizie, la verità della finzione (sia nei termini dell'interpretazione degli enunciati fittizi, sia in quelli delle verità effettive che la finzione può comunicare), lo status ontologico delle entità fittizie, e il cosiddetto paradosso della finzione. All'interno di questi settori, sono state dunque esaminate le posizioni più influenti o significative; Walton, si è detto, si inserisce con facilità in questo dibattito, di cui mostra esplicita consapevolezza nella sua opera. Iser, d'altra parte, pare esserne meno toccato;

²¹⁹ Ivi, p. 278.

tuttavia, quelle questioni che sembrano interessarlo, egli le risolve in una maniera analoga a Walton: per quanto riguarda la distinzione tra finzione e non-finzione, la prima viene, in entrambi i casi, ricondotta a una dimensione umana (i giochi di far finta e il *fictionalizing*) che la rivela una categoria ben più ampia rispetto a com'è intesa tradizionalmente; nell'indagine dal carattere funzionalista che i due intraprendono, poi, essa è considerata dal punto di vista dei processi a cui dà luogo, più che della sua natura. Inoltre, il tema problematico della verità della finzione è sviluppato nel senso di una indipendenza della finzione come veicolo di significati: essa non si pone in una posizione antitetica alla realtà o alla verità, e questo fa sì che la si possa intendere nel suo legame con la vita umana; quest'ultimo esito è supportato anche dal fatto che la finzione non viene ricondotta principalmente a un atto compiuto dall'autore, bensì è studiata per gli effetti che ha, in ultima istanza, sull'uomo che ne prende parte.

L'impronta fortemente antropologica di ciascuna delle teorie considerate è apertamente ammessa da Iser, mentre Walton è solitamente e primariamente inteso partecipare al dibattito in quanto esponente della filosofia analitica; ciò che si è voluto, quindi, sottolineare è quanto le soluzioni avanzate da quest'ultimo siano riconducibili a una tale matrice: la finzione, a ben guardare, è già un fenomeno piuttosto familiare all'uomo. Se si comprende pienamente questa premessa, è facile motivare il netto distacco di Walton dagli altri studiosi del tema della finzione; a tutti gli effetti, si sta parlando di cose diverse: da una parte si ha qualcosa che l'uomo *fa*, dall'altra qualcosa che *è*, da decifrare e scomporre a posteriori (per di più, qualcosa di relativo quasi solamente all'ambito artistico, quando non esclusivamente letterario). Insomma, dove i più vedono dei trucchi di magia da rivelare alla luce del vero e del reale, Walton muove dall'intuizione che la magia può funzionare soltanto se il pubblico vuole farsi incantare. Una simile ricostruzione del dibattito vuole poi mostrare fino a che punto sia stato necessario riplasmarne i termini, come pure le domande, per rendere protagonista l'essere umano; terminata la trasmutazione, si ha quasi l'impressione che ci sia un fraintendimento: l'approccio antropologico alla *fiction*, per come lo abbiamo inteso, sembra incompatibile con le altre prospettive esaminate, dal carattere più spiccatamente epistemologico.

Nel secondo capitolo, quindi, si è presa in esame la teoria del far finta di Walton, principalmente seguendo la sua opera principale, "Mimesi come far finta". Qui, la finzione prende il nuovo (per così dire) nome di "rappresentazione", con uno speciale significato: rappresentazione è ciò che ha la funzione di servire da supporto in giochi di far finta, ossia la

funzione di prescrivere al fruitore immaginazioni; la decisione di utilizzare il termine “rappresentazione” proviene dalla lettura di un saggio di Gombrich, in cui lo si indaga secondo il significato di “essere un sostituto per”.

Poiché, poi, Walton intende l’averne una certa funzione in un senso molto ampio, i supporti possono variare da oggetti come costellazioni a pupazzi o quadri (e altre opere cosiddette rappresentazionali); la fruizione di quest’ultime, secondo questa teoria, è meglio compresa nell’ottica di partecipazione a giochi di far finta. Questi sono un tipo di attività immaginativa che si può osservare già nei bambini; poiché è parte dell’uomo fin dall’infanzia, egli non se ne disfa completamente crescendo: il far finta cambia forma.

Non tutto, però, è valido in un gioco: l’opera che funge da supporto ha la funzione di prescrivere determinate immaginazioni, ovvero di generare determinate verità fittizie; un gioco autorizzato è quello in cui un’opera ha la funzione di servire da supporto, gli altri invece sono giochi non ufficiali (che con l’opera in questione potrebbero condividere poche o nulle verità fittizie). Con verità fittizie si intendono quelle proposizioni che il fruitore dovrà immaginare, non credere; esse possono essere generate direttamente o per implicazione, secondo dei principi: abbiamo considerato, dunque, gli aspetti che Walton ha ritenuto più complessi di entrambi i casi, così come l’analisi dei due principi di implicazione più discussi, ovvero il Principio di Realtà e quello di Mutua Credenza. Seguendo il primo, le verità vengono generate secondo ciò che si riterrebbe vero nel mondo empirico; nel secondo caso, invece, vengono generate basandosi su ciò che è ritenuto vero dalla società dell’artista; questo, poi, avviene in coerenza con le verità fittizie dichiarate esplicitamente dall’opera.

L’insieme delle proposizioni fittizie, infine, va pressoché a costituire il mondo di finzione dell’opera in questione; esso si differenzia sia dai mondi (im)possibili, sia dai mondi dei giochi che è possibile fare con suddetta opera (quest’ultimi, se autorizzati, hanno come proposizioni fittizie associate quelle del mondo dell’opera e altre, frutto della partecipazione del fruitore).

È proprio la partecipazione, si è capito, la chiave per intendere la forza delle rappresentazioni: una partecipazione in prima persona, dal di dentro, anche quando sembra di stare contemplando freddamente un oggetto artistico; questi giochi di far finta, infatti, pur non essendo che una versione “tronca” dei giochi infantili, possono procurare una vastità di esperienze. La profondità che può avere la nostra partecipazione psicologica è, per l’appunto, disarmante; proprio perché si è partecipi in prima persona è possibile essere “presi da una storia”,

sentendosi emotivamente coinvolti nei confronti di situazioni ed entità fittizie, senza dover concedere loro l'esistenza. Non bisogna mai dimenticare che, alla base di questi comportamenti, si sta fingendo: quelle che proviamo in questi casi sono quasi-emozioni, ovvero è soltanto *come se* si provasse una determinata emozione (tant'è che, spesso, alla quasi-emozione non segue il comportamento che sarebbe appropriato nel caso si provasse la corrispondente genuina emozione); Walton risolve dunque in tal modo il paradosso della finzione.

Per quanto, in quest'opera, il far finta sia esplorato principalmente in relazione alla fruizione di arte rappresentazionale, in più punti Walton lascia intendere l'incredibile ampiezza di tale pratica immaginativa: l'uomo finisce per sembrare un essere che vive di immaginazione, un po' come accade seguendo la teoria di Iser. Mimesis, la rappresentazione, non è mai una semplice copia proprio per questo motivo. Walton ha saputo mostrare non solo che nel quotidiano l'uomo si rivolge alle cose con immaginazione, "come se" il mondo circostante gli suggerisse di inventare storie di cui essere protagonista, e da cui imparare nuovi modi di vivere; in più, ha dedicato i propri sforzi a illustrare fino a che punto ciò accade, poiché quello che l'uomo fa di fronte a un'opera d'arte (nei complessi particolari in cui ciò è stato descritto) è prassi comune anche nelle situazioni più disparate del quotidiano.

La teoria di Walton, tra le altre cose, ha suggerito quindi un nuovo e sorprendente modo di vedere l'approccio dell'uomo al mondo; Iser, d'altro canto, ha offerto una riflessione sul perché l'uomo sia portato a fare tutto ciò: egli lo fa a livello costitutivo, proprio per quella che è la natura dell'essere umano. L'uomo, secondo Iser, ha bisogno della finzione perché vive di possibilità; in quanto essere incompleto, si trova sempre oltre la propria realtà e ciò che è in un dato momento. Egli si serve delle storie per tentare di conoscere il mondo in cui abita, così come, a un tempo, di costruirlo; ed è in particolare nella letteratura di finzione, per Iser, che risaltano con evidenza le dinamiche attraverso cui ciò avviene.

Nel terzo capitolo si è dunque considerata la teoria di Iser, percorrendo quanto esposto in "*The Fictive and the Imaginary*" e in diversi articoli. Tale opera appartiene all'ultimo Iser, che si rifà a un'antropologia letteraria; tuttavia, si è accennato anche, brevemente, alla teoria della ricezione da cui si è allontanato, ricordata anche nel presente capitolo. Di quest'ultima, ad ogni modo, sembra permanere una lieve traccia negli ultimi lavori: gli stessi spazi di indeterminatezza nel testo si riconfermano luoghi da cui germogliano i significati, spazi, però, da intendere nel

senso di quella differenza mantenuta tra mondo empirico e mondo immaginario, tra reale e possibile (che la finzione letteraria sa presentare simultaneamente).

Il fenomeno del *fictionalizing*, infatti, lavora attraverso un oltrepassamento di confini, in cui ciò che è sorpassato viene tuttavia conservato, in modo che, attraverso la maschera del fittizio, delle realtà nascoste possano essere svelate, delle possibilità possano essere rese accessibili. Un tale fenomeno è osservabile anche nella quotidianità; esso è all'opera, per esempio, quando si deve prendere una decisione: avere presente, a un tempo, la realtà superata e la possibilità che ne dipende in questo caso consente di fare previsioni, per cui si immaginano i possibili esiti delle nostre azioni a partire da passate esperienze. Per Iser, infatti, la pratica del *fictionalizing* è rintracciabile in diverse sfere del reale, in cui dimostra, talvolta, la capacità di fungere da spiegazione.

Nel contesto del testo letterario, invece, la finzione, attraverso il *fictionalizing*, ha la funzione di rendere presenti quelle realtà della vita umana che rimangono inevitabilmente fuori portata, o perché a tutti gli effetti inconoscibili o perché caratterizzate da indubitabile evidenza; tuttavia, l'intento della letteratura non è portare un'effettiva compensazione, poiché l'inautenticità delle possibilità dispiegate non è mai nascosta. Questo, però, non è considerato un punto a sfavore del medium, in quanto non fa che rispecchiare l'inesauribilità che caratterizza la vita in tutti i suoi aspetti.

L'essere umano, in primo luogo, si scopre, nella finzione letteraria, un essere che eccede continuamente i propri confini, null'altro che l'insieme delle possibilità di se stesso, che continuamente si rinnovano. Riprendendo Plessner, infatti, l'uomo, in quanto dotato di autocoscienza, è capace di porsi alla periferia di se stesso, trovandosi a un tempo in sé e fuori di sé; questa frattura insanabile, che lo rende naturalmente attore e maschera di sé, sta alla base del suo bisogno di finzione: soltanto così egli può "giocare" diversi ruoli, creativamente costruire se stesso, al fine di comprendersi. L'uomo, diviso e fratturato, prova un desiderio di totalità che soltanto la finzione può colmare, poiché capace di offrire una compresenza di reale e possibile; allo stesso tempo, dato che la finzione è dichiaratamente illusoria, in essa si mostra come l'uomo sia completamente se stesso solo in quanto doppio, per cui non resta che accettare l'indeterminatezza come parte di sé e l'inautenticità come mezzo per diventare ciò che si è.

La letteratura lo mette chiaramente in luce, in quanto la maschera, a un tempo, vela e svela: questo è il gioco della differenza che percorre tanto il testo quanto l'uomo. La finzione, infatti, ha

un ruolo metaforico, per cui il mondo immaginario che essa presenta dev'essere inteso come segno per qualcos'altro: poiché il mondo empirico è conservato, quello immaginario verrà letto in base ad esso; in questo consiste il doppio senso della finzione, per cui si ha un significato manifesto e uno latente.

Nella teoria di Iser, appunto, la finzione non si contrappone alla realtà (sarebbe indecifrabile, altrimenti); tale dualismo è invece sostituito dalla triade di reale, fittizio e immaginario. Ciascuna di queste tre forze ha un ruolo da giocare: il fittizio, attraverso gli atti di *fictionalizing*, è ciò che mette in relazione l'immaginario con il reale; il primo, un potenziale indeterminato e senza forma, riceve dal secondo la determinatezza che gli manca, per cui verrà presentato, nella finzione letteraria, con le sembianze della realtà che si è oltrepassata, ma a cui si continua a guardare. È dall'interazione tra fittizio e immaginario che emerge la letteratura, e tuttavia proprio in questo medium, lontano da esigenze pragmatiche, i due fenomeni sono meglio visibili; in questo sta, per Iser, l'importanza dello studio delle finzioni letterarie.

In tre atti, quindi, i confini del reale vengono sorpassati nel testo (selezione, combinazione, "come se"): nel primo atto vengono selezionate realtà extratestuali, così isolate dal proprio contesto di riferimento e collocate in un contesto nuovo; nel secondo, poi, si costruiscono relazioni insolite tra gli elementi del testo; infine, nel "come se", viene annunciata la finzionalità del testo, per cui il lettore dovrà prendere il mondo rappresentato come segno, metafora (soltanto *come se* fosse dato). Quest'ultimo atto è, per certi versi, il più significativo, in quanto Iser intende la finzione letteraria primariamente nella sua capacità di parlare del reale.

Nel momento, infatti, in cui la *fiction* viene svincolata dal suo rapporto conflittuale con la verità, il quale inevitabilmente l'avvicina alla menzogna, è possibile vederla non come una mancanza e una sottrazione a qualcosa che c'è, ma come un evento che è in grado di accrescere ed arricchire, come «qualcosa di positivo, qualcosa di speciale».²²⁰ Certamente, sarebbe più utile considerarla un diverso veicolo di espressione, che non gioca in opposizione alle nozioni di realtà e verità, ma che edifica trattando queste come fondamento.

Fantasy is a natural human activity. It certainly does not destroy or even insult Reason; and it does not either blunt the appetite for, nor obscure the perception of, scientific verity. On the contrary. The keener and the clearer is the reason, the better fantasy will it make. If men were

²²⁰ K. L. Walton, *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p. 103.

ever in a state in which they did not want to know or could not perceive truth (facts or evidence), then Fantasy would languish until they were cured. If they ever get into that state (it would not seem at all impossible), Fantasy will perish, and become Morbid Delusion. For creative Fantasy is founded upon [...] a recognition of fact, but not a slavery to it.²²¹

La finzione, dunque, non è qualcosa a cui guardare con sospetto, né un fenomeno innaturale, poiché è strettamente intrecciata alla realtà della vita umana. Alcuni importanti passi sono stati necessari perché tornasse alla luce il principale artefice e destinatario delle finzioni, passi che risaltano maggiormente attraverso questo insolito accostamento di autori. In quest'ultimo capitolo, si è tentato proprio un simile confronto, da cui emerge la capacità dell'essere umano di uno speciale dialogo con il reale, in cui questo è giocosamente trasceso, ma sempre presente.

Innanzitutto, l'adozione di un approccio funzionalista ha consentito di distanziarsi da alcune questioni tradizionalmente legate alla finzione, che possono tuttavia risultare fuorvianti o inutilmente involute nell'ottica di un'indagine dai tratti antropologici. Per di più, svariate tra le influenti posizioni su alcuni di questi temi, a cui abbiamo accennato, partivano da premesse afflitte dal comune preconcetto che la finzione, in fin dei conti, vada letta in opposizione a realtà e verità; com'è ormai evidente, questa relazione è la prima cosa da trasformare se si vuole osservare la finzione come fenomeno umano e positivo.

Inoltre, per parlare di questa come qualcosa che l'uomo *fa* (che sia un gioco di far finta o il *fictionalizing*), è stato necessario dare un ruolo centrale e imprescindibile all'immaginazione: per Walton, il far finta è un tipo di attività immaginativa; per Iser, invece, la forza dell'immaginario, plasmato attraverso l'elemento fittizio, è ciò che consente il superamento della realtà. Poiché Walton si rivolge all'aspetto della fruizione artistica, mentre l'ultimo Iser (giunto a un'antropologia letteraria) principalmente alle dinamiche del testo letterario, si evidenzia qui una prima differenza in come viene inteso un concetto fondamentale nelle due teorie; la seconda è stata individuata per il concetto di gioco.

Infine, un simile ampliamento della categoria non sarebbe stato possibile scaricando il peso sull'intenzione autoriale, in modo tale che sia questa a determinare lo status finzionale di un'opera. La finzione è stata, invece, considerata nei processi a cui dà vita, osservati con il grado

²²¹ J. R. R. Tolkien, *On Fairy-Stories*, cit., p. 144.

di meraviglia che meritano: essa è infatti, primariamente e misteriosamente, un bisogno umano. Nella teoria di Walton, l'immaginare sembra quasi un impulso prorompente (che si tratti di guardare le nuvole, sognare ad occhi aperti o ammirare un quadro), alla luce del quale l'intenzione dell'autore nel *fiction-making* è, tutt'al più, un dettaglio aggiuntivo. Secondo Iser, parallelamente, l'immaginario è un potenziale pulsante di possibilità che può trovare espressione soltanto nel fittizio; per quanto un autore sia, ovviamente, necessario per dare avvio alla costruzione della *fiction*, questo processo può finalizzarsi soltanto nei singoli lettori che ne prendono parte.

In conclusione, sembra decisamente instaurabile un ponte tra questi due teorici della finzione, che pure dimostrano notevoli divergenze, dovute in parte ai diversi ambiti di provenienza; percorrendo questi due sentieri, per quanto inizialmente lontani, essi sono apparsi intrecciati da una medesima intuizione di fondo, così emersa con forza. Attraverso una simile indagine del fittizio, che, senza pregiudizi, lo considera nella dimensione umana che gli è propria, si è potuta intravedere un'importante sfaccettatura dell'essere umano: proprio perché il reale non gli fa da prigione, egli lo può soffondere di significato; la sua capacità di fingere e di immaginare è, infatti, naturalmente parte del suo modo di vivere nel mondo.

Bibliografia:

- Anchor, Robert. 1978. *History and Play: Johan Huizinga and His Critics*, in «History and Theory», 17, 1, pp. 63-93.
- Bateman, Chris. 2011. *Imaginary Games*, Alresford, Zero Books.
- Berleant, Arnold. 1991. *Art and Engagement*, Philadelphia, Temple University Press.
- Brinker, Menachem. 1980. *Two Phenomenologies of Reading: Ingarden and Iser on Textual Indeterminacy*, in «Poetics Today», 1, 4, pp. 203-212.
- Carroll, Lewis. 1865. *Alice's Adventures in Wonderland*, London, Penguin Group.
- Coleridge, Samuel Taylor. 2014. *Biographia Literaria*, Edinburgh, Edinburgh University Press.
- Currie, Gregory. 1986. *Fictional Truth*, in «Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition», 50, 2, pp. 195-212.
- Currie, Gregory. 1985. *What is Fiction?*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», 43, 4, pp. 385-392.
- Dissanayake, Ellen. 2003. *The Core of Art: Making Special*, in «Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies», 2, pp. 13-38.
- Eliot, Thomas Stearns. 1943. *Four Quartets*, New York, Harcourt, Brace and Company.
- Friend, Stacie. 2012. *Fiction as a Genre*, in «Proceedings of the Aristotelian Society», 112, pp. 179-209.
- Gombrich, Ernst Hans Josef. 1971. *Il cavallo a manico di scopa ovvero le radici della forma artistica*, in *A cavallo di un manico di scopa: saggi di teoria dell'arte*, Torino, Einaudi.
- Goodman, Nelson. 1978. *Ways of Worldmaking*, Brighton, Harvester Press.
- Huizinga, Johan. 1949. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, London, Routledge and Kegan Paul.
- Iser, Wolfgang. 1990. *Fictionalizing: The Anthropological Dimension of Literary Fictions*, in «New Literary History», 21, 4, pp. 939-955.

Iser, Wolfgang. 1993. *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.

Iser, Wolfgang. 1975. *The Reality of Fiction: A Functionalist Approach to Literature*, in «New Literary History», 7, 1, pp. 7-38.

Iser, Wolfgang. 1997. *The Significance of Fictionalizing*, in «Anthropoetics», 3, 2, anthropoetics.ucla.edu.

Kroon, Fred; Voltolini, Alberto. 2019. *Fiction*, in «The Stanford Encyclopedia of Philosophy», plato.stanford.edu.

Lewis, David. 1978. *Truth in Fiction*, in «American Philosophical Quarterly», 15, 1, pp. 37-46.

Lovecraft, Howard Phillips. 2018. *The Call of Cthulhu*, in *Selected Stories*, London, HarperCollins.

Maynard, Patrick. 1991. *Real Imaginings*, in «Philosophy and Phenomenological Research», 51, 2, pp. 389-394.

Pagan, Matteo. 2021. *Una leggerezza originaria. Helmuth Plessner e il concetto di Spiel*, in «Thaumàzein», 9, 2, pp. 209-228.

Plessner, Helmuth. 2006. *I gradi dell'organico e l'uomo. Introduzione all'antropologia filosofica*, Torino, Bollati Boringhieri.

Rorty, Richard. 1989. *The Contingency of Language*, in *Contingency, Irony, and Solidarity*, Cambridge, Cambridge University Press.

Surtrop, Margit. 1996. *The Anthropological Turn in the Theory of Fiction. Wolfgang Iser and Kendall Walton*, in «REAL. Yearbook of Research in English and American Literature», 12, pp. 81-94.

Tolkien, John Ronald Reuel. 1983. *On Fairy-Stories*, in *The Monsters and the Critics and Other Essays*, London, George Allen and Unwin.

Van Oort, Richard. 1997. *The Use of Fiction in Literary and Generative Anthropology: An Interview with Wolfgang Iser*, in «Anthropoetics», 3, 2, anthropoetics.ucla.edu.

Voltolini, Alberto. 2010. *Finzioni: il far finta e i suoi oggetti*, Roma-Bari, Laterza.

Walton, Kendall Lewis. 1980. *Appreciating Fiction: Suspending Disbelief or Pretending Belief?*, in «Dispositio», 5, 13-14, pp. 1-18.

Walton, Kendall Lewis. 1970. *Categories of Art*, in «Philosophical Review», 79, 3, pp. 334-367.

Walton, Kendall Lewis. 2011. *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, Milano-Udine, Mimesis.

Walton, Kendall Lewis. 1990. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press.