



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale (*ordinamento
ex D.M. 270/2004*)

in Filosofia della società, dell'arte e della
comunicazione

Tesi di Laurea

Kendall Walton, realtà e
finzione

Relatore

Ch. Prof. Luigi Perissinotto

Laureando

Enrico Zugno

Matricola 803280

Anno Accademico

2013 / 2014

—
Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

A mio padre, un sognatore, che quindi questo giorno l'aveva già vissuto.

Indice

Introduzione	5
Note Biografiche	9
Heinz Von Foerster	9
Kendal L Walton	11
Parte prima.....	13
Von Foerster: cibernetica e realtà.....	15
Gli strumenti del cibernetica e la realtà	15
Cibernetica: sistema e ordine	18
Contatto col mondo.....	22
La ricerca di stabilità	24
Gli altri	26
Il costruttivismo di Von Foerster.....	28
Gli strumenti di Walton.....	30
Immaginazione e primi strumenti	30
Alcune caratteristiche dell'immaginare	32
Immaginare proposizionale.....	36
Solleccitatori e oggetti d'immaginazione	38
De se e De re in Devid Lewis.....	40
Walton e le immaginazioni de se.....	45
Supporti che generano verità fittizie	48
Le regole dell'immaginazione	50
Parte seconda	53
Le opere di finzione	55

	3
Dai giochi dei bambini alle opere di finzione	55
Il mondo del gioco e il mondo dell'opera.....	60
Distinzione tra simili: fittizio e non	63
Opere di finzione a confronto	66
Mondi impossibili e mondi possibili.....	68
Un mondo inconsistente	71
Interazione con i personaggi e barriere	73
Quasi-emozioni	76
Parte terza	83
Realtà e finzione	85
L'immaginazione: un processo non uno stato	85
L'apprendimento cibernetico	87
Mondo reale e mondi fittizi.....	91
Mondi senza oggetti	93
L'interazione tra finzione e realtà.....	97
Coinvolgimenti emotivi e quasi-emotivi.....	99
Un passo all'interno per andare in avanti	100
Bibliografia.....	102

Introduzione

Il classico tema del rapporto tra apparenza e realtà si ritrova trasversale in tutta la storia della filosofia. Dagli antichi fino ai giorni nostri il tema ha trapassato tutti i secoli e non sembra aver trovato una risposta definitiva. Questa ricerca ha cambiato forma nominando le parti in maniera diversa, dando loro diverso lustro, provando a trovarne punti di forza o di debolezza. In questa tesi ci si propone di dare una versione di questo tema, una versione contemporanea: ci occuperemo di finzione, di immaginazione e di realtà.

L'uomo immerso nel mondo vive in uno spazio pieno. La fatica di Sartre che dipende dall'apnea di Heidegger fanno da contraltare ad un discorso, quello che vogliamo fare, che cerca di alleggerire il pensiero e il modo di vedere il mondo. La convinzione di base è quella che ridà una filosofia propedeutica ad una vita migliore: la filosofia come sganciamento dalle catene dell'animalità e che ci permetta di correre verso una visione di un mondo da vivere e non solo da subire.

Questo lavoro è risultato essere una continuazione di quello svolto per la tesi triennale.

In entrambi il linguaggio è attore privilegiato in quanto processo, in quanto strumento. “Processo” e “strumento” non sono di per sé sinonimi, ma sono certamente caratteristiche fondamentali del linguaggio che qui farà da padrone, da boia e da musa.

Nella precedente tesi ci si era rifatti alla scuola cibernetica statunitense della seconda metà del novecento e in particolare di un autore che subì il fascino di Wittgenstein, amico di famiglia del giovane Hein Von Foerster. Le idee von foersteriane hanno il pregio di darsi alla filosofia con l'entusiasmo del ragazzino, ma di ancorarsi alla maturità della formazione del matematico e del fisico di elevata caratura. Sono parto di una forma mentis che richiede di concordare su visione di mondo dinamica con paletti solo ed esclusivamente convenzionati. La prima parte della tesi prenderà in considerazione proprio queste idee che dalla cibernetica sono state mutate al linguaggio, oggetto di studi che sempre più ha affascinato e incuriosito

i vari esponenti del campo di ricerca di matrice statunitense.

La cibernetica si occupa di interazione. Quel pezzo che qui viene preso a prestito propone una visione del mondo entusiasticamente rassegnata nel confidare nella sola viva ricerca come unico mezzo per comprendere al mondo attorno a noi. Secondo Von Foerster possiamo solo aspirare ad una conoscenza del mondo che sia adesione scivolosa, che trova la sua soluzione nel linguaggio, strumento potente per fotografare il continuo divenire. La realtà secondo Von Foerster è descrizione. Proprio partendo da quest'idea, il linguaggio farà da filo di Arianna per tutto il proseguo.

Fondamentale per Von Foerster è l'aspetto anche giocoso del nostro rapporto col linguaggio e il mondo, gioco che non è altro che un sano vivere nel divenire.

Il gioco, oltre al linguaggio, è punto che accomuna Von Foerster con Kendall L. Walton.

Proprio del filosofo statunitense sono le tematiche della finzione che qui trovano spazio. Secondo Walton tra giochi dei bambini e il modo con cui gli adulti si pongono di fronte ad un'opera d'arte, non c'è una differenza poi così marcata. C'è un processo immaginativo che si libera dentro a vincoli, e che ci permette di godere di esperienze e situazioni che il mondo attorno a noi non sembra proporci. "Mondi fittizi" li chiama Walton, per differenziarli dal mondo in cui viviamo e con il quale non condividono verità. Sono mondi che nascono dal gioco e che portano a livelli di conoscenza e comprensione maggiori.

Del mondo dell'immaginazione e della finzione Walton si occupa secondo la loro proposizionalità. Sempre è il linguaggio che fa da guida alla ricerca.

Riordinata l'immaginazione e spolverato l'atteggiamento proposizionale, i mondi che Walton propone, i mondi fittizi, composti da verità fittizie diventano osservabili alla vista di chi cercava una lente per vederli.

Walton ci mette davanti la finzione nella sua struttura e nudità, nella sua infanzia e nella sua maturità, ma, soprattutto nella sua dipendenza dall'uomo. E' in particolare nel nostro rapporto con le arti rappresentazionali che Walton trova maggior respiro nella sua tematizzazione. Secondo Walton le arti rappresentazionali possono intendersi come quelle opere di finzione in cui l'audience è coinvolta in maniera personale o collettiva ad ingaggiare un determinato processo che ci permette di avere un rapporto molto peculiare con ciò che stiamo attendendo. Di fronte a noi spesso troviamo oggetti o persone che fingono d'essere qualcosa che non sono creando un mondo su cui viaggiare con il pensiero immaginativo. Facendoci vivere un'esperienza immaginativa.

Una volta però avuta la finzione “sottomano” emergono le questioni circa il rapporto tra questa e il mondo reale.

Il precedente richiamo alla realtà von foersteriana, che è descrizione, riesce a far da buon supporto per provare a dare una soluzione di continuità.

La realtà è qualcosa di diverso dal mondo di finzione. La realtà è qualcosa di ben più complesso e difficile se non altro perché l'unico modo che abbiamo per avere un contatto diretto con lei avviene attraverso gli organi di senso, non il pensiero, nostra arma più potente. Walton stesso ci racconta di una realtà più o meno seria, di un mondo di finzione e di un mondo reale. Da un contatto con il mondo e un tentativo costante e incessante di comprenderla ed elaborarla von foersteriano, ci si propone qui di passare a quell'affascinate universo delle creazioni di mondi fittizi waltoniani, per poi tornare indietro per vederne gli effetti.

Tema centrale del rapporto tra mondo di finzione e mondo reale è la questione riguardante la verità. Quant'è vero che nella foto ci sono io da piccolo? Quant'è vero che se mi squilla il telefono qualcuno mi sta “chiamando”? E quant'è vero, forse più interessante, che Raskolnikov ha dei sensi di colpa? E che in un quadro di Magrit c'è della realtà? E che Dalí talvolta ci parla del tempo?

E' dall'attestare che la verità della finzione, la verità fittizia, non è verità, ma che comunque in un qualche modo la accettiamo, ciò che fa da perno per il cercare di andare oltre le teorie waltoniane. Walton ci consegna la finzione, ma non ci dice bene cosa farne.

I mondi di finzione non sono veri, secondo Walton, ma questo non ci conforta. Il problema ontologico per Walton praticamente non si pone. Le entità fittizie non sono vere, se non nel mondo fittizio in cui risiedono.

Grazie a Lewis e a i due neurofisiologi Maturana e Varela, proporremo di dare alle idee di Walton e Von Foerster una continuazione, riportando la finzione nel mondo, ma senza alcun oggetto. Gli oggetti del mondo di finzione verranno considerati al pari degli oggetti di ordine superiore meinongiani: oggetti che sono in realtà sol contenuto formato da relazioni di proprietà. L'immaginazione risulterà essere quel gioco che ci permette di ridisegnare la nostra realtà e il nostro modo di vivere il mondo. Non a caso il volume che è intervista a Von Foerster del giornalista tedesco Pörksen si intitola “La verità è l'invenzione di un bugiardo”.

Bisogna farsi trasportare dalle opere d'arte e dai nostri sogni. Non è semplice lasciarsi andare all'immaginazione in maniera efficace, non per questo però in questa via non ci si

dovrebbe impegnare. Si potrebbero accettarne o meno dei supporti, si potrebbe non fidarsi del sostegno, del resto non esistono strade senza dissesti, ma una volta arrivati l'unica domanda utile credo dovrebbe essere se la realtà nuovamente dipinta sia più o meno distante da quella che non riusciamo a catturare.

Le opere di finzione sono essenziali per il nostro buon vivere perché ci permettono di viaggiare tra emozioni, avventure e dolori che rischieremo di non vivere mai e mai di fare nostre. Ci permettono, insomma, di vivere altri pezzi di vita, altre riflessioni e altri modi di pensare rendendo questo viaggio tra la nascita e la morte un po' meno noioso.

Doveroso chiarire una scelta stilistica. Alcune citazioni sono state lasciate in lingua originale, non tradotte e citate in originale tra parentesi. Questa scelta è voluta, vista la possibilità di utilizzare solo originali in inglese, non incorrendo al rischio di una babilonia di lingue, per poter lasciare gli autori citati ridarci le loro parole, in modo da non perdere alcune sfumature che in italiano sarebbe forse andate perdute.

Note Biografiche

Heinz Von Foerster

Heinz Von Foerster nasce il 13 Novembre del 1911 a Vienna da Emil e Lilith Von Foerster. Il nonno, un famoso architetto e urbanista viennese della Ringstrassen-era, volle il figlio ingegnere, orme che seguirà anche Heinz. La madre Lilith è un'artista vicina sia alla tradizione Wiener Werkstätten che alle avanguardie come Oskar Kokoschaka. La nonna, Marie Lang, è ricordata come una delle protagoniste del Movimento Femminile Viennese per la liberazione.

Durante la Prima Guerra Mondiale Emil Von Foerster, dopo pochi anni al fronte viene fatto prigioniero di guerra, situazione che non si risolve in breve tempo. Già dall'età di tre anni, in mancanza del padre, si trovò a crescere nel circolo di parenti e amici della madre che divenne in futuro molto significativo per la crescita del giovane Heinz. Tra questi ricordiamo in particolare l'avvicinamento allo zio Erwin Lang, artista viennese, e alla moglie, la danzatrice Grete Wiesenthal, e il loro figlio Martin Lang, cugino appunto di Heinz. Altra figura di spicco del circolo amicale della madre fu Ludwig Wittgenstein.

Nel 1930 Heinz Von Foerster si iscrisse alla Università Tecnica di Vienna (Technische Hochschule) per studiare nella recentemente fondata facoltà di fisica tecnica. Importante per la sua formazione personale furono le lezioni impartite da membri del Circolo di Vienna, organizzate da Karl Menger, tra le quali emerse in Von Foerster un particolare interesse per il *“Tractatus Logico Philosophicus”* di Wittgenstein e per i dibattiti relativi alle basi fondamentali della matematica.

Nel 1948 pubblica a Vienna *“Das Gedächtnis. Eine quantenphysikalische Untersuchung”* (*“La memoria: uno studio fisico-quantistico”*), volume in cui le sue idee di memoria come processo ricorsivo e retroattivamente rinforzato, prendono spunto dalla lettura in un volume del 1883 della teoria della curva della dimenticanza di Ebbinghaus.

Poco dopo la pubblicazione del libro, nel 1949, infatti, durante un viaggio di piacere in USA conobbe Warren S. McCulloch, del dipartimento di psichiatria alla University of Illinois, Chicago, e poi uno dei fondatori della American Society for Cybernetics, che lo invitò a presentare le sue idee sulla memoria alla conferenza della Fondazione Josiah Macy Jr. note

ai più come Macy Conferences, dedicate ai problemi della cibernetica. Tra i partecipanti alle conferenze, che verranno poi ricordati come “Circolo Cibernetico” ricordiamo, oltre a Warren McCulloch, Arturo Rosenblueth, Norbert Wiener, Johann von Neumann, Claude Shannon, Margaret Mead, Gregory Bateson e Julian Bigelow. Le Macy Conference vengono ancora considerate come una delle esperienze interdisciplinari più proficue del secolo scorso. Nello stesso anno entrò nel team di ricercatori della University of Illinois, dove divenne professore di ingegneria elettrica nel 1951.

Nel 1957 fondò, presso l'Università dell'Illinois, il Biological Computer Laboratory (Laboratorio di Computazione Biologica), il BCL. Per le due decadi successive il BCL fu il centro delle innovazioni per la cibernetica e le scienze cognitive, da qui infatti partono le prime idee di cibernetica di secondo ordine, e i collegamenti interdisciplinari che porteranno al focus dello studio del laboratorio verso le attività di un sistema vivente in un ambiente incerto.

Il BCL, grazie anche a figure come Ashby, Günther, Löfgren, Maturana, Pask, promuove già in quegli anni, argomenti che risulteranno centrali nei temi delle scienze cognitive degli anni '90 del '900,

I metodi innovativi di insegnamento e coinvolgimento degli studenti proposti da Von Foerster non vengono sempre ben accettati da colleghi e genitori, tanto da trovarsi a dover difendere le proprie posizioni nel 1970 in una delle udienze indaganti le rivolte studentesche di quegli anni.

A causa della crisi dei fondi sulla ricerca negli USA anche la BCL verso la metà degli anni '70 si trova in serie difficoltà, tanto da dover chiudere con il pensionamento di Von Foerster nel 1976, dopo il quale divenne professore emerito e si ritira a Pescadero in California con la moglie.

A causa di uno stato di salute non brillante dal '97 i suoi congressi attorno al mondo si limitarono ai soli USA. Nel 2000 decide di donare il suo archivio al Dipartimento di Storia Contemporanea dell'Università di Vienna. Nel 2001, in quello che sarebbe stato il suo ultimo viaggio a nella sua città natale, riceve la decorazione dalla municipalità della città di Vienna.

Muore nel 2002 a Pescadero.¹

¹. Questa biografia di Heinz Von Foerster è stata ricostruita a partire dalla pagina web

<http://www.univie.ac.at/hvfcongress03/download/HvF-Bio-engl.pdf>. Da me liberamente riassunta e tradotta.

Kendal L Walton

Walton studiò presso l'Università della California a Berkeley. Musicista, originariamente sceglie l'indirizzo musicale, dedicandosi allo studio della teoria della musica. Un corso di filosofia durante il secondo anno lo convinse, però, a cambiare indirizzo passando appunto da musica a filosofia. Dopo alcuni corsi si convinse di aver trovato la sua strada, convinto di essere stato sempre preso dalla filosofia, nonostante non ne conoscesse prima il nome.

Visto il suo background musicale, Walton si aspettò di avere un particolare interesse per l'estetica e la filosofia dell'arte, ma questi campi di ricerca non suscitarono in lui particolari stimoli alla Berkeley. Dopo la laurea nel 1961 continuò i suoi studi presso la Cornell University dove seguì un seminario del filosofo ed esteta inglese Frank Sibley, dove scoprì “quanto può essere eccitante l'estetica, come seri e rigorosi pensieri filosofici possano connettere il reale, il mondo reale, tanto interessante per le arti”. Scrisse la tua tesi, “Conceptual Schemes: A Study of Linguistic Relativity and Related Philosophical Problems”, con Sydney Shoemaker sulla filosofia del linguaggio, della mente e della metafisica, ottenendo il dottorato nel 1967.

Dopo essere stato invitato ad insegnare ad un corso di estetica, ritenne non essere completamente pronto (avendo avuto l'unico seminario con Sibley) Iniziò così a passare notti insonni impegnandosi sui topic che lo porteranno alla produzione dell'articolo “Categories of Art”. Ritenendo che la tradizione analitica non avesse esplorato l'estetica ancora, iniziò a considerare l'idea di essere un pioniere, sostenendo che “That is more fun, for me, than fine tuning ideas others have worked on for decades or centuries. And I don't have to leave behind my interests in music and the other arts”

Iniziò la sua carriera presso l'Università del Michigan nel 1965, e divenne Charles L. Stevenson Collegiate Professor nel 1998. Venne eletto con Fellow dell'American Academy of Arts and Science nel 1998, e ricevette il dottorato onorario dalla University of Nottingham

nel 2005. E' stato presidente della American Society for Aesthetics dal 2003 al 2005.²

² *Questa biografia di Kendall Walton è stata ricostruita a partire dalla pagina web http://en.wikipedia.org/wiki/Kendall_Walton. Da me liberamente riassunta e tradotta.*

Parte prima

Von Foerster: cibernetica e realtà

Gli strumenti del cibernetica e la realtà

Nel 1958 presso l'Università dell'Illinois viene fondata il “Biological Computer Laboratory” (abbreviato BCL), laboratorio di ricerca interculturale e interdisciplinare che, nella prima parte della seconda metà del novecento, darà alla luce la cibernetica di secondo ordine. Cibernetica e, soprattutto, la sua evoluzione “di secondo ordine” avranno una sensibile influenza sull'intelligenza statunitense dal dopoguerra in poi.

Dovremmo iniziare cercando di chiarire cosa sia la “cibernetica”. Spesso associata ad un amarcord futuristico, ci lascia un sapore di robotica, o un di un qualche punto chiave di una teoria fisica. Certamente queste ed altre discipline tecnico-scientifiche hanno avuto a che fare con i risultati che la cibernetica proponeva dalle sue ricerche, ma il livello di teoreticità alla quale questa disciplina, ormai poco in voga, si è sempre voluta proporre, la rende diversa e solo intersezionata con questi campi del sapere. Di fatto molti sono stati i contributi e avanzamenti tecnologici della nostra società negli ultimi cinquant'anni sono debitori agli approcci proposti dalla cibernetica. Per ora abbiamo solo ridato un po' di sfarzo alla disciplina, ma non abbiamo chiarito molto.

Cos'è dunque questa cibernetica? Etimologicamente parlando “cibernetica” deriva dal greco *kybernetes* che significa timoniere, che in latino diventa *gubernator*, che ha non solo l'accezione di timoniere e pilota, ma anche quella di governatore, direttore. Dall'etimologia la cibernetica sembra quindi un qualcosa di legato alla direzione e al controllo. Non del tutto errato, non del tutto corretto.

Da un'intervista del giornalista tedesco Bernhard Pörksen a Heinz Von Foerster, viene

pubblicato un volume: *“La verità è l'invenzione di un bugiardo”*. In quest'opera ci si pone, in una sua parte iniziale, la stessa questione. Cos'è la cibernetica. Von Foerster volutamente risulta sfuggente nel definirla. L'austriaco ci invita così a considerare la definizione di cibernetica come una questione liquida e, talvolta, effimera. Nel volume emergono varie proposte.

Secondo il consigliere d'impresa Stafford Beer si tratta di una scienza dell'organizzazione.

Warren McCullo, neurofilosofo, la considera come una gnoseologia che si interessa del sapere attraverso la comunicazione.

Il cibernetista e psicologo Gordon Pask scrisse a proposito *“It may be an art, or a philosophy, a way of life”*.

In un'illustrazione della America Society for Cybernetics, invece, si legge *“Cybernetics is a way of thinking, not a collection of facts”*³.

Menti notevoli e documentate state contagiate dagli approcci cibernetici, soprattutto perché questa disciplina è sempre stata in grado di rendersi piacevolmente libera da definizioni strette, probabilmente riuscendo così a superare attacchi e ad incastrarsi in altri domini.

Il primo ad utilizzare il termine *“cibernetica”* è Norbert Wiener nel 1947 nel volume che ha segnato la nascita della disciplina: *“Cibernetica, ovvero il controllo e la comunicazione nell'uomo e nella macchina”*⁴ definendola come:

*la scienza della regolazione e della trasmissione di notizie negli esseri
viventi*

Come per la “nottola di Minerva” Heideggeriana, però, già la disciplina era presente come studio dei meccanismi di circolarità causale e di feedback nei sistemi biologici e sociali⁵. Ai

³ Von Foerster, H. - Pörksen, B., 1997, *Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners: Gespräche für Skeptiker*, VG Bild-Kunst, Bonn; Trad. it. Stefano Beretta, 2001, *La verità è un'invenzione di un bugiardo. Colloqui per gli scettici*, Meltemi Editore, Roma.

⁴ Wiener, N., 1948, *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*, Hermann & Cie Editeurs, Paris, The Technology Press, Cambridge, Mass., John Wiley & Sons Inc., New York; trad. it. 1982, *La cibernetica. Controllo e comunicazione nell'animale e nella macchina*, Il Saggiatore, Milano.

⁵ Von Foerster, H., 1987, *Sistemi che osservano*, M. Ceruti, U. Telfner (a cura), trad.it. Bernardo Draghi,

suoi inizia la cibernetica viene considerata come più utile alle scienze dure piuttosto che a quelle morbide perché, paradossalmente, da queste ultime considerata un approccio più che una scienza.

Molti sono gli interventi di autori che si rifanno alle idee di questa disciplina, ma di tutti i risultati e gli studi della cibernetica del novecento, qui si cercherà di esporre il più fedelmente, seppur brevemente, possibile le considerazioni riguardanti i risvolti delle ricerche di stampo filosofico di Hein Von Foerster e di alcuni esponenti e affiliati.

La cibernetica che presenteremo si occupa di linguaggio. Non precisamente di semiotica, o di semantica o di grammatica come siamo abituati a trovare nei volumi di scienze del linguaggio. Essa si occupa prevalentemente dei fenomeni di interscambio linguistico e dei loro effetti su di noi.

I suoi soggetti principali, soprattutto nella visione von foersteriana, sono gli esseri umani, e in particolar modo l'interscambio di informazioni, nella forma che oggi noi diremo proposizionale. La cibernetica di Von Foerster che qui accenneremo non si occupa molto di immagini.

In particolare il grande impulso dato dallo studioso austriaco è spesso identificato con il concetto di cibernetica di secondo ordine, ovvero la cibernetica della cibernetica: quella cibernetica che riflette su se stessa, somigliando ad una gnoseologia della gnoseologia.

Occorre, però, procedere per gradi.

I primi passi della cibernetica si interessavano ad un lineare interscambio tra mondo ed esseri umani e tra esseri umani stessi.

Con la cibernetica di Von Foerster l'umano viene visto come un sistema non banale che opera ricorsive operazioni di computo alla ricerca dell'auto-organizzazione. E' un sistema attivo che riceve degli input dal mondo esterno e dal suo status interno e, attraverso un complesso sistema di operazioni continue e cicliche, rielabora continuamente i dati producendo un risultato che modifica sia il suo status interno che, eventualmente, l'ambiente che lo circonda. Questa definizione sembra avere ben poco di poetico e ci restituisce un immagine automatizzata e riduzionistica degli esseri umani tipica del periodo di riferimento. Per quanto affascinante, da un certo punto di vista, appare difficile da digerire. Come però cercheremo di chiarire in seguito, l'importante per Von Foerster è avere dei termini sui quali

poter negoziare.

In ogni caso, la cibernetica von foersteriana richiede di non dare troppa considerazioni alle etichette: quel che conta è il processo. Per comunicare il processo, però, abbiamo bisogno di termini su cui si deve essere disposti al confronto al fine di ottenere un proficuo interscambio di informazioni. Questo è un punto chiave della teoria von foersteriana che vogliamo proporre.

Da questo punto chiave si prenderanno le mosse per arrivare ad esporre il risultato degli studi di Von Foerster che a noi interessano: il suo concetto di “realtà”. Ciò che l'austriaco intende per “realtà” non è altro che una lunghissima, complicatissima descrizione che attraverso l'interscambio con l'ambiente e con gli uomini si andrà arricchendo, aumentando così le possibilità di scelta tra quali modi vogliamo vivere il mondo nel quale siamo immersi.

Cibernetica: sistema e ordine

Da cornice a tutto l'exkursus von foersteriano si ritiene essere la visione del mondo che viene espressa con il concetto di *order from the noise*. Questo concetto viene ben chiarito da Von Foerster stesso nel 1960 al *Interdisciplinary Symposium on Self-Organizing Systems* a Chicago. Qui l'austriaco inizia spiazzando tutti affermando che non esistono sistemi auto-organizzatori⁶ sistemi che fanno da focus di tutto il ciclo di discussioni.

Il suo intervento che parla con il dizionario dei fisici, un po' ruvido per chi non mastica agevolmente le teorie della disciplina, se preso come esempio o metafora, ci ridà in un lampo la visione del modo in cui l'umano (e non solo) è immerso nel mondo.

Von Foerster invita, nell'intervento, a prendere in considerazione un universo U_0 , grande a piacere, circondato da pareti adiabatiche, e immergervi un sistema auto-organizzatore S_0 . In questo modo ci ritroveremo con un ambiente circostante A_0 , tale che $S_0 \& A_0 = U_0$. Ricorda l'austriaco che se il sistema si auto-organizza la sua entropia nel tempo diminuisce, per il Secondo Principio della Termodinamica, facendo così aumentare l'entropia dell'ambiente. Per gli stessi principi, l'aumento dell'entropia di A_0 avrà delle componenti irreversibili, avendo così come risultato un aumento generale dell'entropia di U_0 rispetto al

⁶ *Ivi*, p. 51

suo stadio iniziale. L'aumento dell'entropia per U_0 significa che il sistema auto-organizzatore S_0 , che prende dall'ambiente per organizzarsi è per sua natura, in una visione generale, un sistema disorganizzatore. L'unico modo per Von Foerster per avere un effettivo sistema auto-organizzatore, sarebbe quella di disporre di un ambiente A_0 con energia e ordine illimitati, in modo che il sistema S_0 possa vivere a spese dell'ambiente circostante.

Nella pratica: Von Foerster ci propone un esperimento. Prendiamo dei cubetti e attacchiamo per ogni lato del materiale magnetico, in modo da avere le due polarità poste in modo simmetrico per ottenere tre facce con un verso e tre con l'opposto mantenendo l'equilibrio magnetico. Mettendo i cubetti in una scatola in maniera disordinata e agitandola, otterremo, all'interno della stessa, i cubetti disposti in una struttura incredibilmente ordinata. Qui abbiamo ciò che Von Foerster definisce “*ordine dal rumore*”⁷. Nell'esempio, infatti, abbiamo un sistema inizialmente privo di ordine a cui è stata fornita energia a basso costo senza direzioni precise. Proprio grazie a questa energia presa dal sistema, nel tempo, sono state selezionate le componenti del “rumore” che hanno contribuito ad aumentarne l'ordine. Il tempo gioca un ruolo importante, in quanto è in uno spazio temporale che si compie la trasformazione. Nello stesso intervallo qualcos'altro verrà modificato, continuamente. Secondo le idee von foersteriane, infatti, questo tipo di processi sono continui nell'ambiente in cui siamo immersi e di cui facciamo parte. Per portare un esempio umano, si prenda in considerazione la volontà di mantenimento della temperatura corporea che permette un certo ordine nei processi interni del nostro corpo e delle sue funzioni vitali in un ambiente. Una diminuzione della temperatura del corpo causata, poniamo, da agenti esterni, costringerà l'essere umano a intervenire in modo da ripristinare i valori a lui ottimali. Per farlo, poniamo, prenderà un cappotto dall'ambiente esterno.

Secondo la visione von foersteriana, ma potremmo dire, più in generale, cibernetica, l'essere umano è posto in un ambiente in continuo mutamento. Lui stesso facendo altresì parte di questo ambiente presenta, sotto questo rispetto, le medesime caratteristiche.

Tenendo presente questa visione del mondo e dell'uomo che caratterizza fortemente le idee von foersteriane, cercheremo ora guardare più da vicino quali siano, per quel che qui interessa, sono i concetti fondamentali che caratterizzano l'idea di realtà che Von Foerster propone.

⁷ *Ivi*, p. 66

I concetti cibernetici che a noi più interessano per illustrare l'idea von foersteriana della realtà sono essenzialmente quello di *sistema* e di *ordine*. Questi due concetti emergono, però, da una visione del mondo che ha molti debiti con le scienze dure, ma che va tenuta a debito conto per comprendere la direzione dal quale queste teorie provengono.

Primo passo necessario, però, sarà quello di presentare il concetto di *unità*.

Maturana, frequentatore interessato del BCL e dei suoi studi, nell'introduzione di "*Autopoiesis e cognizione*"⁸ ci dà una contributo molto utile per iniziare la nostra esposizione dei temi cibernetici che volgiamo proporre.

Lo studioso cileno prende le mosse dal concetto di unità. Esiste un operazione cognitiva basica, ci suggerisce il neurofisiologo, per gli umani osservatori, che consiste nella distinzione di un unità da uno sfondo. Quando fissiamo l'attenzione su di un'unità predichiamo il resto come sfondo. Se e quando spostassimo l'attenzione su una parte di questa unità, ecco che il restante diventerebbe sfondo; se fossimo poi catturati da una particolarità dello sfondo, il focus si modificherebbe e riconosceremo un'altra unità e la prima e la seconda (che inizialmente era parte della prima) diventerebbero sfondo. Ancora potremmo poi considerare unità tutte e tre le precedenti prendendole all'unisono, facendo così divenire unità qualcosa di composito.

*[...]noi la rispecifichiamo come unità composita che esiste nello spazio che i suoi componenti definiscono perché è attraverso le proprietà specificate dei suoi componenti che noi la distinguiamo. Tutta via possiamo sempre trattare un unità come composita come unità semplice che non esisterebbe nello spazio dei suoi componenti, ma che esiste in uno spazio che essa definisce per mezzo delle proprietà che la caratterizzano come unità semplice.*⁹

Un po' oltre, sempre nell'introduzione di Maturana, leggiamo:

Le relazioni tra componenti che definiscono una unità composita (sistema)

⁸ Maturana, H.R., Varela, F.J., 1980, *Autopoiesis and Cognitions. The realization of the Living*, Riedel Publishing Company, Dordrecht, Holland; trad. it. 1985, *Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente*, Marsilio Editori, Venezia

⁹ *Ivi*, p.32

come unità composita di un tipo particolare costituiscono la sua organizzazione”¹⁰

Dagli studi del BCL sembra emergere quindi che un sistema si definisce attraverso le sue proprietà interne ed esterne e si individua se e quando di esso comprendiamo l'organizzazione.

Ma come attestiamo che un sistema è organizzato o ordinato? La faccenda non è così semplice.

Bateson, anch'egli debitore e creditore del BCL e dei suoi studi, nei *Metadialoghi* ci fa riflettere attorno al fatto che l'ordine è sempre “per me” e che quindi io come osservatore, in questo caso, trovo un ordine, ovvero un qualche tipo di assetto stabile che ri-conosco.¹¹

Possiamo qui considerare, quindi, il nostro vedere un sistema ordinato come un “vedere” di natura cognitiva.

Secondo alcuni studi di Piaget¹², citati da Von Foerster nell'articolo intitolato “*Note su un'epistemologia delle cose viventi*”¹³, la costanza dell'oggetto è stata dimostrata essere un'abilità che viene acquisita durante la prima infanzia (zero – due anni) e, quindi, sempre secondo tali studi, soggetta a influenze linguistico-culturali.

Prendiamo una mela e la sbucciamo. Lo stesso oggetto che teniamo in mano prima e dopo la nostra operazione di sbucciatura viene predicato sempre come “mela”. L'oggetto è diverso. Il non avere una buccia lo rende diverso: cambia alla vista, al tatto, all'odore e al gusto. Ma sempre lo predichiamo come mela. Riconosciamo una stessa organizzazione dell'oggetto e lo predichiamo allo stesso modo, secondo Von Foerster, perché così ci è stato insegnato ad utilizzare il linguaggio e perché abbiamo appreso un certo dizionario. Il nome “mela” sembra essere infatti una proprietà non dell'oggetto ma di ciò che noi di esso predichiamo.

Questo ordine e riconoscimento di unità e sistemi sembra quindi essere, in fondo, un processo legato a doppio filo anche con la nostra cognitività: come cogliamo e come

¹⁰ *Ivi*, p.33

¹¹ Bateson, G., 1972, *Step to an Ecology of Mind*, Chandler, San Francisco; trad. it. 1977, Trautner, G., *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi Edizioni, Milano, p.33-34

¹² Piaget, J., *La construction du réel chez l'enfant*, 1973, Delachaux & Niestlé; trad. it. 1979, *La costruzione del reale nel bambino*, La nuova Italia, Firenze

¹³ Von Foerster, H., *Sistemi che osservano*, cit, p.154

elaboriamo noi il mondo, ciascuno di noi, separatamente, nel nostro essere immersi in una cultura e lingua. Siamo, quindi, immersi, oltre che in un mondo, in un linguaggio, la cui forza e importanze per Von Foerster sono primarie: il linguaggio, infatti, secondo l'austriaco, contrasta il divenire: similmente al fiume di Eraclito, infatti, anche qui immersi in un continuum di vita che propone continuamente nuovi stimoli, sembra essere il linguaggio, come afferma Von Foerster, a “fermare” il divenire.

Non si può guardare due volte lo stesso viso”. Il viso visto una volta, non lo si vedrà mai più, è – come tutto del resto – passato per sempre. Ma io posso guardare due volte il viso di Zio Theobald, perché è il linguaggio che arresta il corso del tempo.¹⁴

Contatto col mondo

Questi nostri processi basici, così come vengono qui proposti, sembrano essere modellati dal linguaggio e dalla comunicazione. Dall'interscambio. Interscambio che però non avviene solo tra esseri umani e attraverso un linguaggio. Fortemente siamo sicuramente anche in un continuo interagire con il mondo. Innegabile è la nostra permeabilità in questo senso. Il mondo entra nei nostri processi cognitivi attraverso gli organi di senso, nostro vero portale e contatto con il mondo. Sotto questo aspetto Von Foerster non si mai rivelato distratto. Anzi, è proprio considerando ciò che una delle sue più importanti proposte viene ad elaborarsi e a fare da perno per tutta la sua teoria.

Che un sistema sia ordinato, che sia un sistema, che ci siano leggi della termodinamica, che possa qualcuno scriverle, tutto ciò e tutto il resto sono possibili perché immersi in un modo. Non solo, perché noi di questo mondo ne abbiamo in un qualche modo una cognizione, appunto. Secondo Von Foerster, però, non è ciò che noi percepiamo attraverso gli organi di senso a ridarci queste informazioni, tutt'altro. I nostri organi di senso traducono, secondo la loro specialità, il mondo in segnale. Codificano il mondo in maniera da permetterci di elaborarlo. Abbiamo bisogno di una codifica.

¹⁴ Von Foerster, H. - Pörksen, B., 2001, *La verità è l'invenzione di un bugiardo. Colloqui per scettici*, cit., p.117

Secondo il *Principio di codificazione indifferenziata* di Von Foerster, infatti:

La risposta di una cellula nervosa codifica la natura fisica degli agenti che ne hanno causato la risposta. Codificato è soltanto 'quanto' ha avuto luogo in una dato punto del mio corpo, ma non 'che cosa'¹⁵

I nostri recettori sono, infatti, secondo Von Foerster, ciechi riguardo alla qualità della stimolazione, reagiscono soltanto alla sua quantità.

[...] 'la fuori' non c'è luce, né colore: esistono soltanto onde elettromagnetiche; 'la fuori' non ci sono suoni ne musica: solo variazioni periodiche della pressione dell'aria; 'la fuori' non ci sono né caldo né freddo: solo molecole in movimento, provviste di maggiore o minore energia cinetica; e così via. In ultimo, indubbiamente 'la fuori' non c'è dolore.¹⁶

Secondo il cibernetica il nostro contatto diretto con il mondo è caratterizzato da una codifica quantitativa. Una volta che questa codifica viene effettuata però, qualcos'altro avviene. In un qualche modo elaboriamo la quantità trasformandola, almeno in parte, in qualità. Diamo qualità alle cose che viviamo. Questa secondo Von Foerster è la “realtà”. Secondo Von Foerster, infatti, le informazioni che otteniamo attraverso gli organi di senso vengono elaborate, più precisamente, computate. Secondo Von Foerster noi computiamo, infatti, una realtà. “Computare”, ci spinge a considerare nei suoi scritti il cibernetica, essere una parola composta derivante dal latino e ci invita a considerarne l'etimologia. *Putare* letteralmente riflettere, considerare le cose di concreto, e *com-* nel suo complesso.

Le informazioni codificate del mondo che arrivano al sistema nervoso centrale, vengono elaborate nel loro complesso, le nuove con le vecchie. Viene tutto elaborato sempre e continuamente assieme al fine di ottenere una tracciatura. Al fine, in fondo, di avere di fronte a noi una serie di informazioni quantitative e qualitative in un qualche modo stabili. Secondo Von Foerster descriviamo il mondo codificato. Descrivere, infatti, ci ricorda l'austriaco deriva dal latino *de-scribere*, p.p di *de-scriptus*, che significa tracciare, copiare, figurare con

¹⁵ Von Foerster, H., 1987, *Sistemi che osservano*, cit, p. 220

¹⁶*Ivi*, p.221

lo scritto o il disegno. Una volta però tracciato il mondo con una descrizione, il mondo ancora ci “assale”.

Ancora una volta allora computiamo il mondo codificato e lo ri-tracciamo attraverso una nuova descrizione. Siamo, secondo Von Foerster continuamente alle prese con un processo ciclico e ricorsivo.

Secondo Von Foerster, però, questo processo ci vede protagonisti. La circolarità e ricorsività, sono strumenti che dobbiamo utilizzare in vista di uno scopo, di un telos.

La ricerca di stabilità

Il telos che si cerca di raggiungere secondo la cibernetica della cibernetica è un assetto stabile.

Continuamente sottoposti a impulsi variabili nel mondo ci comportiamo in maniera da raggiungere una stabilità di base che ci permetta di affrontare ciò che ci sta di fronte in maniera sicura e proficua. Si parla qui infatti di causalità circolare.

[...] che cosa fa un timoniere che vuole condurre una nave al sicuro, dentro ad un porto? Non porta a termine alcun programma fissato una volta per tutte, ma lo varia in continuazione. Se l'imbarcazione devia la rotta dalla meta verso sinistra, perché il vento soffia molto forte, lui valuta questa deviazione di rotta in modo da dirigersi poi verso il porto. Cerca di correggere l'errore. E forse sterza un po' troppo vigorosamente. Il risultato è magari una deviazione verso destra e la necessità di sterzare nuovamente. In ogni momento la deviazione viene corretta in relazione allo scopo, il telos, che può essere per esempio un porto. L'azionamento del timone, una causa, produce dunque questo effetto; questo è la correzione di rotta. E questo effetto si trasforma nuovamente in una causa, poiché si verifica una nuova deviazione di rotta. E questa poi produce a sua volta un effetto, cioè di nuovo una correzione di rotta. Tali procedimenti di comando sono uno splendido esempio di causalità circolare.¹⁷

¹⁷ Von Foerster, H. - Pörksen, B., 2001, *La verità è un'invenzione di un bugiardo. Colloqui per gli scettici*, cit., p.103

E' attraverso la ricorsività della causalità circolare che tentiamo di raggiungere una stabilità. Vogliamo rubare un fiore su un balcone per la nostra amata. Per farlo dovremmo passare per una serie di assetti corporei e sociali stabili, o relativamente stabili (come vedremo più propriamente essere), in modo da arrivare alla situazione stabile in cui la nostra amata ricambia il nostro amore.

Scegliamo un fiore che faccia al caso nostro, ci guardiamo attorno eventualmente attendendo la situazione stabile (seppur momentanea) in cui non ci sia nessuno che possa impedirci di prendere il fiore. Avanziamo un passo verso il balcone. Il nostro corpo è sbilanciato in avanti. Il nostro cervello si autoregola affinché nell'affrontare il passo il nostro stare diritti in piedi (non cadere) non muti attraverso una serie di interscambi bio-elettrici che modificano la posizione dei muscoli, tenendo sempre presenti le sensazioni ricevute dai nostri organi di senso, e concludiamo il passo. Altra situazione di stabilità. Procediamo con i passi successivi e con l'allungare il braccio e la mano per cogliere prender e il fiori allo stesso modo: attraverso situazioni di stabilità. Alla fine di innumerevoli interscambi bio-elettrici ci troviamo di fronte alla nostra amata per porgerle il fiore. Se siamo fortunati raggiungeremo la situazione di stabilità “la nostra amata ci ama”.

Qui già abbiamo toccato un tema che sarà poi nel proseguito centrale e importante: abbiamo immaginato che porgendole un fiore lei ci amerà e abbiamo immaginato la miglior situazione per farlo nelle migliori condizioni.

L'immaginazione non viene di per se inserita qui nel contesto da Von Foerster che si preoccupa di un aspetto prettamente cibernetico, ma sarà importante in seguito.

Quel che ci premeva mostrare era il senso del concetto di stabilità di cui in questa fase si parla.

Ovviamente qui abbiamo descritto una situazione relativamente discreta se rapportata alla nostra intera vita, ma non priva di spunti.

Se volessimo evitare di essere sbranati da un leone nella savana che ci sta puntando con il fare affamato, immagineremo di dover salire su un albero (il più vicino a noi possibile) e attraverso un'infinita serie di computi tenteremo di salvarci attraverso scambi bio-elettrici del nostro corpo, salendo sull'albero.

Per fare ciò dovremmo avere la cognizione di “leone”, magari perché impartitaci attraverso una preparazione precedente, e magari aver letto un ipotetico volume dal titolo

“Come salvarsi da un leone nella savana” o avendo ascoltato attentamente un abitante locale sull'argomento. Nell'introduzione alla raccolta dei lavori della BCL Von Foerster scrive:

Living Organisms perpetually compute on their sensory inputs complex abstraction, relations and decisions in order to determine the appropriate action which allow them to survive in a hostile and capricious environment called 'Nature'.¹⁸

L'assetto stabile è di fatto anch'esso un ipotesi che non si avverrà mai di concreto se non attraverso il linguaggio e il nostro riconoscerlo. In un continuum di vita riusciamo a carpire con linguaggio fotogrammi di ciò che accade attraverso un “vedere” cognitivo in un parallelo processo continuo. “Parallelo ad” deve essere considerato non come un concetto metafisico, ma come un accadere immanente che avviene immanentemente e concretamente nel mondo.

Il telos negli esempi precedenti potrebbe essere considerato quindi rispettivamente essere amati da e non essere divorati.

Gli altri

Le sfaccettature di ogni nostra elaborazione degli impulsi provenienti dagli organi di senso e da noi descritti, conosciuti, ri-descritti e ri-conosciuti sono considerati, come si diceva sopra, come ri-conoscimento di costanti consegnateci e apprese dalla prima infanzia e che rappresentano i primi passi culturali di una continua mediazione col mondo che ci troviamo e poniamo di fronte. Nel mondo, infatti, ci sono anche gli “altri”.

Non solo il suono di un usignolo ci arriva all'orecchio, ma anche le parole di altri esseri umani.

Di questi è più facile una mediazione descrittiva, ammesso che ne conosciamo la lingua.

Il riconoscere una costante in un qualcosa è un operazione cognitiva non certo banale, seppur a noi tra le più usuali. Una mela la ri-conosceremo tale anche dopo averla sbucciata.

¹⁸ Von Foerster, H., 1987, *Sistemi che osservano*, cit., p.11

Il nostro affacciarsi alla vita di uomini è un po' come l'entrata in scena di un attore quando la rappresentazione è già cominciata, una commedia la cui trama, in una certa misura possibile di cambiamenti, decide quali sono le parti che possiamo interpretare, e quale sarà l'epilogo a cui possiamo giungere. Quelli che già si trovano sulla scena sono già a conoscenza dell'argomento della commedia in modo abbastanza approfondito da poter effettuare una negoziazione con nuovo venuto.¹⁹

Brunner metaforizza così la dinamica in cui si trova un essere umano inserito in un contesto sociale. Egli sostiene che siamo esseri in continua negoziazione di significato.

Secondo Mandler è attraverso una struttura narrativa che la memoria acquisisce i propri ricordi, e la loro intensità e vivacità dipendono da quando profondamente le emozioni hanno impresso certi momenti in essa²⁰. Tenendo presente ciò Brunner sostiene vivacemente che è sempre attraverso un processo narrativo che negoziamo significati acquisiti con altri da acquisire. Una continua ri-de-scrittione di ciò che avviene, è avvenuto o intravediamo avverrà.

Sin da piccoli siamo immersi in una rete di significati, di fatti e di verità, di sensi comunicatici da altri con i quali confrontiamo i nostri.

Se in ogni istante siamo come gettati nel mondo e ri-descriviamo la nostra realtà non possiamo non tener presente la presenza di altri con i quali siamo in contatto, con i quali intratteniamo con-versezioni. Trovato un linguaggio comune, negoziamo un senso, mettendo in palio le nostre descrizioni con quelle altri. I discorsi dell'altro, come tutti i suoni, vengono percepiti ed elaborati assieme a tutte le altre sensazioni che nel medesimo istante ci vengono addosso. La descrizione che l'altro mi porge sarà immessa in quei circuiti circolari cognitivi e andrà a mettersi in relazione con la mia realtà, venendo così negoziata con il mio mondo e andando ad incastrare con le mie descrizioni. Potrebbe succedere che mi senta di dover, poter, voler replicare e, già nella stessa formulazione, la mia realtà è cambiata trovandomi così a dover effettuare una nuova negoziazione brunneriana dei significati, e così via, in un

¹⁹ Brunner, J. 1990, *Acts of Meaning*, Harvard University Press, London; trad. it. Prodrón, E., 1992, *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale*, Bollati Boringhieri editore s.r.l., Torino, p-46-47.

²⁰ Mandler, G., 1967, *Organization and Memory*, in *The psychology of learning and motivation: Advances in research and theory*. K.W. Spence and J.T. Spence Eds., New York

continuo lavoro cognitivo.

Questo processo, lungo o breve che sia, punterà al soddisfacimento del *Principio di omeostasi* von foersteriano. Ognuno di noi, secondo lo studioso austriaco, infatti, cerca con chi gli sta attorno una rete di relazioni di negoziazioni positive ed efficaci.

Ritiene Von Foerster così importante l'interazione con gli altri per comprendere la nostra realtà da proporre una semplice formula di stampo wittgensteiniano:

$$\text{Realtà} = \text{Comunità}^{21}$$

Assieme al mondo che esperiamo, la cultura in cui siamo calati e che ci è stata trasmessa attraverso insegnamenti, racconti, divieti, ... costituisce una parte molto importante del nostro comporre la nostra descrizione della realtà.

Il costruttivismo di Von Foerster

Il costruttivismo von foersteriano suggerisce di prestare attenzione al modo in cui ci poniamo di fronte al mondo, cercando sempre di proporci in un atteggiamento di ispezione e apertura sapienti. Consci di un continuo lavoro cognitivo, dobbiamo cercare un atteggiamento che ci porti ad aprire la nostra realtà al maggior numero di possibilità di ri-descrizione, cercando di non fossilizzarci in un processo di riduzione al nostro assetto, ma liberandoci dalla forzatura di processare i nostri pensieri in maniera banale. Ci invita ad esser consci del fatto che siamo fatti per continue negoziazioni e ri-descrizioni, che siamo naturalmente portati all'apertura e che responsabilmente dobbiamo costruire e scegliere il mondo che vogliamo vivere. Tanto più, mai saremo in grado di arrivare "in fondo" alle cose, ciò che possiamo permetterci è di esplorarle e descriverle.

*La conoscenza che noi abbiamo del mondo mi sembra la punta di un iceberg.
E' come il minuscolo pezzetto di ghiaccio che spunta dall'acqua, ma la nostra
ignoranza arriva fino alle profondità dell'oceano.*²²

²¹ Von Foerster, H. , 1987, *Sistemi che osservano*, cit., p. 233

²² Von Foerster, H. - Pörksen, B., 2001, *La verità è un'invenzione di un bugiardo. Colloqui per gli scettici*,

Umberta Telfner per la rivista *Psicobiiettivo* (N.1) nel 1987 intervista Von Foerster e alla fine di una lunga digressione in cui l'austriaco le pone una ultima domanda.

D: Allora, che cos'è la realtà?

R: Ti racconterò una storia. U prete islamico, un mullah, sta cavalcando sul suo cammello nel deserto quando vede tre uomini e dei cammelli in lontananza. Li raggiunge e li saluta, chiedendo loro la ragione di tanta tristezza. “Nostro padre è morto”. “Questo è molto triste ma sicuramente Allah lo ha accettato. Vi deve aver lasciato qualcosa”. “Ci ha lasciato questi 17 cammelli e ci ha chiesto di spartirli tra noi. Il fratello più vecchio dovrebbe avere metà dei cammelli, il secondo un terzo e l'ultimo un nono. Abbiamo provato a dividerli tra noi ma ci è risultato impossibile con 17 cammelli.” Il prete comprende il problema, aggiunge il suo cammello e comincia a dividere: la metà di 18 è 9; un terzo è 6; un nono è 2. $9 + 6 + 2 = 17$. A questo punto salta in groppa al suo cammello e si allontana.²³

Non bisogna quindi mai, secondo Von Foerster dar per scontato il mondo visto come la realtà, in quanto tra i due c'è un solco incolmabile. Bisogna adagiarsi al movimento del mondo e del nostro processo che porta alla realtà, solo in questo modo potremmo, seppur non conoscere il mondo, almeno viverci meglio in mezzo. Questo processo non è solo nostro. Gli altri sono nostri compagni in questo. Vivono le nostre stesse difficoltà gnoseologiche e con loro possiamo e dobbiamo negoziare i nostri risultati, al fine di trovare sempre nuove opzioni e aperture, evitando l'immobilismo che porta all'infelicità, alla malinconia.

Potremmo dover gettare via il fiore se un conoscente comune ci racconta che la nostra potenziale amata non sopporta i fiori recisi, ma trova particolarmente romantici i viaggi in mongolfiera, essendo stata emozionata nella lettura di “Il giro del mondo in ottanta giorni”.

cit., p. 132

²³Von Foerster, H., *Intervista a Heinz Von Foerster*, U. Telfner (cura di), in *Psicobiiettivo*, No.1, 1987.

Gli strumenti di Walton

Immaginazione e primi strumenti

Ci addentriamo ora più nello specifico delle questioni proposte dell'autore che principalmente questa tesi si ripropone di considerare, sicuri però che quello che abbiamo appena esposto ci tornerà utile durante il proseguo.

Nel volume “*Mimesis come far finta*” Walton inizia a tratteggiare le sue teorie partendo dai giochi di far finta dei bambini. Da ora cercheremo in fatti di concentrarsi sull'immaginazione. Anche qui, è dall'infanzia che tutto sembra iniziare.

Ritiene Walton non sia possibile non rilevare che i primi approcci alla finzione si riscontrino nei giochi dei bambini. Una scopa tra le gambe diventa facilmente un cavallo, un piccolo ammasso di fango una fantastica torta, un disco e una sedia una macchina velocissima, forse anche rossa.

Questi giochi di far finta non devono trattarsi come semplici frivolezze, ma, ritiene il filosofo americano, si debbano considerare come l'alba dei giochi che noi intraprendiamo con le opere d'arte rappresentazionali, come una maturazione degli stessi atteggiamenti.

I giochi dei bambini non sono secondo Walton volti al puro divertimento, ma:

I giochi dei bambini assolvono a scopi che vanno ben oltre il farli divertire o tenerli buoni. Credo sia comunemente riconosciuto che tali giochi – e le attività di immaginazione in generale – svolgano, come la loro grande

*diffusione ci induce a pensare, un ruolo davvero profondo nei nostri nei nostri sforzi di adattarci al nostro ambiente.*²⁴

Sempre tra le prime pagine del volume si ritrova un esempio molto significativo e profondo a sostegno della sua affermazione.

*Nel campo di concentramento di Auschwitz i bambini facevano un gioco chiamato “andare alla camera a gas”. Qualcuno può restare inorridito al pensiero di una faccenda tanto tragica trattata con tale leggerezza. Ma il modo migliore di considerare questo “gioco” probabilmente è quale un serio tentativo di chi vi prendeva parte di afferrare il senso e fare i conti con la propria terribile situazione. Nel “giocarlo” credo che costoro affrontassero la realtà del genocidio in tutta la loro gravità.*²⁵

I giochi di questi bambini vengono considerati come un modo di rendere in una qualche maniera accessibile ad un significato ciò che avviene attorno a loro. Lo fanno utilizzando l'esperienza del mondo che hanno, attraverso la ricerca di un loro ruolo rispetto alla situazione dal quale guardare cercando un senso, seppur disarmantemente semplice.

Ci invita, inoltre, l'autore statunitense, a non denigrare o tener in bassa considerazione i giochi che i bambini praticano e di considerarli come uno strumento per loro molto importante. Alcuni giochi, infatti, secondo il filosofo, vengono utilizzati addirittura, per far pratica di:

*[...]ruoli che potremmo assumere nella vita reale, che sia di aiuto nel comprendere gli altri e solidarizzare con loro, che ci renda capaci di fare i conti con i nostri stessi sentimenti, che ampli le nostre prospettive.*³

Si potrebbero considerare come attività poco complesse, forse non particolarmente

²⁴ Walton, K.L., *Mimesis as Make-Believe*, Harvard University Press, 1990; trad. it. *Mimesis come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, Mimesi Edizioni, Milano – Udine, 2001, p. 32

²⁵ *Ivi*, p.32

³ *Ibidem*.

strutturate, ma sono le prime evidenti tracce di un processo di rielaborazione di ciò che ci sta attorno.

I bambini immaginano, come gli adulti. I loro scopi forse sono diversi, ma la struttura di base del processo, in fondo, non cambia.

Tramite le considerazioni qui brevemente esposte riguardo i giochi dei bambini, si vuole porre l'accento sul fatto che anche i processi immaginativi ritenuti, forse, meno importanti, hanno una portata ben maggior rispetto alla considerazione che spesso si ha di loro. Troppo spesso l'immaginazione e i giochi immaginativi vengono liquidati come ludica attività, o semplicemente come cose non serie.

Alcune caratteristiche dell'immaginare

Esiste una struttura dell'immaginazione? Secondo Walton sì, anzi. Andando per gradi, proviamo, seppure brevemente, quindi, a prestare attenzione più da vicino alle caratteristiche con cui l'immaginazione può presentarsi.

Innanzitutto, secondo Walton, l'immaginare risulta spesso un frammisto di qualcosa di vero e qualcosa di fittizio. In un sogno ad occhi aperti possiamo immaginarci di essere ricchi e famosi, circondati da donne (o da uomini) che pendono dalle nostre labbra su di una spiaggia bellissima. Immaginiamo qualcosa di non vero (per molti), ma può pur sempre essere vero che ci piacciono le spiagge, che nella nostra immaginazione abbiamo il nostro stesso colore di capelli e che è vero che esiste la spiaggia che immaginiamo (magari una in cui siamo stati), non altrettanto possiamo dire del nostro conto in banca immaginato e dell'auto di lusso con la quale arriviamo sulla bellissima distesa sabbiosa.

Le immaginazioni, secondo Walton, possiedono delle caratteristiche peculiari: possono essere spontanee o deliberate, occorrenti o non-occorrenti, solitarie o sociali.

L'immaginarci ricchi e famosi su una spiaggia bellissima circondati da donne (o da uomini) è, secondo Walton, un immaginare deliberato, consiste di eventi (o azioni) occorrenti e solitario.

Non sempre il nostro immaginare è deliberato. Possiamo ritrovarci a immaginare un oggetto, o un animale, e subito dopo trovarsi ad immaginarlo con delle caratteristiche peculiari che non avevamo deliberatamente voluto assumergli.

Qualcuno che decida di immaginare un orso, si scoprirà a immaginare un orso di una certa sorta – un grande, feroce grizzly che fa su e giù a piccoli passi, per esempio. Le elaborazioni di ciò che immaginiamo occorrono in modo spontaneo.²⁶

Il ritrovarci anche a meravigliarci del come il nostro immaginare spontaneo dia forma alla nostra immaginazione, e la maggior vivacità che esperiamo quando non siamo noi a deliberare il nostro immaginato, secondo Walton, ci ridà un'esperienza più “realistica”: assomiglia maggiormente a modo effettivo in cui percepiamo il mondo reale.

Di fronte al mondo Von Foerster ci incoraggiava a prendere in considerazioni la nostra elaborazione qualitativa che ci ridà la nostra realtà. Di fronte ad un impulso, ad una suggestione, ci troviamo a vivere, seppur in un qualche modo virtuale, un qualche esperienza “realistica”. Dev'esserci qualcosa in comune.

Tuttavia, differenze sono palesi, anche se, come ci dice lo studioso statunitense:

²⁷[...] il principio generale pertinente è che la prova della falsità di una proposizione forzatamente imposta alla nostra coscienza rende difficile immaginare vividamente che la proposizione è vera

Per ora sarà il caso di lasciar sospese ulteriori considerazioni su somiglianze e divergenze dei due pensieri. L'accostamento sarà d'obbligo solo dopo aver chiarito in maniera più dettagliata il pensiero waltoniano.

Continuando il nostro viaggio tra le caratteristiche dell'immaginazione, altro aspetto importante per le ricerche di Walton è il concetto di occorrenza e di non occorrenza.

Nel nostro immaginare è occorrente ciò su cui poniamo il nostro focus immaginativo. Se immagino un cavallo che corre su un prato, il cavallo, il prato e il correre staranno occorrendo nel mio immaginare. Il fatto che ci sia la forza di gravità, che ci sia bel tempo o che il prato sia su una superficie piana, sono invece non-occorrenti. Potrebbe non nascere mai il dubbio mentre immaginiamo ciò, che il cavallo sia in buona salute o che non sia un cavallo-robot,

²⁶ *Ivi*, p.34

²⁷ *Ivi*, p.35

che la temperatura sia ottimale per stare a guardare un cavallo etc. etc. Ciò che è non-occorrente nell'immaginare è ciò che succede ma non cattura la nostra attenzione, oppure che deliberatamente immaginiamo dandolo per scontato. E' in un qualche modo lo sfondo del mio immaginare.

Supponiamo che Fred dia inizio al suo sogno ad occhi aperti immaginando (in modo occorrente) di vincere un enorme premio alla lotteria ed usarlo per finanziare una campagna elettorale coronata da successo, e che poi prosegua immaginando di conquistare l'affetto e l'ammirazione di milioni di persone mentre è in carica, e infine di ritirarsi in una villa nel sud della Francia. [...] Ma può essere altrettanto vero che egli immagini il luogo del proprio collocamento a riposo trovarsi nel clima caldo del Mediterraneo, che immagini di essere in buona salute nel momento del pensionamento – anche se questi pensieri non gli occorrono esplicitamente.[...] Allorché in modo occorrente immagina di ritirarsi nel sud della Francia, c'è nel fondo della sua mente il pensiero del suo collocamento a riposo avvenga in un caldo clima mediterraneo, anche se non ha mai avuto modo di dire questo a se stesso. Si pensa, implicitamente, come in buona salute al momento del pensionamento; immagina di esserlo, ma non in modo occorrente. Questi pensieri sono, potremmo dire, parte del suo “arredo mentale” nel corso del sogno ad occhi aperti.²⁸

Il vincere la lotteria di Fred occorrente all'inizio del suo sogno ad occhi aperti rimarrà sullo sfondo del suo immaginare successivo. Entrerà anch'esso a far parte del suo immaginare non-occorrente che fa da eco al suo sentirsi fortunato durante tutto l'immaginare.

L'immaginare sotto questo aspetto sembra, secondo Walton, un intreccio di fili in una trama continua che solo in certi punti affiorano in maniera occorrente.

Finora abbiamo considerato un immaginare solitario, ma non è l'unica tipologia che possiamo incontrare.

²⁸ Ivi, p.37

*Fantasticare è talvolta un evento sociale*²⁹

Walton evidenzia il fatto che talvolta decidiamo di immaginare qualcosa in accordo con altri. In questo caso siamo di fronte alla necessità di accordarci sul cosa immaginare e sul come immaginarlo. Si prendono delle misure per capire se si sta tutti immaginando la stessa cosa e ci si rende conto a volte che ci sono delle differenze e vengono appianate, al fine di coordinarsi su ciò che si ha da immaginare. Coordinarsi su cosa immaginare rende l'immaginato del tipo deliberato più che spontaneo, a scapito della vivacità di ciò che si immagina.

Ciò che si ritiene importante è che

*Un fantasticare congiunto consente alle persone di mettere in comune le proprie risorse immaginative. Insieme possono pensare a cose più emozionanti o più interessanti o soddisfacenti, di quelle che potrebbero essere escogitate separatamente. E in una fantasticheria congiunta i partecipanti posso condividere tra loro le proprie esperienze. Possono discutere su ciò che immagino e confrontare le loro reazioni a questo.*³⁰

In questi passi Walton ricorda, per certi versi, le teorie brunneriane. Nei giochi di immaginazione e nelle immaginazioni collettive, la struttura narrativa è quasi sempre addirittura palesata. E' attraverso una negoziazione di significati che si riesce a trovare un ruolo per ciascuno e creare un'avventura o esperienza immaginativa. Questa, come nel caso della realtà costruttivista, sembra aumentare l'estensione di ciò che si immagina.

L'immaginare collettivo, infatti, sembrano essere potenzialmente più ricco. Al contempo, però, sembra essere meno efficace del solitario, in cui le immaginazioni spontanee hanno un certo libero sfogo e rendono l'immaginato più vivace.

Esistono però dei modi in cui le immaginazioni, sebbene collettive, non pagano poi molto il dazio della vividezza. Questo si verifica quando per i nostri giochi di far finta utilizziamo dei *solleccitatori*. Cosa siano questi *solleccitatori* lo si vedrà meglio nel proseguo.

Per ora quello che ci interessava era fissare delle coordinate circa l'immaginare e

²⁹ *Ivi*, p.39

³⁰ *Ivi*, p.39

l'immaginazione in maniera da muoverci più agevolmente.

L'essere deliberato o spontaneo, occorrente o non-occorrente, solitario o collettivo, sono caratteristiche che si mescolano soventemente e variamente nelle nostre esperienze immaginative. Nel vivere l'esperienza immaginativa, per la natura di questa le considerazioni riguardanti la loro casistica sono pressoché irrivelabili.

Immaginare proposizionale

In particolare, dell'universo dell'immaginare, ci concentreremo ora su un particolare aspetto di questo, come suggerisce di fare il nostro autore di riferimento. Si tratterà in maniera più specifica l'immaginare proposizionale, ovvero immaginare che qualcosa sia il caso.

Immaginare che p , si potrebbe dire, è concepire la proposizione che p , prestarvi attenzione, prenderla in considerazione.³¹

Immaginare che p sembra naturale e poco problematico accostarlo all'immaginazione occorrente. E' abbastanza facile essere accondiscendenti all'idea che "Fred immagina di essere ricco" possa essere considerata con un immaginare proposizionale. Più delicata potrebbe rivelarsi la questione quando ci si trova ad avere a che fare con le immaginazioni non-occorrenti, secondo Walton.

Si può considerare un'immaginazione proposizionale non-occorrente come una qualcosa che è sempre stato nel sottofondo della nostra mente e che vi rimane intrecciato nel momento in cui occorrentemente immagino che p . Bisogna fare attenzione però. Essendo non-occorrente si corre il rischio di accettare che qualsiasi immaginare p sia non-occorrente.

A Fred, un calzolaio della California che, supponiamo, non ha la benché minima conoscenza di storia dell'architettura, non si può attribuire un immaginare non-occorrente che la villa in Francia dove si ritira nel suo sogno ad occhi aperti "non sia una villa palladiana". Tutte le immaginazioni occorrenti o non, devono essere considerate come in un

³¹ *Ivi*, p.40

qualche modo esperite in maniera diretta o indiretta da Fred, o che un qualche modo siano da lui “maneggiabili”. A volte, nel caso delle esperienze collettive, può risultare un ostacolo dover immaginare qualcosa di cui soltanto alcuni abbiano una vaga idea.

Tra gli immaginari proposizionali, inoltre, esiste il caso in cui qualcuno immagini “che non ci sia un cavallo blu”. In questa casistica Walton è pronto ad accettare che ci sia l'immaginare proposizionale della negazione di “ci sia un cavallo blu”, tanto da avere sia p che non- p contemporaneamente nel processo immaginativo.

Anzi ci dice:

*Immaginare (l'immaginare proposizionale), come credere o desiderare (proposizionale) è fare qualcosa con una proposizione che si ha in mente.*³²

Non è, e non vuole, anche qui, Walton essere molto esplicito né sembra intenzionato ad approfondire ed analizzare la questione. Quel che gli preme è specificare, per ora, che ci sono vari modi per approcciare l'immaginazione. Il pensiero che ha sviluppato si ripropone di camminare sul terreno degli atteggiamenti proposizionali.

E' e risulta importante seguire questo filone perché ci permette di notare che nella struttura dell'immaginazione e dei suoi giochi noi abbiamo la possibilità di fare con p delle operazioni mentali: se così fosse, le operazioni che facciamo con p potrebbero addirittura avere delle più o meno lievi ripercussioni sulle nostre elaborazioni di una realtà von foersterianamente intesa.

Sollecitatori e oggetti d'immaginazione

Molto importante per le teorie waltoniane è il nostro contatto con l'esterno. In particolare, essenziali sono, secondo il filosofo, ciò che lui chiama *sollecitatori*.

Una bambina che gioca con la sua bambola di pezza ritiene probabilmente in quel momento di avere in braccio un bebè, potrebbe succedere che guardando una nuvola immaginiamo un cane o immersi nel bosco un pezzo di legno ci sembri un orso.

³² *Ivi*, p. 41

Questi sono casi in cui cose nel nostro ambiente sollecitano la nostra immaginazione.³³

I sollecitatori sembrano essere ciò che innesca un'attività immaginativa, per scelta o per una qualche regola, come vedremo più avanti. Di fatto Walton tiene in grande considerazione il ruolo che i sollecitatori hanno nelle nostre vite.

I sollecitatori contribuiscono alle nostre vite immaginative in diversi modi. In quello più ovvio, ampliano i nostri orizzonti immaginativi. Ci inducono ad immaginare ciò che altrimenti potremmo non essere abbastanza ricchi di immaginare per pensare. Potrebbe non occorrermi di immaginare un mostro seduto sulla cima di una montagna se non fosse per la suggestione di certe evocative formazioni rocciose. Immaginare è un modo di giocherellare con idee nuove e talvolta improbabili, esplorarle, metterle alla prova. Indurre le nostre immaginazioni a inoltrarsi in territori sconosciuti ha valore per questo.³⁴

I sollecitatori, ci suggerisce Walton, possono essere naturali o artificiali.

Naturale sarà un nuvola che ci fa immaginare un cane, artificiale un tronco intagliato raffigurante un orso che ci farà appunto immaginare l'animale.

Anche delle istruzioni verbali (o scritte) possono indurci ad immaginare qualcosa (“immagina un cane a tre teste”), ma secondo Walton costruire un “sembiante” risulta più immediato e facile allo scopo. In via del tutto generale, secondo il filosofo statunitense, trovarsi di fronte ad un “sembiante”, relativamente realistico, ci obbliga in un qualche modo a non poter decidere se immaginare un qualcosa oppure no, e permette di colpire un audience molto più vasto in maniera più automatica.

Nel costruire un pupazzo di neve potremmo non avere fino alle fine una chiara idea di che espressione vogliamo dare al viso del pupazzo. Un castello di sabbia non particolarmente riuscito potrebbe indurre qualcuno ad immaginare un castello altri, ad esempio, un trono.

I sollecitatori infatti ci forniscono un oggetto per la nostra immaginazione, ma

³³ *Ivi*, p.42

³⁴ *Ivi*, p.43

l'elaborazione che ne facciamo e ciò che immaginiamo attorno, non è compito loro.

Qui rientra in gioco l'aspetto proposizionale della questione.

Ricordiamo che Walton sottolineava che un atteggiamento proposizionale riguardo all'immaginazione è la possibilità di fare qualcosa con ciò che si immagina.

Un camion giocattolo di per sé può evocare un camion, ma il farlo correre, trasportare oggetti con il suo rimorchio giocattolo o suonare il clacson è qualcosa che il bambino (o l'adulto) fa con l'oggetto della sua immaginazione.

*Le cose attorno cui una persona immagina sono gli oggetti del suo immaginare.*³⁵

Non sempre, però, i sollecitatori sono gli oggetti del nostro immaginare, il *p* con cui fare qualcosa.

*Mentre vagheggia di un viaggio in Italia, Nathan potrebbe essere sollecitato da un rubinetto dalla vista di un rubinetto a immaginare che in Italia stia piovendo. Ma egli probabilmente non immagina alcunché del rubinetto in quanto tale.*³⁶

Walton ci consiglia di rivolgere l'attenzione sulle differenze dell'immaginare attorno ad oggetti in rapporto ai sollecitatori. Immaginare un bebè sollecitati da una bambola di pezza o un orso da un tronco, secondo Walton, risulta in un immaginar vivido rispetto ad un immaginare intorno ad oggetti diversi rispetto al sollecitatore.

Il rubinetto di Nathan non gli propone un oggetto del suo immaginare che abbia molto a che fare con il rubinetto stesso (per quanto ci sia qualcosa in comune con la pioggia e il piovere), mentre una bambola di pezza ci fa immaginare attorno alla bombola di pezza che questa sia un bebè. Indipendentemente da ciò, un sollecitatore ha la capacità di stimolare la nostra immaginazione.

I sollecitatori di cui abbiamo parlato finora sollecitano oggetti di immaginazione *de re*, ma nella nota 9 a pagina 46 del volume che stiamo prendendo in considerazione “*Mimesi*

³⁵Ivi, p.46

³⁶Ibidem.

come far finta” troviamo una precisazione che si ritiene qui importante:

Le immaginazioni de se sono immaginazioni che vertono sull'immaginatore stesso. Ma nel paragrafo seguente suggerirò che colui che immagina de se non c'è bisogno sia un oggetto de re del proprio immaginare, e che può non essere appropriato descriverlo come che immagina, “di se stesso, che...” Per “oggetti” di immaginazione intenderò oggetti de se come pure oggetti de re.³⁷

Prima di vedere cosa ci specifichi Walton in quel paragrafo, si ritiene possa essere utile capire meglio cosa si intenda per *de se*.

De se e De re in David Lewis

Nell'articolo “Attitudes *de dicto* and *de se*” Lewis apre uno spazio di discussione importante riguardo gli oggetti e le proprietà degli oggetti di atteggiamenti proposizionali. Diversamente da quanto sostenuto prima di lui (con, a detta dello stesso autore, l'eccezione di Quine che pone il problema ma non lo risolve adeguatamente) si è sempre focalizzato l'attenzione sugli oggetti delle proposizioni piuttosto che sulle proprietà negli atteggiamenti proposizionali. Sostiene quindi Lewis le due tesi:

“1) When propositional object will do, property object also will do. (2) Sometimes property objects will do and propositional objects won't.”³⁸

Come incipit a queste sue tesi porta l'esempio dell'aspettativa dell'apparizione di un gatto. Quando a casa sente zampettare qua e là si aspetta di vedere apparire un gatto, un gatto in particolare, viz. Bruce. Quando in un appartamento di uno sconosciuto si sente zampettare qua e là ci si aspetta sempre un gatto, ma non uno in particolare.

Quando ci si aspetta l'apparizione di un gatto particolare (Bruce ad esempio) il mio atteggiamento proposizionale ha un oggetto proposizionale definito: il gatto Bruce.

³⁷ Ibidem.

³⁸ Lewis, D., *Attitude De Dicto and De Se*, in *The Philosophical Review*, Vol. 88, No. 4 (Oct., 1979), p.514

Se quel che mi aspetto non è un particolare gatto, quel che ho è un insieme di proprietà che mi aspetto di vedere sbucare da dietro l'angolo. Un atteggiamento privo di un vero oggetto proposizionale.

Risulta secondo Lewis più significativo quindi affidarsi alla categoria delle proprietà, piuttosto che alla categoria degli oggetti, per poter meglio spiegare gli atteggiamenti proposizionali.

Ciò che prevalentemente ha reso l'articolo di Lewis in questione alla ribalta è sicuramente la digressione che porta alla presentazione dell'atteggiamento proposizionale coniato dall'autore *de se*. La digressione parte dalla specificazione di un atteggiamento proposizionale che non sembra essere né *de dicto* né *de re*. Il termine *de se*, viene introdotto da Lewis dapprima attraverso la proposizione di due esempi, oggi piuttosto famosi: quello della libreria di Stanford e quello dei due dei. Qui per semplicità si citerà solo il primo.

L'esempio di Lingens nella biblioteca di Stanford:

It seems that the Stanford library has plenty of books, but no helpful little maps with a dot marked "location of this map". Book learning will help Lingens locate himself in logical space. The more he reads, the more he finds out about the world he lives in, so the fewer worlds are left where he might perhaps be living. The more he reads the more propositions he believed, and the more he is in a position to self-ascribe properties of inhabiting such-and-such kind of world. But none of this, by itself, can guarantee that he knows where in the world he is. He needs to locate himself not only in logical space but also in ordinary space. He needs to self-ascribe the property of being in aisle five, floor six, of Main Library, Stanford; and this is not one of the properties that correspond to a proposition. He needs to identify himself as a member of a subpopulation whose boundaries don't follow the borders of the worlds – a subpopulation whose sole member at Lingens' own world is Lingens himself.

Book will help, no doubt, but only because Lingens has more than book learning. He is in a position to self-ascribe the property of being in a certain perceptual situation. This is a property that does not correspond to any proposition, since there are worlds where some have it and others do not. Book learning may eventually convince Lingens that he inhabits a world where

exactly one person is in that perceptual situation, and where one is Rudolf Lingens, who is in aisle five, floor six, of Main Library, Stanford. Then his problem is solved. But not because he has managed to conjure nonpropositional belief out of propositional belief. He relied on his perceptual belief, and that was already nonpropositional. Non propositional plus propositional belief can give more nonpropositional belief. That is how Lingens can find out who and where in the world he is.³⁹

Con questo esempio (e con quello dei due dei) Lewis vuole dar credito alla seconda tesi sopra citata. Qui in fatti Lingens si ascrive proprietà senza un vero oggetto proposizionale, in quanto indirizzate verso se stessi.

Lewis propone di chiamare questo ascriversi di proprietà credenze o conoscenze *de se*. Propone inoltre di considerare credenze e conoscenze *de se* come un sovrainsieme delle conoscenze *de dicto*, le quali non potrebbero funzionare senza un oggetto proposizionale.

Some belief and some and some knowledge cannot be understood as propositional, but can be understood as self-ascription of properties.

When there is a propositional object, we are accustomed to speak of an attitude de dicto. Self-ascription of properties might suitably be called belief or knowledge de se. My thesis is that the de se subsumes the de dicto, but no vice versa. A general account of belief or knowledge must therefore be an account of belief or knowledge de se.⁴⁰

Non abbiamo terminato però con l'articolo di Lewis. Ci tornerà molto utile la distinzione che propone riguardo le attitudine *de re* a confronto con le *de se*.

Ascrivere proprietà a un individuo Lewis ritiene essere un sovrainsieme del auto-ascriversi proprietà.

Lewis ci dice che:

³⁹*Ivi*, p. 520

⁴⁰*Ivi*, p. 521

*Ascription of properties to individuals, in general, is called belief de re.*⁴¹

Secondo Lewis un passo da fare per comprendere meglio le credenze *de re* consiste nel considerare che la nozione familiare di ascrizione di proprietà a individui passa attraverso descrizioni. Ovvero in base a come noi descriviamo qualcuno, o in base al come lo consideriamo a livello descrittivo, assegneremo a questo soggetto delle proprietà piuttosto che altre.

Non solo:

Here is a final definition. A subject ascribes property X to individual Y under description Z if and only if (1) the subject bears the relation Z uniquely to Y, and (2) the subject self-ascribes the property of bearing relation Z uniquely to something which has property X.

*Now for belief de re. Up to a point it is obvious what to say. To ascribe property X to individual Y simpliciter – to believe de re of Y that Y has X – is to ascribe X to Y under some suitable description of Y. It remains to ask what makes a description “suitable”.*⁴²

Più sotto specifica che con “unicamente” si deve intendere come “unicamente in questo mondo”.

Secondo Lewis, insomma, ogni qualvolta si ascrive una proprietà ad un individuo si stringe una relazione semplice tra l'individuo e un insieme di proprietà predicate attraverso una descrizione che lo correla in questo modo ad una determinata classe. Per fare ciò però bisogna aver sotto tiro l'insieme delle proprietà in una qualche maniera concreta. Lewis ci propone di pensare una descrizione “suitable” come una descrizione almeno abbastanza ricca da riuscire a catturare l'essenza del secondo termine nella relazione (ciò che, ad esempio, si crede di quel individuo).

Lewis ci suggerisce inoltre di tenere in considerazione che talvolta ascriviamo proprietà a individui anche attraverso una relazione di conoscenza (di aver conoscenza - *acquaintance*) che potremmo definire “personale”.

⁴¹*Ivi*, p. 537

⁴²*Ivi*, p. 540

Quindi ci propone Lewis:

Here is my proposal. A subject ascribes property X to individual Y if and only if the subject ascribes X to Y under some description Z such that either (1) Z captures the essence of Y, or (2) Z is a relation of acquaintance that subject bears to Y⁴³

E' interessante porre l'attenzione sul "either" che è "o" inclusivo. Ciò che qui ci interessa maggiormente è che non sempre serve avere a che fare con le essenze, a volte basta aver ricercato abbastanza, saperne abbastanza, aver abbastanza conoscenza di qualcuno. Avere "acquaintance" di quella classe.

Then I don't need his essence to have belief de re about him. I can ascribe properties to him under the description "target such-and-such investigation of mine."⁴⁴

Secondo Lewis le credenze *de re* hanno quindi questa importante caratteristica:

[...] other-ascriptions of properties are not further beliefs alongside the self-ascriptions, but rather are state of affairs that obtain partly in virtue of the subject's self-ascriptions and partly in virtue of facts not about his attitudes.⁴⁵

Attitudini proposizionali *de re* sono quindi da considerarsi stati di affari (situazioni) tra soggetti e proprietà, descritte, che comprendono sia auto-ascrizioni che ascrizioni che non sono caratterizzate da attitudini.

Ne va da se che le attitudini *de se* sono un sottocaso delle attitudini *de re*.

Self-ascription of properties is ascription of properties to oneself under the relation of identity. Certainly identity is a relation of acquaintance par

⁴³Ivi, p. 542

⁴⁴Ivi, p. 543

⁴⁵Ibidem.

*excellence. So belief de se falls under belief de re.*⁴⁶

Ma anche per poter ascrivere proprietà a qualcuno o qualcosa, oltre ad aver bisogno di conoscenze o credenze *de re* abbiamo bisogno di conoscenze o credenze *de se*.

Secondo Lewis, quindi, ogni qual volta che si ha a che fare con atteggiamenti proposizionali, si deve tener presente che il focus da tener sottotiro sono le proprietà piuttosto che l'oggetto d'intenzione. E' proprio grazie a questo spostamento dell'attenzione che ci si può riferire agli atteggiamenti proposizionali *de se* come sottocategorie degli atteggiamenti *de re*, ma sovrainsieme di quelle *de dicto*.

Come vedremo nell'atteggiamento proposizionale dell'immaginare il *de se* avrà un ruolo molto importante, seppur con delle decisive peculiarità.

Walton e le immaginazioni *de se*

Come noteremo a breve Walton deve molto a questi studi e considerazioni di Lewis riguardo agli atteggiamenti proposizionali. Infatti troviamo in *Mimesis*:

*[...] sono incline a pensare che immaginare sia in un certo modo essenzialmente autoreferenziale, come lo è l'avere l'intenzione.*⁴⁷

Avere l'intenzione, secondo Walton, infatti è avere l'intenzione che qualcosa accada e significa avere l'intenzione di fare qualcosa (noi) affinché questo avvenga.

Rispetto alla proposta di Peacocke segnalata da Walton⁴⁸, in cui ci viene suggerito che immaginare comporta sempre immaginare attorno a se stessi (dal di dentro), Walton ci propone di pensare l'immaginare in maniera forse meno forte, ma si ritiene più interessante:

Il mio suggerimento è più debole: che tutto l'immaginare comporti un tipo di autoimmaginare (immaginare de se), del quale l'immaginare dal di dentro è

⁴⁶Ibidem.

⁴⁷ Walton, K.L., *Mimesis come far finta, Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit., p.50

⁴⁸Ibidem.

*la varietà più comune. Specificamente, l'autoimmaginare minimale che sembra accompagnare tutto l'immaginare è quello di essere consapevoli di ogni cosa si sta immaginando.*⁴⁹

Secondo Walton immaginare è sempre immaginare *de se*. Non solo, ma immaginare *de se* sembra la base, seppur non sempre chiara ed esplicita, che rende possibile avere un'esperienza immaginativa. Che sia un immaginare dal di dentro, un immaginare di vedersi dal di fuori, immaginarsi altri che guarda, oppure immaginarsi nei panni di un altro, c'è sempre, secondo Walton, un autoimmaginarsi basilico che ci permette l'esperienza.

Questo significa, secondo Walton, essere sempre anche oggetti della propria immaginazione.

Sarà opportuna una precisazione. Le esperienze immaginative di cui Walton ci parla sono sempre e comunque esperienze di giochi di far finta. Attività in cui siamo coinvolti in un gioco serio che ci permette l'esperienza immaginativa. Ne va da sé che non possiamo essere esclusi dalla relazione.

Qui i ragionamenti sull'essere il *de se* un sottoinsieme del *de re* sembrano calzare appieno. L'immaginare *de se* ha la struttura del *de re*, ma il soggetto a cui ascrivo proprietà è sempre me stesso, forsanche la proprietà di essere napoleone che guarda un qualcosa di grottesco e imprevedibile.

Similmente agli esempi lewisiani di Lingens e dei due dei, sembra che per Walton per poter immaginare dobbiamo ascriverci delle proprietà e, contemporaneamente, avere una seria volontà nel farlo.

La vicinanza ci viene testimoniata da Walton stesso:

Trovo particolarmente attraente la proposta di Lewis ("De Dicto and De se") e di Chrisholm (First Person) che gli atteggiamenti proposizionali vadano intesi in termini di attribuzione a se stessi di proprietà. Per quanto riesco a capire, la mia teoria potrebbe essere formulata in questi termini senza sostanziali modifiche. In luogo dell'immaginare proposizioni, avremmo un'autoattribuzione immaginativa di proprietà. Ciò si adatta alla perfezione

⁴⁹Ibidem.

*all'idea che immaginare sia, necessariamente, in parte autodiretto.*⁵⁰

Inoltre:

*Tali autoimmaginazioni sono componenti cruciali delle nostre esperienze immaginative. E' principalmente immaginando noi stessi fronteggiare certe situazioni, impegnarci in certe attività, osservare certi eventi, provare o esprimere certi atteggiamenti che veniamo alle prese con i nostri sentimenti – che li scopriamo, li impariamo ad accettare, ce ne affranchiamo, o qualunque cosa esattamente sia quella che immaginare ci aiuta a fare.*⁵¹

Per Walton questo è un punto cruciale. Nella nota 25 a pagina 57 di “*Mimesi come far finta*” leggiamo:

*Coloro che immaginano, in quanto oggetti delle proprie immaginazioni, raramente si limitano a servire da meri mezzi, da cornici entro le quali appendere immaginazioni intorno ad altre cose, nel modo i cui verosimilmente capita ai tronconi. [...] Coloro che immaginano, come i tronconi, oltre che oggetti sono supporti.*⁵²

Supporti che generano verità fittizie

A questo punto dobbiamo chiarire cosa sia un *supporto* secondo Walton.

Se giochiamo a far finta che i tronconi siano orsi, ogni qualvolta vedremo un troncone dovremmo immaginare un orso e dovremo prendere le dovute precauzioni che si prenderebbero trovandoci nella situazione in cui siamo in una qualche prossimità ad un orso.

C'è la possibilità in cui dietro di noi ci sia un troncone, ma che nessuno lo veda. Che venga visto o no, lì c'è un orso perché nel gioco del immaginare orsi dove sono tronconi, non è il

⁵⁰ *Ivi*, p. 59 (nota 25)

⁵¹*Ivi*, p. 56

⁵²*Ivi*, p. 57

vederlo o lo sbagliarci a vederlo che rende un troncone un orso, ma il fatto che si è stipulato che dove c'è un troncone, lì si immagini un orso.

Com'è possibile ciò?

Dovremmo immergerci in un atteggiamento *de se* immaginativo in cui ci ascriviamo le proprietà di essere un individuo che nella sua realtà descritta riconosca nei tronconi le caratteristiche *de re* e *de dicto* che attribuiremmo ad un orso.

Questo tipo di movimento del pensiero che facciamo, però, non produce una qualche realtà alternativa o ci fa vedere un mondo diverso, è semplicemente un processo elaborativo speciale, il quale non può che ridarci delle realtà e degli atteggiamenti proposizionali speciali. Sono speciali perché il loro spostamento che operiamo attraverso il *de se* ci costringe ad impegnarci con queste proposizioni in una maniera che si scosta in maniera significativa da quella in cui ci impegniamo normalmente. Mettendo al centro il *de se* nel processo immaginativo, otteniamo infatti un'alternativa alla verità.

Infatti, che lì ci sia un orso nel gioco del immaginare un orso dove c'è un troncone, che in *La Gioconda* ci sia una donna che ci guarda con un sorriso enigmatico o che in *Le avventure di Tom Sawyer* Tom Sawyer assista al proprio funerale sono tutte, secondo Walton, proposizioni *fittizie*; il fatto che siano proposizioni fittizie le rende *verità fittizie*.

In generale, tutto ciò che si dà il caso che sia “in un mondo di finzione” – nel mondo dei giochi un gioco di far finta o di un sogno o di un sogno ad occhi aperti o di un'opera artistica rappresentazionale – è fittizio. [...]

Chiamare una proposizione fittizia equivale solamente a dire che essa è “vera nell'uno o nell'altro mondo di finzione.”⁵³

Ovvero:

E' fittizio che p” si può pensare come analogo a “E' creduto (desiderato, o affermato, o negato) dall'uno o l'altro che p”, e “E' Viaggi di Gulliver-fittizio che p” come analogo a “E' creduto (desiderato, affermato, negato) da Jones che p.”⁵⁴

⁵³Ivi, p. 58

⁵⁴Ibidem.

Un troncone quindi, nel gioco dell'immaginare un orso dove c'è un troncone, è un supporto che genera una verità fittizia.

I supporti sono generatori di verità fittizie, sono cose che in virtù della loro natura o esistenza, rendono le proposizioni fittizie.⁵⁵

I supporti però funzionano solo in un contesto sociale, o per lo meno umano. Dev'esserci, secondo l'autore, un qualche accordo tra i partecipanti al gioco di far finta che effettivamente renda possibile una certa convenzione.

I supporti generano verità fittizie indipendentemente da ciò che qualcuno immagina o non immagina. Ma non fanno questo per proprio conto, in completo isolamento da tutti coloro che (di fatto o potenzialmente) immaginano. I supporti funzionano solo in una collocazione sociale, o quantomeno umana. [...] solo perché vi è una convenzione, un'intesa, un accordo nel gioco di fare finta, qualcosa che stabilisce che tutte le volte che vi è un troncone vi è un orso. Chiamerò questo un principio di generazione.⁵⁶

Le regole dell'immaginazione

Walton ci ridà una visione dell'esperienza immaginativa come un qualcosa di vincolato, che segue delle regole, categoriche (immaginiamo di andare su Marte) o condizionali (se c'è un troncone, c'è un orso), contrariamente a quanto romanticamente si pensa riguardo alla status di libertà dell'immaginazione.

Secondo Walton quando immaginiamo, in fondo, stiamo seguendo delle regole, dei principi di generazione più o meno privati, che incanalano la nostra esperienza, e se non si gioca secondo le regole, si sta giocando male o non si sta giocando affatto.

⁵⁵Ivi, p. 60

⁵⁶Ibidem.

Nondimeno, i principi di generazione, si voglia o no chiamarli regole, costituiscono prescrizioni condizionali riguardo a che cosa deve essere immaginate nelle relative circostanze. E le proposizioni che devono essere immaginate sono fittizie.⁵⁷

Walton ci dice che è perché utilizziamo le proposizioni a poter dire che i supporti generano verità fittizie. Ma bisogna stare attenti perché le verità fittizie non sono verità. Sono verità che vengono generate da un atteggiamento proposizionale particolare quale l'immaginare che *p*.

Per quanto riguarda l'ontologia degli oggetti di finzione Walton è chiaro: tutto ciò che può essere solo immaginato, non è vero. “*Gli unicorni esistono*” è falso. “*Gli unicorni esistono nel libro degli unicorni*” è fittiziamente vero. Lo accettiamo per poter parlare del mondo che ci presenta il libro degli unicorni. Questa similarità che può sembrare esserci tra verità o verità fittizia si scioglie nel fatto che quando parliamo di unicorni nel libro degli unicorni omettiamo che “è vero nel libro degli unicorni che gli unicorni esistono”.

Ci sono secondo Walton due regole ulteriori che aiutano la comprensione dei meccanismi immaginativi: la regola di *accettazione* e la regola di *integrazione*.

La regola di *accettazione* suona così:

[...]qualsiasi cosa sia di fatto immaginata, come parte di un sogno o di un sogno ad occhi aperti, deve essere immaginata. Chi immagina, semplicemente accetta come idonee e appropriate le immaginazioni in cui si scopre impegnato.⁵⁸

Nel momento in cui in una fantasticheria spontanea immagino di essere un astronauta, per esempio, da quel momento in poi si innesca la prescrizione a dover accettare il fatto che io sia fittiziamente, nel mondo della fantasticheria che sto sperando, un astronauta. Di fatto già lo immagino, ma tale verità fittizia mi accompagnerà durante la fantasticheria seppur in modo non-occorrente. Se ad un certo punto mi immaginassi di essere un alieno, allora, starei giocando un gioco diverso e sarei in un'altra fantasticheria in cui essere un alieno è vero e

⁵⁷Ivi, p. 63

⁵⁸Ivi, p. 67

automaticamente accettato come tale. Da quel momento, finché quella fantasticheria avrà luogo, il mio essere un alieno sarà persistente in maniere occorrente o non-occorrente.

La regola di *integrazione* invece ci viene incontro in quelle situazioni in cui non sembra esserci una coerenza durante un'esperienza immaginativa.

Immagino di essere seduto in poltrona a casa e subito dopo mi ritrovo ad immaginare di essere in una spiaggia deserta. Non ho mai immaginato un viaggio e un trasferimento di qualche genere tra questi due luoghi.

La regola di *integrazione*:

[...] stabilisce che il corpo delle proposizioni fittizie nel sogno debba essere completato in certi modi ovvi e naturali, salvaguardando la coerenza del tutto.⁵⁹

Walton qui cerca di dirci che non si verifica, né si potrebbe effettivamente verificare che ci sia una completa incoerenza tra le varie fasi del nostro immaginare. Anche se prendessimo come completamento il fatto di rifiutarsi di immaginarlo oppure di immaginare di non fare il viaggio, di fatto, comunque, avremmo messo coerenza tra le proposizioni fittizie completando l'esperienza immaginativa. La vera fortuna nella dimensione del fantastico sta nel fatto che possiamo inventarci una coerenza, che non è chiamata a seguire la coerenza del mondo reale.

⁵⁹*Ivi*, p. 69

Parte seconda

Le opere di finzione

Dai giochi dei bambini alle opere di finzione

Come accennato sin dall'inizio, secondo Walton i giochi dei bambini rivestono un ruolo molto importante nelle nostre vite. Similmente ai sogni ad occhi aperti, sono considerate dal filosofo statunitense come esperienze che svolgono un ruolo importante nella vita dell'essere umano, serio nella sua ludicità. E' proprio, infatti, tramite l'allenamento e le capacità che sviluppiamo seguendo regole di generazione, lasciandoci trasportare dalle e nelle esperienze immaginative, accettando verità fittizie e cercandone coerenza anche laddove sembra difficile e poco realistico, che ci apriamo la strada che ci porta in mezzo a quei giochi e attività che intratteniamo di fronte ad opere artistiche. In particolare, Walton, sofferma l'attenzione sulle opere artistiche rappresentazionali. Figurative o meno, musicali o cinematografiche, pittoriche o scultoree, le opere di rappresentazione artistica devono la loro possibilità di esistenza nel nostro mondo grazie a quelle esperienze che coltiviamo sin da piccoli con l'immaginazione, oltre che, ovviamente con altri aspetti della società in cui siamo immersi. Queste attività interpretative immaginatorie che intraprendiamo, ad esempio, di fronte ad un dipinto, sembrano essere sempre pronte ad essere innescate, sembrano avere la caratteristica della latenza.

Alcuni, inclusi gran parte di quelli che coinvolgono opere artistiche, non sono mai esplicitamente concordati o neppure formulati, e coloro che immaginano possono esserne inconsapevoli, perlomeno nel senso di non essere in grado di spiegarlo.⁶⁰

⁶⁰Ivi, pp. 60-61

Come per quei suoni continui e costanti che automaticamente iniziamo a non sentire, anche i processi immaginativi che coltiviamo dalla nostra infanzia, sembrano essere costanti e continui in noi sin dall'età infantile. Non si pensa qui ad una particolare predisposizione innata, ma ad una naturale disposizione allo sviluppo di queste capacità nella nostra società.

Walton ci invita, in fatti, in fondo, ad essere riconoscenti a bambole di pezza e camion giocattolo i quali ci sembrano permettere poi di godere, nella nostra età più adulta, dei capolavori artistici vanto dell'umanità.

Non a caso, del resto, questo succede: se quella è la struttura con cui abbiamo un irrefrenato, talvolta, accesso e sviluppo della nostra creatività immaginativa, se quello è il modo in cui seguiamo le scintille del sogno e cavalchiamo i giochi degli altri, se ciò ci sé divertente, ci aiuta, ci sfoga e ci rilassa, non sembra difficile intravedere il perché sia quella la via che l'uomo sceglie per rappresentarsi qualcosa che non riesce a mostrare. Attraverso quella via che utilizza quella struttura interpretativa, si riusciranno a vedere, udire, sognare cose che l'artista vuole indicarci. C'è dunque dietro ciò una funzione precisa dell'opera che sfrutta delle regole latenti e sempre efficaci. Con i camion giocattolo intrattiene delle comunanze strutturali interpretative, una struttura di base, ma si pone ad un livello di difficoltà ermeneutica del tutto differente e che non sembra Walton disposto a concedere all'umano in gioventù.

Walton sembra essere persuaso che sia necessaria una certa domestichezza con la società in cui si è calati e una certa padronanza di particolari conoscenze storico-culturali, per poter intrattenere con successo i giochi che le opere artistiche ci invitano a ingaggiare con loro. Diversamente, dunque, dal giocare con una bambola di pezza, le opere artistiche vanno secondo Walton tenute divise, in un qualche modo, dai meri sollecitatori fin ora tenuti in oggetto di considerazione, nonostante la grande vicinanza.

La grand Jatte, il David di Michelangelo, I viaggi di Gulliver, Macbeth, e le opere rappresentazionali in generale, sono supporti in giochi di far finta. Altrettanto sono bambole, camion giocattolo, i tronconi nel gioco di Eric e Gregory, e anche formazioni nuvolose e costellazioni celesti quando vi “vediamo” volti o animali, se le interpretiamo prescrivere le immaginazioni che sollecitano. E' bene che le differenze tra questi diversi supporti siano viste

sullo sfondo di ciò che li accomuna, ossia il fatto che tutti prescrivono immaginazioni, che generano verità fittizie.

[...] Propongo di intendere “rappresentare” in un modo che le lascerà fuori.⁶¹

C'è qualcosa di profondamente diverso tra questi giochi fanciulleschi e ciò che avviene di fronte alle opere artistiche. C'è una maggiore profondità e ampiezza di gioco che intratteniamo con queste ultime. C'è un ingaggio diverso perché diversa è la funzione che queste due separate tipologie di supporti hanno. *Funzione* è per Walton la chiave di svolta.

Qui entra in gioco la nostra nozione di funzione. E' funzione di La Grande Jatte, suo scopo, servire da supporto in certi generi di giochi – giochi che chiamano in causa un principio di generazione che ha come risultato la finzionalità (in quei giochi) della proposizione che una coppia stia passeggiando in un parco.⁶²

La *funzione* di un dipinto, ad esempio, è ben più strutturata di quella di un aereo di carta. Sembra scontato, ma qui c'è una chiave importante di lettura del pensiero di Walton. Le regole che ci indicano la *funzione* dell'opera, non sono così leggere come quelle dell'aereo di carta. Il gioco qui è più ampio e rigido.

La funzione di La Grande Jatte non è quella di essere un supporto in giochi nei quali fittiziamente degli ippopotami stanno sguazzando in una pozza di fango, quale che sia il gioco che la gente effettivamente pratica con esso. Il gioco dell'ippopotamo è inappropriato, non autorizzato (nel senso definito in precedenza) per il dipinto; giocarlo significa fare un uso distorto dell'opera.⁶³

Rispetto all'aereo di carta, Walton sembra qui dirci che c'è un qualcosa di più importante in un'opera e che questo le dà l'autorità di poter esigere una certa maggior attenzione. C'è

⁶¹Ivi, pp. 74-75

⁶²Ivi, p. 84

⁶³Ibidem.

una struttura che se tradita in parte, viene tradita del tutto. Il supporto che l'opera è genera qualcosa di ben più pomposo, difficoltoso e autorevole. Giocare in modo inappropriato, intrattenere giochi non autorizzati, qui è ben altra questione. La sua funzione stessa è un insieme di regole che vanno seguite.

Le funzioni in alcuni casi possono essere concepite in termini di una questione di regole circa come si debbono usare le cose.⁶⁴

E' chiaro e diretto in questo passo l'autore. Le regole che vengono utilizzate sono indicazione verso cui andare per accedere ad un livello immaginativo ben più complesso di quello dei comuni giochi.

Il livello di complessità di questa struttura di regole è ben diversa: qui ci sono delle regole palesate – immaginate di vedere una coppia che passeggia lungo il fiume – ma anche un insieme di regole meno esplicite, una serie di regole di regole, di giochi che si fanno con queste, di meta-regole, delle prescrizioni leggere che sembrano dover essere date per scontate, sulle quali si costruiscono le indicazioni categoriche e/o condizionali per immergersi nel mondo dell'opera.

Possono esserci regole in base alle quali certe cose, o cose di certi tipi, o cose fatte con certe intenzioni o in certi contesti sociali devono essere usate come supporto di un certo genere di giochi di far finta. Tali regole non devono essere confuse con le regole di un qualche particolare gioco. Esse sono piuttosto delle meta-regole – regole intorno a quali genere di giochi, giochi con quali regole, si debbano giocare le cose in questione. Suggesto che meta-regole di questa sorta (quelle implicite) si applichino nei casi standard di opere rappresentazionali.⁶⁵

Queste *meta-regole* sono quelle latenti capacità a seguire un percorso nel limbo del senza appiglio reale. Laddove tutto è futilità, magia e caotico nulla, le regole che apprendiamo da piccoli, sviluppiamo da adolescenti e con cui giochiamo da adulti sono la base che ci

⁶⁴Ivi, p. 76

⁶⁵Ibidem.

permette di metterci di fronte ad un film e non vedere una scatola di plastica con un lato di vetro che viene illuminato dal suo interno, ma una, tanto appassionante quanto sanguinosa, battaglia tra le colline scozzesi del medioevo.

Su questa nostra basica capacità incorporata di poter potenzialmente essere guidati ovunque, su queste *meta-regole* si concentra dapprima la fatica dell'artista, che anche sui giochi con esse baserà la sue costruzione di un mondo fittizio.

Queste regole e meta-regole però non sono universali. Secondo Walton, per altro non sono nemmeno innate, sono tutt'altro: sono apprese e quindi soggette all'interpretazione.

Sono apprese in un contesto sociale, quello in cui siamo stati educati e siamo cresciuti. Ce ne sono di più o meno universalmente condivise, ma vanno comunque pari passo con la società in cui siamo immersi.

*Le funzioni sono relative alla società. [...] hanno funzioni solo in riferimento a un dato contesto sociale. Un oggetto può avere una funzione di far finta per un gruppo sociale ma non per un altro, e pertanto può essere una rappresentazione per il primo ma non per il secondo.*⁶⁶

Per una studente di filosofia di Venezia un immagine di una lunghissima distesa verde può generare una suggestione immaginativa differente rispetto a quella che poteva venir suggerita ad un predone del deserto di qualche secolo fa.

Tornando alla questione espressamente concernente il concetto di funzione, come dicevamo, risulta ben più importante e significativo seguirne le regole. Ma non solo, la funzione stessa va tenuta in gran considerazione per poter usufruire dell'opera.

La funzione, infatti, è un fascio di regole solido che ci autorizza e invita, con le sue meta-regole, a seguirla senza andare fuori dal seminato per non inciampare in giochi non autorizzati.

La funzione di una rappresentazione è quella di essere usata come un supporto in certi generi di giochi. Funzione in questo caso si potrebbe concepire come questione di esserci delle regole o convenzioni riguardo al

⁶⁶Ibidem.

modo in cui si debba far uso dell'opera. I fruitori sono tenuti a praticare con l'opera certi generi di giochi. E questi sono giochi in cui i giocatori sono soggetti a prescrizioni, derivanti da regole dei giochi e dalla natura dell'opera, di immaginare certe proposizioni, derivanti dalle regole o convezioni riguardo al modo in cui si debba far uso dell'opera. Così possiamo dire che ciò che è fittizio in un'opera è ciò che i suoi fruitori (in qualità di suoi fruitori) devono immaginare.⁶⁷

La vera difficoltà sta quindi nel riuscire a seguire delle regole, dei giochi che si fanno con le opere all'interno di uno specifico contesto sociale che dobbiamo conoscere.

Non solo, le regole che impariamo con i giochi di far finta devono essere ben apprese, perché nei giochi che intratteniamo con le opere rappresentazionali, oltre ad essere più complessi a livello strutturale analitico, prevedono una caratteristica che altri giochi non hanno: un dipinto o un romanzo, ad esempio, non ci invitano ad aggiungere un pezzo di immaginazione in mezzo alla realtà, come un cavallo a dondolo, ma ci propongono un intero mondo fittizio con cui dobbiamo avere a che fare. Le opere rappresentazionali richiedono una maggior attenzione alle regole perché innescano la possibilità di immergersi in un intero mondo fittizio. Come con una mappa che se non seguita non ci porta dove dobbiamo arrivare, anche le regole e i principi di generazione delle opere artistiche richiedono tenacia, gusto e attenzione.

I giochi, infatti che possiamo intrattenere con un'opera sono molteplici, possiamo lasciar libero sfogo all'immaginazione e vedere nell'opera quello che vogliamo. Ma così facendo appunto non arriviamo al tesoro, o, almeno, a quello sepolto.

Il mondo del gioco e il mondo dell'opera

Sempre di fronte ad un'opera, secondo Walton, con i nostri giochi generiamo un mondo: il mondo del nostro gioco. Ma non sempre il nostro mondo è completamente compatibile con quello dell'opera, verso il quale, secondo lo statunitense, dobbiamo cercare di collimare

⁶⁷Ivi, p. 85

il nostro del gioco il più possibile.

Le proposizioni generate dal supporto opera sono molte e complesse, sono un mondo fittizio di proposizioni. Sta a noi cercare di seguire nell'opera le regole che generano le proposizioni fittizie che dovrebbero generarsi. Compito non sempre facile.

Tra i mondi di gioco vi sono i mondi dei giochi in cui le opere rappresentazionali sono supporti. Se Richard è uno spettatore che contempla La Grande Jatte, vi è il mondo del suo gioco. Dobbiamo stare attenti a non confondere questo mondo con il mondo di La Grande Jatte stesso, e in generale a non confondere i mondi dei giochi praticati con le opere rappresentazionali dai fruitori con i mondi delle opere.

Una tale confusione è incoraggiata dal fatto che i mondi del gioco e i mondi dell'opera condividono molte verità fittizie. 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 sua natura dei supporti, devono essere immaginate dai partecipanti al gioco. La Grande Jatte, il supporto nel gioco di Richard, rende fittizio nel mondo del suo gioco che una coppia stia passeggiando nel parco, che vi siano barche a vela sul lago, e così via. Queste proposizioni sono altresì fittizie nel mondo del dipinto.⁶⁸

Secondo Walton è fondamentale distinguere tra i due mondi per avere una chiave di lettura più completa. Inoltre, visto che ogni gioco intrattenuto con l'opera genera una serie di proposizioni fittizie che a loro volta generano un mondo fittizio, come potremmo riconoscere tra i tanti, o considerare come il mondo dell'opera che stiamo fruendo?

Ma dobbiamo insistere sulla necessità di distinguere tra i due mondi. Se i mondi dell'opera non vengono distinti dai mondi del gioco in cui le opere sono supporti, in che modo dobbiamo decidere quali dei mondi dei vari giochi che differenti fruitori in differenti occasioni praticano con La Grande Jatte debba

⁶⁸Ivi, p. 83

essere identificato con il mondo di La Grande Jatte? Dato che non possiamo deciderlo in modo non arbitrario, siamo costretti a considerare il mondo del dipinto come un mondo che si aggiunge a quelli dei giochi dei fruitori.⁶⁹

Non solo. I giochi che noi intratteniamo con l'opera hanno una caratteristica molto particolare: generano mondi di finzione che per quanto si possano sovrapporre a quello proprio dell'opera, ha sempre una imprescindibile differenza. Nel mondo fittizio generato dall'opera io, fruitore, non ci sono.

Inoltre, benché ci sia considerevole sovrapposizione tra le proposizioni fittizie nel gioco di Richard e quelle fittizie in La Grande Jatte, alcune delle prime non sono tra le seconde. E' fittizio nel gioco di Richard, intendo sostenere, che egli veda una coppia passeggiare in un parco. Ma questo non è fittizio nel dipinto. Richard non si trova tra i personaggi del dipinto che sta guardando. Pertanto i due mondi sono distinti.⁷⁰

Una caratteristica molto importante, infatti, secondo Walton è che il mondo dell'opera è indipendente dai giochi che facciamo con esso.

La gente potrebbe praticare qualsivoglia genere di gioco con un'opera data. Potrebbe arbitrariamente decidere di adottare un principio di generazione in base al quale, in forza degli schemi di colore esibiti da La Grande Jatte, si debbano immaginare un paio di ippopotami che sguazzano in una pozza di fango invece che una coppia che passeggia nel parco. Questo renderebbe nel gioco fittizio la prima proposizione e non quest'ultima. Ma il mondo del dipinto non cambierebbe.⁷¹

Secondo Walton quindi quando ci poniamo come fruitori di un'opera artistica rappresentazionale noi generiamo un mondo fittizio con le proposizioni fittizie che il

⁶⁹Ibidem.

⁷⁰Ibidem.

⁷¹Ivi, pp. 83-84

supporto opera rappresentazionale ci propone. Questo mondo seppur deve la sua vita, la sua generazione, al mondo dell'opera, ha una sorta di indipendenza con l'opera stessa. C'è un mondo dell'opera che per nostra e sua stessa natura noi non potremmo mai cogliere così com'è perché sempre e comunque nel nostro coglierlo c'è un noi fruitori che ci interfacciamo con quel mondo, elemento non presente nel mondo dell'opera.

Distinzione tra simili: fittizio e non

Ci sono opere dell'uomo che hanno caratteristiche rappresentative ma non sono opere di finzione. E' possibile che leggendo un romanzo, prima, e un saggio storico, poi, ci troviamo ad avere a che fare con delle stesse proposizioni. Una foglia che troviamo dipinta in un quadro in una pinacoteca, può essere del tutto simile ad una che incontriamo sfogliando un libro di scienze ambientali, lasciandoci così ad aver a che fare con delle stesse proposizioni. Alcune però sono proposizioni fittizie, altre no. Eppure le proposizioni sono tali e quali. Le stesse proposizioni possono avere a che fare con la finzione oppure no.

La differenza non sembra aver a che fare con un carattere rappresentativo, non sembra che sia una maggior o minor collimazione con la realtà a dar luogo a proposizioni fittizie, piuttosto che non. Un viso può essere estremamente verosimile in un dipinto o in un fumetto, ed estremamente schematico e tecnicamente spiegato e vivisezionato graficamente in un volume di anatomia. Il viso, seppur più verosimile, del fumetto genererà proposizioni fittizie, quello del volume di anatomia no. Eppure riusciamo a distinguere le proposizioni fittizie da quelle non fittizie.

Non sembra essere nella rappresentatività la soluzione al problema. La differenza sembra labile, ma di certo molto decisa. Del resto, non ci appare molto difficoltoso riconoscere la situazione in cui una proposizione è fittizia da quando non lo è.

O si potrebbe dire che qualcosa abbia una data funzione (per un certo gruppo sociale) se vi è una tradizione o una prassi comune o una convenzione (in quel gruppo sociale) di usarla o usare cose del genere per quello scopo.⁷²

⁷²Ivi, pp. 75-76

Secondo Walton ci viene automatico riconoscere quando abbiamo a che fare con qualcosa di fittizio e quando no: è latente. C'è un nostro riconoscere che si adagia non sulle proposizioni di per se, ma ci indica Walton, sullo scopo del loro venir generate. E' lo *scopo* che ne determina la differenza.

*La Grande Jatte e altre opere artistiche rappresentazionali sono più vicine alle bambole che ai tronconi. Sono state specificatamente realizzate allo scopo di essere usate come supporti in giochi di certi tipi, per un numero imprecisato di tali giochi che saranno giocati da differenti fruitori in differenti occasioni.*⁷³

L'uomo Vitruviano leonardesco non ha lo scopo di farci immaginare un uomo a quattro braccia, ma ha uno scopo che, in un contesto storico-sociale, viene accettato come rappresentativo non fittizio, possiamo dire esplicativo.

Certo, il contesto in cui le proposizioni si trovano, ossia ciò che precede e ciò che segue, può certamente aiutare a discernere, ma è perché riconosciamo un diverso scopo, un diverso motivo, per cui quelle frasi vengono generate, una diversa funzione, che riconosciamo il fittizio.

Molto più sovente ci si ritrova nella situazione in cui proposizioni fittizie e non sono frammiste in un opera. Non bisogna trovarsi in nessun imbarazzo, secondo Walton, nel determinare la rappresentazione in questione come opera di finzione.

*Per amor di chiarezza intenderò con “non-finzione” semplicemente “non finzione”. Ogni opera con la funzione di servire da supporto in giochi di far finta, per quanto minore o periferica o strumentale possa essere tale funzione, si qualifica come “finzione”; solo ciò cui manca del tutto questa funzione sarà chiamata non-finzione.*⁷⁴

Le opere di non finzione del resto hanno caratteristiche prettamente differenti dal punto di vista dello scopo, sia dell'autore che del fruitore.

⁷³Ivi, p. 75

⁷⁴Ivi, p. 97

Secondo Walton le opere di non finzione richiedono un atteggiamento diverso del fruitore rispetto alle proposizioni con cui si trova ad aver a che fare.

Rinviamo per un momento le qualificazioni e gli affinamenti del caso, possiamo dire questo: biografie, libri di testo, e articoli di giornale, non hanno in quanto tali, la funzione di servire da supporti in giochi di far finta. Si ricorre ad essi per affermare la verità di determinate proposizioni piuttosto che per rendere delle proposizioni fittizie. Aniché istituire mondi di finzione, hanno la pretesa di descrivere il mondo reale. Leggiamo il New York Times per scoprire ciò che è realmente accaduto a Washington o a Walla Walla, non ciò che è accaduto “nel mondo del Times”.⁷⁵

Un articolo giornalistico, nonostante vi ci si possa riconoscere una certa volontaria struttura narrativa più spiccata rispetto ad un trattato di chimica, si pone anch'esso sul terreno della non finzione, al pari di un libro di scienza, visto che entrambi non puntano a generare verità fittizie, ma a rivedere la realtà che abbiamo.

Forse colui che legge L'origine della specie, in qualità di lettore di quell'opera, è obbligato se non altro a considerare, comprendere, prestare attenzione a, concepire le proposizioni ivi espresse, senza tenere conto della loro verità o falsità. Se non lo facesse, probabilmente non starebbe nel modo appropriato “praticando in gioco” di leggere il libro. [...] considerare o concepire proposizioni sta un gradino più in basso che immaginarle.⁷⁶

Il nostro ingaggio con le proposizioni non fittizie, ci dice Walton, non tiene conto di doversi impegnare sul ritenere vero o meno le proposizioni che con cui ci troviamo ad aver a che fare. Questo tipo di atteggiamento che intratteniamo con queste opere (di non finzione), del resto, non richiedendoci un impegno circa la verità delle proposizioni, ci deresponsabilizza e ci pone ad un livello di solo “ascolto”, da qui il gradino inferiore di cui parla Walton. Nonostante non ci siano dichiarazioni esplicite a riguardo, non si riscontra

⁷⁵Ivi, p. 95

⁷⁶Ivi, p. 96

nessun atteggiamento denigratorio rispetto alle opere di non finzione, anzi l'ingaggio la verità è sempre ritenuta un livello superiore alla finzione per l'autore statunitense. Tuttavia le opere di finzione rappresentano un fattore molto importante e interessante nel nostro rapporto con la verità stessa, come vedremo più avanti. Di certo già qui si può affermare che senza la verità, non ci sarebbe, secondo Walton la fantasia.

Ma non c'è ragione perché un'opera di finzione non possa vertere esclusivamente su persone e cose (su particolari) che esistono per davvero. La realtà può essere il soggetto della fantasia.⁷⁷

Anzi, come si diceva nei capitoli precedenti, l'immergere nelle immaginazioni verità reali, incastrare verità reali tra le verità fittizie, rende l'opera più realistica e quindi vivida.

Una fantasia rimane finzione anche se capita corrispondere al corso effettivo degli eventi. Un romanzo ambientato nel futuro o su un pianeta alieno potrebbe rivelarsi, per coincidenza o quant'altro, profeticamente "fedele" fino all'ultimo dettaglio senza compromettere il suo status di finzione.⁷⁸

La maggior forza, come dicevamo, sta nel poter immergere tra le verità fittizie alcune verità reali, sino ad arrivare addirittura ad uno stato di turbamento circa la finzionalità o meno di ciò che l'opera di finzione genera. Questo probabilmente può essere considerato come un tocco da maestro: quando il mondo fittizio sembra vero quanto il mondo reale.

Opere di finzione a confronto

Quando ci ritroviamo ad immaginare proposizioni identiche a quelle che troviamo in opere di non finzione, doppiamo da subito scartare l'ipotesi che queste prime siano non fittizie. Per il semplice motivo che siano frutto di un atteggiamento proposizionale immaginativo e/o di un'opera di finzione, esse, tutte, sono fittizie. Non dobbiamo farci

⁷⁷Ivi, p. 99

⁷⁸Ibidem.

influenzare dalla somiglianza o dall'uguaglianza. Per quanto siano identiche, hanno un rapporto diverso con la verità. Lo scopo dell'opera, inoltre, ne determina la diversità, creando un mondo fittizio formato dall'insieme delle proposizioni fittizie.

Anche tra le opere di finzione, però, possiamo imbatterci nella situazione in cui ci ritroviamo ad aver a che fare con le stesse proposizioni, questa volta tutte fittizie. Si potrebbe pensare che, diversamente da quanto avviene tra proposizioni del mondo reale e proposizioni del mondo fittizio dell'opera, le proposizioni fittizie condividano qualcosa. Secondo Walton opere di finzione che generano verità fittizie generano mondi fittizi differenti che non hanno tra loro alcuna intersezione. Le proposizioni fittizie vengono generate dall'opera allo scopo di portarci ad immaginare un mondo fittizio particolare. Una diversa opera di finzione ci proporrebbe lo stesso processo, ma punterebbe a farci immaginare un diverso mondo di finzione, composto da diverse verità fittizie. La loro somiglianza, anche in questo caso sarebbe prettamente compositiva.

Se così non fosse, infatti, ciò che conterebbe per una classificazione e distinzione dei mondi sarebbero le proposizioni di per se. Questo farebbe sì che mondi fittizi condividessero delle verità con il mondo reale. Come abbiamo visto basterebbe, infatti, che ci fossero, in una parte, delle proposizioni che si impegnano sulla verità (non fittizia) per avere una mescolanza di mondi. Cosa che Walton non è disposto a concedere. Altrettanto nel caso dei mondi fittizi generati da opere di finzioni diverse, qui, autori differenti propongono regole di generazione diverse.

Allo stesso modo in cui il Mississippi di Tom Sawyer è solo e unicamente il Mississippi-fittizio del romanzo di Tom Sawyer perché mai cambierà (mai avrà un ipotetico nuovo ponte che lo attraversa di nuova costruzione) e mai sarà soggetto a diverse sfumature, così le stesse proposizioni fittizie appartenenti a mondi diversi, mai saranno per il loro essere identiche, comuni a entrambi i mondi fittizi.

Inoltre – e ciò che è più importante – due opere differenti potrebbero generare esattamente le stesse verità fittizie. Due autori lavorando l'uno all'insaputa dell'altro potrebbero scrivere romanzi che accade rendano fittizie esattamente le stesse proposizioni. [...] . In un tale caso dovremmo ancora, ritengo, considerare ciascuna opera come in possesso di un suo mondo distinto

*anche se in ciascuno di questi sarebbero fittizie le stesse proposizioni.*⁷⁹

Ogni mondo fittizio, dunque, ha una sua certa indipendenza non solo rispetto al mondo reale, ma anche rispetto ad altri mondi. Si potrebbe ipotizzare qui una certa similitudine con il processo di focalizzazione su un soggetto o argomento heideggeriano di *Che cos'è metafisica*. Non c'è qui quella base angosciosa, ma il livello di immersione che Walton ci propone quando in rapporto con i mondi fittizi ha una portata simile. Non sembra, infatti esserci un qualche dubbio nelle teorie waltoniane rispetto ad una qualche collisione o intreccio dei vari mondi. Ogni mondo fittizio è generato da un gruppo di proposizioni fittizie che lo identificano in maniera univoca, e in questo processo viene richiesto il nostro massimo coinvolgimento.

Mondi impossibili e mondi possibili

Cercando di analizzare le caratteristiche dei mondi fittizi rapportandoli con l'”esterno” non può mancare il confronto con quei mondi che a prima vista sembrano averne caratteristiche simili: i mondi possibili. I mondi possibili, come naturalmente intesi, hanno, però, delle caratteristiche che non sono poi applicabili ai mondi fittizi e viceversa.

Ciascun mondo di finzione è associato a una particolare classe o complesso di proposizioni – le proposizioni che sono fittizie in quel mondo. Qualcuno avrà la tentazione di identificare i mondi di finzione con questi complessi di proposizioni.

*Il mondo di La Grande Jatte si potrebbe concepire come la classe delle proposizioni che sono La Grande Jatte-fittizie. Ciò farebbe sembrare il mondo di finzione molto simili ai mondi possibili, perché un modo standard di intendere questi ultimi p quali insiemi di proposizioni.*⁸⁰

Sebbene ad uno sguardo leggero il fatto che entrambi i mondi (fittizi e possibili) sembrino

⁷⁹Ivi, p. 91

⁸⁰Ivi, p. 88

avere delle caratteristiche simili, le differenze che li separano sono per alcuni punti chiave drasticamente differenti.

Ciò che li accomuna è il fatto di essere, in fondo, classi (o gruppi) di proposizioni, e che in entrambi i casi queste classi di proposizioni non siano, nel loro complesso, ritrovabile nel mondo reale. Le grosse differenze che dividono i mondi fittizi dai mondi possibili però sono in realtà evidenti per altri versi proprio nella loro struttura stessa.

I mondi fittizi sono generati attraverso delle regole per lo più imposte. Sono generati da regole che prescrivono di immaginare qualcosa. Questo qualcosa necessita a sua volta di queste regole per poter venir immaginato. Questo si verifica per la necessità di aver una guida per condurci in un mondo che non segue le caratteristiche del mondo reale. E questa è la sua caratteristica peculiare, in fondo. I mondi possibili, invece, sono classi di proposizioni che cercano un'attinenza con il mondo reale, nonostante tendano a scivolare dalle possibilità attuali compiutesi o a compiersi.

Ma i mondi di finzione non sono mondo possibili. Due differenze, in particolare, sono state discusse altrove: i mondi di finzione sono talvolta impossibili e di solito incompleti, mentre i mondi possibili (come naturalmente sono intesi) sono necessariamente tanto possibili quanto completi. Queste differenze hanno significative ripercussioni che non sono state pienamente esplorate, e d'altronde le differenze non finiscono qui.⁸¹

Walton riassume con l'impossibilità e l'incoerenza le due principali caratteristiche che differenziano i mondi possibili dai mondi fittizi. E' nel non dover rispettare le regole logiche o metafisiche che i mondi fittizi si distinguono da tutti gli altri mondi. Le classi di proposizioni fittizie che compongono i mondi fittizi non sono, infatti, sempre legate da conseguenze logiche che possiamo riscontrare nel mondo reale. Ne prendono talvolta pezzi e li riassemblano secondo regole tutte loro.

I mondi delle storie sui viaggi nel tempo sono impossibili, se viaggiare nel tempo è impossibile. [...]. E tali sono, probabilmente, i mondi de La

⁸¹Ibidem.

*metamorfosi di Kafka e di fiabe in cui le persone si trasformano in zucche o ranocchi o cervi, benché l'impossibilità in questi casi (e in quelli di alcune storie sui viaggi nel tempo) può essere più metafisica che logica. Non vi è nulla che possa impedire a qualcuno di raccontare una storia su un elfo che trova la quadratura di un cerchio.*⁸²

Non ci dice qui Walton che è “l'andare oltre la logica” ciò che succede nei mondi fittizi. Non si immaginano nuove logiche, né tanto meno le si va nel senso opposto. Quel che succede è il mettersi nelle condizioni di potersi eventualmente astenere da confrontarsi con la logica che incontriamo nella nostra realtà.

*Ci possono essere prescrizioni di immaginare una contraddizione anche se non è possibile farlo. [...] . Potrebbero anche esserci delle prescrizioni distinte di immaginare p e di immaginare non-p senza una prescrizione di immaginare la loro congiunzione. L'insieme di proposizioni fittizie in un dato mondo potrebbe essere contraddittorio anche se nessuna contraddizione è fittizia.*⁸³

Le regole di generazione, infatti, ci invitano a immaginare di accostare proposizioni che naturalmente non accosteremmo. Per meglio capire quello di cui stiamo parlando dobbiamo ri-considerare quanto detto riguardo alle regole di accettazione e di integrazione. La regola di accettazione ci invita infatti ad accettare le verità fittizie che stiamo immaginando così come sono, senza troppi indugi o speculazioni. La regola di integrazione, ci invita a trovare un modo di collegare le proposizioni in modo da seguire il flusso immaginativo senza arresti. Il completamento richiesto dalla regola di integrazione può consistere anche semplicemente nel ricorrere alla regola di accettazione: la zucca è diventata carrozza per il movimento della bacchetta e le parole della fata.

Sembrano essere queste due regole, che sono altamente peculiare dei mondi fittizi, a creare il solco con i mondi possibili, nei quali l'accettazione dell'impossibilità o della contraddizione non può essere contemplata.

Oltre a ciò, rispetto ai mondi possibili, i mondi fittizi godono del privilegio dell'immunità

⁸²Ivi, p. 90

⁸³Ibidem.

ad una necessità di completezza.

Ne La metamorfosi non è fittizio che il bisnonno di Gregor fosse un chiavaiolo, e neppure è La metamorfosi-fittizio che così non fosse. La storia né dice né implica alcunché intorno al mestiere del bisnonno del protagonista. Il suo mondo è indeterminato o incompleto sotto questo aspetto.⁸⁴

Se noi modificassimo o aggiungessimo qualcosa ad un mondo fittizio avremmo a che fare con qualcosa di diverso da quel mondo particolare. I mondi fittizi sono mondi che una volta confezionati, non sono modificabili, né con aggiunte, né con inquisizioni o speculazioni, pena la creazione di un intero nuovo mondo fittizio.

I mondi generati dalle opere non rappresentano il reale, ancor meno, quindi il mondo, non sono mondi possibili ed esistono soltanto nei giochi degli uomini.

Nonostante ciò non siamo domi nel pensare che in un qualche modo non abbiano ripercussioni sulla realtà e sul mondo in cui viviamo.

Un mondo inconsistente

Ispezionate alcune caratteristiche dei mondi fittizi, e avendo mostrato come si possano considerare come mondi sui generis, possiamo ora tornare a concentrarci su di essi e sul nostro rapporto con loro.

Come abbiamo più volte chiarito, è l'opera di finzione che genera il mondo fittizio, attraverso la sua funzione di essere supporto per la generazione di quelle regole che generano le proposizioni fittizie, che sono verità fittizie che, all'unisono, compongono il mondo fittizio.

Sta, quindi, alla bravura dell'autore riuscire a darci delle regole di generazione che si incastrino nel suo mondo così bene da darci in un modo chiaro seppur fittizio e incoerente il mezzo per accedervi. Ma a cosa accediamo? Certamente accediamo ad un mondo che ha delle caratteristiche particolari, che è unico, che non è modificabile e che non è, in un qualche modo strutturale, accettabile se non nelle vesti con il quale si presenta.

⁸⁴Ibidem.

Seguendo i ragionamenti waltoniani, però, quello a cui accediamo è un modo fittizio che in realtà è un gruppo di verità fittizie.

Fictional truth come in groups, and each of these groups constitutes a "fictional world".⁸⁵

Va da sé che quello a cui accediamo è ad un insieme di proposizioni, con delle caratteristiche particolari, a cui non accederemo, forse, se non attraverso l'imposizione di regole precise.

Anche volendo concedere una qualche esistenza metafisica, come a tratti sembra voler fare Walton, non possiamo non considerare che questi mondi hanno innanzitutto la caratteristica, almeno, dell'evanescenza, ma che, per il loro esistere, abbisognano del mondo reale.

E' naturale concepire i mondi di finzione come qualcosa che esiste in modo contingente. Il mondo di La Grande Jatte esiste solo perché esiste il dipinto; fu creato da Seurat quando creò il dipinto.⁸⁶

Rispetto al mondo in cui viviamo, quindi, i mondi di finzione sembrano apparire come elaborazioni di proposizioni sollecitate da supporti. Non si tratta di nuove proposizioni, o di qualcosa che parte dal nulla. Le proposizioni che compongono il mondo fittizio esistevano prima della realizzazione dell'opera di finzione. Come ci dice Walton:

Ma proposizioni e classi di proposizioni esistono necessariamente (o perlomeno la loro esistenza dipende solo da ciascun particolare intorno alle quali esse vertono). La classe di proposizioni che sono La Grande Jatte-fittizie sarebbe esistita anche se La Grande Jatte non lo fosse, e quella classe esisteva già prima della realizzazione del dipinto.⁸⁷

⁸⁵Walton, K.L., *Fearing Fiction*, in *The Journal of Philosophy*, Vol. 75, N. 1 (1978), p. 10

⁸⁶Walton, K.L., *Mimesis come far finta. Sui fundamenta delle arti rappresentazionali*, cit. 91

⁸⁷Ibidem.

I mondi fittizi sembrano avere un grande debito e legame con il mondo in cui viviamo, ma, allo stesso tempo, una forte indipendenza.

Abbiamo visto in precedenza, infatti, quanto questi mondi nella loro evanescenza, inconsistenza, in fondo, e unicità, risultano indipendenti dal mondo reale in cui noi viviamo. Una volta confezionati, infatti, sembra quasi che l'unica cosa che possiamo fare con loro sia immaginarli, adagiandosi così ad un ruolo prettamente passivo nei loro confronti.

Ma sono così impermeabili nello loro intangibilità questi mondi una volta generati?

Interazione con i personaggi e barriere

Finora ci siamo occupati dei mondi fittizi cercando di mostrane le caratteristiche. Abbiamo visto come si generano, come si compongono e quali siano le loro peculiarità. Le tipicità che li caratterizzano sono così forti da permetterci di considerarli indipendenti dal mondo reale (e da quelli possibili). Sono mondi sotto il rispetto della loro esistenza come classi di proposizioni e questo, aggiunto alla propria indipendenza dal mondo reale, ci ha portati a considerarli come contingenti e indipendenti. Nonostante l'intangibilità intratteniamo delle relazioni con loro nella nostra vita quotidiana. Non per questo, però, con questi mondi non intratteniamo alcuna relazione, anche se i limiti tra il mondo in cui viviamo e i mondi fittizi sono ben marcati. Che tipo di relazioni possiamo avere con loro?

“What relations can hold between the real world and fictional worlds? Can real people interact with fictional characters? We are likely to feel that fictional worlds are insulated or isolated, in some peculiar way, from the real world, that there is a logical or metaphysical barrier between them. That, indeed, is why we call them different “worlds”. From our position in the real world we cannot, it seems, rescue Robinson Crusoe from his island, or send flowers to Tom Sawyer's relatives grieving at his funeral.”⁸⁸

Qual è la distanza che ci separa da loro? Possiamo interagire con i personaggi di questi

⁸⁸ Walton, L. K., *How remote are Fictional Worlds from the Real World?*, in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 37, No. 1 (1978), pp. 11-12

mondi? In un qualche modo sì, ma in un modo del tutto particolare. Questo tipo di interazione, non privo di conseguenze, merita probabilmente una certa attenzione.

Abbandonando momentaneamente questioni analitiche, risulterà interessante verificare quali siano i possibili effetti reali di queste interazioni, cercando di scrutarli con uno sguardo esterno.

A Frankenstein monster may threaten with destruction any character who has the misfortune of sharing its world, but we in the real world are perfectly safe from it.⁸⁹

L'interazione che intratteniamo con questi mondi, nei suoi effetti su di noi, sembra in fatti avere sempre la caratteristica di non avere presa sul mondo reale e, quindi, fisicamente su di noi. Esiste una specie di barriera che ci separa da questi mondi, ma questa barriera, che pare avere un carattere fisico, presenta delle falle.

The barrier between worlds is not airtight, however. There are epistemological holes in it.⁹⁰

Secondo Walton ci sono delle falle epistemologiche nelle barriere che dividono i mondi fittizi dal mondo reale. Attraverso queste falle però non riusciamo ad aiutare gli eroi nelle loro battaglie (ammesso che ne avessimo il coraggio), né possiamo dare supporto morale ai nostri personaggi preferiti nei loro momenti di sconforto.

Sembra però che, al contrario, gli eroi riescano talvolta ad infonderci un certo coraggio, e, magari una certa voglia di giustizia. Altri personaggi sembrano poterci deludere o provar dolore per loro. Il contrario però sembra impossibile.

The epistemological window between the real world and fictional ones appears, usually to be one-way. Tom Sawyer knows nothing about us, and it hardly seems possible for him – or even Sherlock Holmes, for that matter – to find out anything about us. Nor can we normally expect to inspire admiration,

⁸⁹Ivi, p. 12

⁹⁰Ibidem.

*fear, or hate in fictional characters.*⁹¹

C'è qualcosa però che non torna. Non dobbiamo, secondo Walton, lasciarci abbagliare dalle nostre emozioni. Se facciamo, infatti, attenzione le emozioni in questione non sono esattamente come quelle che proviamo immersi nel mondo reale. Qualcosa loro manca.

*Our “fear” of the Frankenstein monster is a peculiarly unfounded one, since we are certain to survive even if the monster ravishes the entire world!*⁹²

Walton nell'articolo *“How Remote are fictional worlds from the real world?”* ci propone l'esempio di Henry che, di fronte ad uno spettacolo teatrale, invaghito o preso a pietà dalla sorte che sta toccando all'eroina, non riesce a rimanere passivamente a guardare.

L'eroina sta per essere uccisa dal personaggio negativo, dal “cattivo”. Henry non ci sta, lo trova ingiusto. Vuole salvarla. Può? Henry non sembra molto impegnato in questo tipo di analisi, sale sul palcoscenico e libera l'eroina dai binari prima che il treno arrivi. E' riuscito Henry nel suo intento?

Quel che Henry ha fatto è stato salire su un palcoscenico di corsa, slegare l'attrice da due barre di ferro simili a rotaie mentre sentiva il suono di una locomotiva, proveniente da un impianto audio, aumentare di volume. Probabilmente se fossimo tra il pubblico saremmo alquanto irritati. Probabilmente nemmeno l'attrice ha gradito l'atteggiamento di Henry. Quello che Henry ha fatto è stato di fatto interrompere lo spettacolo. Dal momento in cui è salito sul palco, la messa in scena è terminata, si è interrotta. Henry non ha rispettato le regole del gioco, ha giocato in maniera impropria e inappropriata. L'attrice del resto non sarebbe morta per il passaggio di un treno. L'eroina forse sì. Anzi, se così prevede la sceneggiatura, morirà alla prossima messa in scena, o di lì a poco se la stessa si sta svolgendo in una altra parte del mondo. Non ci è possibile interagire con i personaggi fittizi o con i mondi di finzione, per quanto lo possiamo ardentemente desiderare. Gli unici che possono salvare l'eroina sono gli altri personaggi di finzione, o alcuni avvenimenti del mondo di finzione. Le eroine possono essere salvate, ma non da noi.

⁹¹Ibidem.

⁹²Ibidem.

*Fictional heroines are not unsavable just because they are fictional. They can be saved by other fictional characters.*⁹³

L'intervento di Henry potrebbe essere risolutore nel suo intento solo nella circostanza in cui l'attrice stesse improvvisando. Nel momento in cui l'opera è stata scritta, tuttavia, l'eroina deve sottostare al suo destino (scritto). Il fatto che l'opera sia scritta rende l'eroina insalvabile e l'attrice slegabile.

Sta alla sceneggiatura decidere il destino dell'eroina. Per salvare l'eroina, dunque, forse, dovremmo riscrivere l'opera, modificarla, o costringere l'artista a farlo. Un demone in un dipinto può essere cancellato con un pennello, come un'eroina salvata con una biro. Ma di norma noi non lo facciamo, accettiamo il bello e il brutto, il buono e il cattivo che succede nel mondo dell'opera per amor estetico, per scelta, per curiosità. Intervenire sarebbe non rispettare le regole, sarebbe giocare un gioco improprio. Andiamo a teatro accettando la convenzione di giocare il gioco che ci viene messo davanti. E del resto, se modificassimo l'opera, salveremmo un'altra eroina.

In ogni qual caso, il modo in cui Henry ha deciso di comportarsi non gli ha permesso di salvare l'eroina. L'eroina è un personaggio fittizio e come tale è a noi intangibile in quanto non esistente, nella sua fittizità.

[...]Is it (literally) true that Henry saves the heroine? And, is it fictional that he saves her?

*It is clear that this is not (literally) true. The heroine doesn't (literally) exist, and non-existent people cannot be saved. Nor is fictional that Henry saves the heroine.*⁹⁴

Henry e l'eroina appartengono a mondi diversi. Mondi separati da una barriera che non permette interazioni fisiche.

Saving can take place only within a single world. If "A saves B", then either it is (literally) true that A saves B, or it is fictional that this is so. Cross-world

⁹³Ibidem.

⁹⁴Ivi, p. 16

*saving, properly so-called, remains excluded.*⁹⁵

Quasi-emozioni

Non possiamo influenzare in alcun modo il mondo fittizio generato da un'opera di finzione. L'opera di finzione, però, sembra poter avere un qualche effetto su di noi. I nostri stati psico-emotivi sembrano essere spesso in balia dei mondi fittizi.

Il mondo fittizio e il mondo reale, potremmo dire, attraverso noi trovano appieno un anello di congiunzione.

Charles is watching a horror movie about a terrible green slime. He cringes in his seat as the slime oozes slowly but relentlessly over the earth destroying everything in its path.

Soon a greasy head emerges from the undulating mass, and two beady eyes roll around, finally fixing on the camera. The slime, picking up speed, oozes on a new course straight toward the viewers. Charles emits a shriek and clutches desperately at his chair. Afterwards, still shaken, Charles confesses that he was "terrified" on the slime. Was he?⁹⁶

E' infatti innegabile che di fronte ad opere di finzione, ingaggiati dalle regole di generazione, ci immergiamo in questi mondi, proviamo emozioni e formuliamo considerazioni riguardanti i personaggi di finzione e il mondo fittizio.

Readers or spectators detest Iago, worry about Tom Sawyer and Becky lost in the cave, pity Willy Loman, envy Superman and Charles fears the slime.⁹⁷

Nonostante la non esistenza di questi mondi e personaggi, non mancano conseguenze in noi quando abbiamo a che fare con loro. Sembra che la non esistenza non li plachi.

⁹⁵Ivi, p. 18

⁹⁶Walton, K.L., *Fearing Fiction*, cit., p. 5

⁹⁷Ivi, p. 6

*Physical interaction is possible only with what actually exists. That is why Charles cannot dam up the slime, and why in general real people cannot have physical contact with mere fictions. But the nonexistence of the slime does not prevent Charles from fearing it.*⁹⁸

Diversamente da quanto crediamo che ci possa essere un ladro in casa sentendo dei rumori, Charles è perfettamente al corrente del fatto che il mostro di gelatina non esiste, ma nondimeno ne ha paura, una paura che ha come conseguenza persino degli effetti fisici e fisiologici, non solo mentali. Alla visione del mostro di gelatina Charles modifica lo stato della poltrona stringendola, magari finanche rovinandola, suda, batte forse i denti. Qualcosa nel mondo reale avviene. Questa sua paura però non lo spinge a prendere provvedimenti adeguati rispetto al tipo di minaccia. Se un mostro lo stesse guardando negli occhi e si dirigesse verso di lui, con molta probabilità scapperebbe dal cinema e chiamerebbe per lo meno la polizia.

Questo non avviene. Charles, al contrario di Henry, segue le regole del gioco.

Questa paura di Charles, e tutte le emozioni che proviamo quando ingaggiati da un opera di finzione, non sono esattamente come quelle che potremmo provare nel mondo reale.

Le emozioni che proviamo di fronte ad un opera di finzione, per quando profonde, ampie e forti, non sono, secondo Walton, sovrapponibili a quelle che proviamo quando immersi nel mondo in cui viviamo. La paura di Charles, infatti, è una paura accompagnata dalla consapevolezza delle non esistenza del mostro, dalla consapevolezza di essere seduti in un cinema e, quindi dall'essere consci di stare giocando un gioco, seppur estremamente fine e complesso.

In *Fearing Fictions*, l'articolo dove possiamo incontrare l'esempio di Charles, Walton compara la paura di volare con la paura di Charles.

Un soggetto affetto da acuta aerofobia, anche se persuaso da terapia, letture e assicurato sino allo stremo dai propri cari e amici, anche se spintosi a salire sino all'interno del velivolo, non potrà non compiere azioni reali quali scappare dall'aereo, divincolarsi da eventuali blocchi, gridare o quant'altro. La paura che lo assalirà lo spingerà a compiere delle azioni

⁹⁸Ibidem.

nel mondo reale che puntino a modificare la situazione che gli genera lo stato di paura.

Charles, invece, per quando la sua paura sia così pervasiva in lui da fargli stringere la poltrona, non compirà nessuna azione per bloccare la calata del mostro di gelatina. Charles, a differenza dell'aerofobo, è perfettamente conscio del fatto che il mostro non è reale e che, quindi, nessuna azione potenzialmente intraprendibile potrebbe fermare il mostro. Deve sperare nell'avvento di un qualche fattore nel mondo fittizio in cui il mostro si trova.

Secondo Walton lo stato in cui Charles si trova non è paura, ma qualcosa di diverso che battezza col nome di “*quasi-paura*” (*quasi-fear*).

Secondo Walton Charles, ingaggiato dal mondo fittizio, si rende conto di avere una sensazione particolare, un'emozione particolare. Questa emozione è simile alla paura, ma non sembra averne la stessa portata. E' questa consapevolezza delle emozioni che sta provando di fronte alla scena del film e su cui focalizza la sua attenzione che gradualmente lo portano ad avere paura del mostro. O, secondo la terminologia di Walton, quasi-paura.

What makes it make-believe that Charles is afraid rather than angry or exited or upset is the fact that his quasi-fear is caused by the belief that the slime that endanger him is what makes it make-believe that the slime is the object of his fear. In short, my suggestion is this: the fact that Charles is quasi-afraid as a result of realizing that make-believably the slime threatens him generates the truth that make-belatedly he is afraid of the slime.⁹⁹

In una nota che accompagna questo passo dell'articolo citato troviamo una specificazione.

This, I think, is at least approximately right. It is perhaps equally plausible, however, to say that the fact that Charles believes his quasi-fear to be caused by his realization that the slime endangers him is what makes it make-believe that his state is fear of the slime.¹⁰⁰

Secondo Walton, infatti, è il realizzare che c'è una situazione di pericolo e che questa situazione è dovuta al mostro di gelatina, che genera una graduale sensazione e realizzazione

⁹⁹Ivi, p. 14

¹⁰⁰ Ivi, p. 14 (nota 11)

delle conseguenze reali di queste, che, come in un vortice, portano alla consapevolezza di una sensazione di paura che viene automaticamente indirizzata verso un qualcosa. Nell'esempio di Charles nel mostro di gelatina. Altresì potrebbe essere un'intera ambientazione di immagini, parole e suoni che porta alla finale indicizzazione della paura (o dell'emozione) verso un particolare bersaglio.

Sono le conseguenze (azioni più o meno spontanee) che ci ritroviamo a esperire su noi stessi che iniziano questa particolare tipologia di emozioni, le *quasi-emozioni*, che vivono del fatto di essere consapevoli del reale coinvolgimento emotivo che esperiamo e al contempo sono arginate dall'incontro con la realtà e la non esistenza del mondo fittizio che sembra generarle.

Quel che avviene, secondo Walton è del tutto simile a ciò che accade per un attore mentre recita.

Facts about Charles makes it make-believe truths about him; in this respect he is like an actor portraying himself on stage. But the sorts of facts about Charles which do the generating are different. Make-believe truths about Charles are generated at least partly by what he thinks and feels, not just by how he acts. It is partly the fact that Charles is in a state of quasi-fear, the fact that he feels his heart pounding, his muscles tensed, etc., which make it make-believe that he is afraid. It would not be appropriate to describe him as "afraid" if he were not in some such state.¹⁰¹

In un mix di concetti derivanti dalle idee di Stanislavskij e di Brecht, l'attore che ha in mente Walton si estranea dalla realtà senza veramente mai riuscirci cercando nelle proprie azioni e nei propri stati reali l'immersione nel personaggio.

The actor may find that putting himself into a certain frame of mind makes it easier to act in the appropriate ways. Nevertheless, it is how he acts, not his state of mind, that determines whether make-believably he is afraid.¹⁰²

¹⁰¹ Ivi, p. 13

¹⁰² Ivi, p. 14

Lo stesso avviene per Charles, e per chiunque di noi, mentre siamo di fronte ad un'opera di finzione. E' immaginativo e quasi-fittizio che stiamo avendo paura.

Secondo Walton è l'essere conscio del fatto di stare provando una sensazione immaginativa di paura di fronte ad un oggetto di finzione fa sì che Charles ritenga di aver paura. Non solo lo ritiene, ma è pronto ad esclamarlo senza indugio. E' perché immerso nel mondo. E' il Charles immerso nel mondo che ha paura. Il Charles che, come un attore, si immedesima nel Charles che *de se* "vive" il suo essere osservatore immerso nel mondo di finzione, si incontra con il Charles immerso nel mondo reale, sovrapponendosi.

*Charles tendency of imagine himself afraid of the slime when he finds himself in the relevant mental state constitutes persuasive grounds for attributing to him acceptance of a principle whereby his experience makes it make-believe that he is afraid.*¹⁰³

La nostra partecipazione frammista alla nostra consapevolezza di star giocando il gioco che ci propone l'opera ci permette di essere "presi" nel mondo di finzione al contempo rimanendo consapevoli di rimanere nel mondo reale. Utilizziamo il supporto, l'opera di finzione, per diventare personaggi silenti del mondo fittizio, consci della nostra impotenza e pronti a rimanere saldamente ancorati, in fondo, al mondo reale.

*Charles uses the screen images as props in a personal game of make-believe in which he himself is a character. He plays his own game with the images. The screen images, of course, do not lend themselves to bring "dressed" or manipulated in all the ways that the dolls do, and this limits the extent of Charles's participation in the game.*¹⁰⁴

E' attraverso questa partecipazione emotiva che riusciamo, o forse l'opera riesce, a farci rimanere incollati ad essa, a volerla esplorare e a voler quindi continuare il gioco che ci invita a fare, dimenticando logiche, incompletezze ed impossibilità. Ed è questo gioco nel gioco che noi facciamo con le nostre emozioni e interessi che veniamo sempre più spinti ad essere

¹⁰³ *Ivi*, p. 16

¹⁰⁴ *Ivi*, p. 18

sempre più coinvolti nel credere nelle verità fittizie che l'opera ci propone tanto da farci “entrare nell'opera”.

Charles non fa parte del mondo del film, anche se le sue espressioni verbali sembrerebbero indicarlo.

He regard himself as coexisting with the slime in a make-believe world.¹⁰⁵

For Charles is doing just what actors do, pretending to make an assertion.¹⁰⁶

Del resto, non essendoci un mondo da guardare, ma un monitor o una tela, o dei fogli, è necessario che sia un nostro sforzo affinché il mondo fittizio acquisisca la sua esistenza fittizia.

Più lo sforzo è facilitato o piacevole (secondo i gusti), più continuiamo a intrattenerci con esso, come con tutti i giochi.

Per fare ciò abbiamo bisogno di una certa capacità introspettiva, perché è dalle nostre risorse che il mondo viene completato o accettato secondo delle regole che abbiamo imparato, ma che applichiamo con le risorse descrittive e proposizionali che abbiamo e che porgiamo alla nostra intenzionalità.

In fondo siamo coloro che supportano la struttura per permettere il mondo. Se accettato il gioco, e se il gioco è ben formato, risulta impossibile non esserne coinvolti. E' intrinseco nella natura dell'esistenza del mondo che esiste nel gioco di far finta il nostro coinvolgimento.

Potremmo quasi dire che, come suggeriva Gadamer, è il gioco che ti gioca.

They generate de re make-believable truths about themselves and so belong to the fictional world just as Charles does.¹⁰⁷

¹⁰⁵ *Ivi*, p. 19

¹⁰⁶ *Ibidem*.

¹⁰⁷ *Ivi*, p. 22

Parte terza

Realtà e finzione

L'immaginazione: un processo non uno stato

Nelle sezioni precedenti abbiamo cercato di evidenziare dapprima le proposte della cibernetica. In particolare abbiamo cercato di porre l'attenzione su quale sia la visione cibernetica dell'essere umano calato nel mondo. Abbiamo cercato di sottolineare come l'essere umano venga considerato come un essere in continua modificazione, che rielabora una realtà attraverso dei processi. Dinamico per disposizione e perché sospinto dalla dinamicità dell'ambiente che lo circonda.

Abbiamo voluto dar risalto alla visione von foersteriana di un essere umano rielaboratore di mondo, e in particolare abbiamo considerato le elaborazioni di tipo descrittivo. Il cibernetista sostiene infatti che sia attraverso il linguaggio e il suo utilizzo che mettiamo dei paletti al mondo per poter organizzare le nostre esperienze. Da questo aspetto è nata la concezione von foersteriana della realtà come computo ricorsivo di descrizioni.

Consci di aver considerato la realtà solo nel suo aspetto d'essere immersa in un linguaggio, non si ritiene questa visione la esaurisca, ma tanto ci bastava per poter poi proporre un punto di vista con il quale ci risulta più facile provare a confrontare i risultati ottenuti dalle teorie waltoniane e, se possibile, andare un passo oltre.

Delle teorie waltoniane abbiamo cercato di porre in risalto ciò che il filosofo statunitense ci propone attraverso gli atteggiamenti proposizionali. L'immaginare proposizionale waltoniano, infatti, ci permette di comprendere il mondo dell'immaginazione attraverso una chiave di lettura che ci consente di presentare l'immaginazione sotto la caratteristica del linguaggio.

Oltre a ciò, un punto che ci pare utile evidenziare è quello della presenza in entrambe le visioni della realtà e dell'immaginazione come dei processi che si percorrono durante tutto l'arco della nostra vita.

Mentre è l'intero corpo delle concezioni cibernetiche che viene fondato sulla dinamicità e modifica, sulla formazione, con Walton questo aspetto è spesso stato solo constatato e presentato con esempi.

Vorremmo ora iniziare a intrecciare le varie proposte per cercare di andare oltre.

Singer a questo proposito ci fornisce un buon supporto.

I propose that those of us who, early on, learned through imaginative play and pretend games to recognize and control our imaginary may have at least gained an important resource for adapting to the increasing and inevitable complexities of adult life. Years of practice in the playful exercise of make-believe games which then become internalized into a form of control of one's thought processes may have significant coping values in many practical life situations.¹⁰⁸

Come ci suggerisce Singer, i giochi del “far finta” hanno importanti ripercussioni sulla nostra capacità di districarci nelle situazioni che si presentano nella nostra vita. Non ci soffermeremo oltre sull'importanza di questi processi in giovane età, ma ci tornerà interessante prendere spunto dalle parole affidateci da Singer riguardo “l'internalizzazione dentro forme di controllo dei processi di pensiero”. Sembra questo il punto chiave del successo di queste attività. Attraverso queste attività apprendiamo a maneggiare l'immaginazione.

Questo processo di apprendimento, inoltre, non ha solo un'importanza da un punto di vista dei processi immaginativi stessi e delle conseguenze che poi ci permettono di rapportarci con le opere di finzione, ma, ci suggerisce sempre Singer, ci consente anche di avere un rapporto più sano con la realtà in generale.

¹⁰⁸ Singer, J. L., *Learning to Play and Learning Through Play*, in Singer, D., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., *Play=Learning How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social Growth*, New York, Oxford University Press, 2006, p. 441

Children who engage in constructive imaginative play in childhood are mastering a heightened awareness of reality-fantasy distinctions. They also gradually learn to recognize the reality of human thought processes which are private individualized and potentially useful for one's self entertainment, for self-examination and ultimately for effective scientific or artistic creativity.¹⁰⁹

Questi processi che interiorizziamo sembrano avere una certa rilevanza per le nostre possibilità di fare esperienza, non solo immaginativa, riuscendo a riconoscere quest'ultima come una possibilità diversa dall'esperienza che facciamo con il mondo in cui viviamo.

Bisognerebbe dunque porre l'accento in maniera più spiccata su questa disposizione allo sviluppo che l'essere umano sembra possedere rispetto alla possibilità di far propria questa capacità.

E' interessante notare che questa attività, questo processo, essendo un processo che noi produciamo e subiamo alla stregua degli altri computi *a la* cibernetica, produce una modifica del modo in cui ragioniamo, anche se non nel suo complesso, ovviamente. Questi principi, queste regole, non devono venir ogni volta esplicitate, una volta apprese, interiorizzate, risultano attività impressa. Questo aspetto si vuole ora evidenziare.

L'apprendimento cibernetico

Sempre la scuola cibernetica ci propone una chiave di lettura dei processi di apprendimento. Ancora Maturana e Varela ci vengono incontro.

L'introduzione al volume "*Autopoiesis e cognizione*", che abbiamo citato nel primo capitolo, era solo l'incipit per la presentazione del loro concetto di autopoiesis, che ora ci tornerà utile.

La proposta dei due studiosi che qui cercheremo di sintetizzare secondo un percorso a noi utile, ha a che fare con il comportamento fisiologico delle nostre cellule neurali. Senza addentrarci nel dettaglio delle proposte neurofisiologiche dei due autori, quello che ci sembra utile rilevare è che, secondo gli studi dei due neurofisiologi, il nostro sistema nervoso deve

¹⁰⁹ *Ivi*, p. 439

essere visto come un sistema che non rimane invariato nella sua struttura e architettura. Al passaggio di un impulso elettrico attraverso le cellule nervose, in queste ultime si innescano dei processi biochimici che consentono la ricezione e la locale elaborazione dell'impulso stesso. Questo processo non lascia inalterate le cellule stesse che, in un processo a catena, andranno a modificarsi e modificare l'assetto delle cellule adiacenti. Quello che gli autori propongono è una visione di un sistema nervoso che, chiuso, reagisce alle modifiche provenienti dall'ambiente esterno e interno modificando il suo assetto, in pieno stile cibernetico. Questo processo continuo farà sì che vadano a formarsi delle vie preferenziali di passaggio di alcuni impulsi elettrici piuttosto che d'altri, trovando di fronte ad essi una struttura locale e generale meno resistente al loro passaggio. Gli impulsi che trovano giovamento da questa situazione saranno quelli che si sono aperti una strada, ovvero quelli che proveniente dall'esterno e/o dall'interno del sistema uomo, avranno un'occorrenza maggiore.

Il nostro sistema nervoso, visto come sistema chiuso, si autoregola in base all'ambiente che si trova di fronte e ai suoi stati interni. Questo processo viene battezzato da Maturana e da Varela col termine autopoiesis.

Un sistema vivente, a causa della sua organizzazione circolare, è un sistema induttivo e funziona sempre in maniera predittiva: ciò che è accaduto una volta accadrà di nuovo. La sua organizzazione (genetica e non), è conservativa e ripete solo ciò che funziona. Per la stessa ragione i sistemi viventi sono sistemi storici; la rilevanza di una data condotta o modo di comportamento è sempre determinata nel passato.¹¹⁰

L'apprendimento, quindi è trasformazione. È formazione che mira alla sussistenza del suo funzionamento attraverso l'esperienza che facciamo.

L'apprendimento come processo consiste nella trasformazione attraverso l'esperienza del comportamento di un organismo in modo che sia direttamente o indirettamente susserviente al mantenimento della sua circolarità basilare.

¹¹⁰ Maturana, H.R., Varela, F.J., 1980, Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente, cit., p. 74

Data l'organizzazione determinata dagli stati del sistema vivente in generale, e del sistema nervoso in particolare, questa trasformazione è un processo storico tale e quale si sviluppa un nuovo comportamento; o attraverso cambiamenti nelle regole di transizione da stato a stato.

L'organismo è in un continuo processo di divenire che è specificato attraverso una sequenza senza fine di interazioni con entità indipendenti che scelgono i suoi cambiamenti di stato ma non li specificano.¹¹¹

Ne segue che una macchina autopoietica continuamente genera e specifica la sua propria organizzazione mediante il suo operare come sistema di produzione dei suoi propri componenti, e lo fa in un turnover senza fine di componenti in condizioni di continue perturbazioni e di compensazione di perturbazioni.¹¹²

Questo processo non ha mai fine, è in continuo movimento, e, secondo gli autori è quello che ci permette di definirci come “vivi”.

Possiamo dire che ogni interazione interna ci cambia perché modifica il nostro stato interno, cambiando l'atteggiamento o la prospettiva (come stato funzionale) da cui entriamo in una nuova interazione.

Questo può spiegare la nostra facilità ed immediatezza nel venire spinti dalle regole di generazione delle opere di finzione in mondi fittizi in maniera quasi automatica. Questo spiega la prontezza latente di cui sembriamo essere portatori sani rispetto ai processi immaginativi.

Walton, infatti, ci suggeriva:

Se vi è intesa sul fatto che la funzione di un dato oggetto è fare da supporto in certi generi di giochi, i giochi non devono essere nuovamente predisposti per stabilire i pertinenti principi di generazione. E' un po' come disporre di un linguaggio costruito pronto all'uso per qualsiasi conversazione, piuttosto che dover predisporre per ognuna un codice ad hoc. Peraltro non ne guadagniamo

¹¹¹ *Ivi*, p. 84

¹¹² *Ivi*, p. 131

*solo in convenienza. Fintantoché è funzione riconosciuta dall'oggetto fare da supporto in certi tipi di giochi, i principi con ogni probabilità sembreranno naturali, saranno accettati automaticamente, saranno interiorizzati, ed è probabile che le immaginazioni prescritte occorrano spontaneamente. Inoltre, i creatori dei supporti, possono prevedere come le loro creazioni saranno usate, e pertanto dirigere le immaginazioni della gente progettando i supporti in modo appropriato.*¹¹³

Questo processo di apprendimento, così come mostratoci da Maturana e Varela ci permette di spiegare la nostra capacità latente ad essere pronti a ingaggiare in maniera spontanea quei processi immaginativi che i giochi dapprima e le opere di finzione poi ci suggeriscono.

Non dobbiamo però correre il rischio di pensare che si tratti qui di un sistema deterministico. Non c'è fatalismo. Non si parla qui di una disposizione ad adattarci ed a interiorizzare la capacità di effettuare processi immaginativi come qualcosa che ci vincola in maniera definitiva. Infatti esistono molte altre esperienze che contribuiscono alla nostra formazione.

E' evidente infatti, e quindi obbligatorio far qui notare, la nostra capacità di avere una cosiddetta resistenza immaginativa. Nel volume "*Marvelous imagines*"¹¹⁴ Walton dedica un capitolo su questo tema. Lo statunitense non manca di rilevare che questo nostro essere sempre pronti ad ingaggiare processo immaginativo di fronte alle opere di finzione non manca di sottostare alla volontà di continuare a seguirlo meno. Di fronte a supporti che generano una precisa funzione immaginativa, abbiamo la possibilità di scegliere se continuare, il nostro ingaggio o, ad esempio, dare le spalle al quadro.

Quello che si voleva qui evidenziare è la nostra particolare disposizione autopoietica: nostra stessa organizzazione del sistema nervoso che questi giochi di far finta lasceranno un impronta. Secondo gli autori stessi del volume autopoiesis, in armonia col pensiero di Von Foerster, sarà la struttura e architettura di questo sistema autopoietico in continuo cambiamento che ci fornirà la rete di relazioni che ci permettono di trovare un pensiero ordinato sul mondo.

¹¹³ Walton, K.L., *Mimesis come far finta*. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali, cit. p. 77

¹¹⁴ Walton, K.L., *Marvelous Imagines: on Values and the Arts*, Oxford University Press, New York, 2008

Anche l'esperienza del far finta che proviamo nei giochi avrà una sua puntuale e interessante importanza. Basti considerare la grande quantità di tempo che i bambini trascorrono facendo volare aerei giocattolo o servendo del tè al circolo delle bambole.

Apprendiamo sempre più ad aver a che fare con un mondo fittizio e nel farlo lo riconosciamo come tale. Secondo gli studi di Singer citati poco sopra, questa capacità interiorizzata di far qualcosa con l'immaginazione ci permette di riconoscere sempre più e meglio la differenza tra i mondi fittizi e il mondo in cui viviamo. Se riconoscere un'unità significa decifrarne la struttura e organizzazione, potremmo dire che il nostro giocare i giochi di far finta ci aiutano a trovarci delle chiavi di lettura con cui affrontare anche il mondo attorno a noi.

Mondo reale e mondi fittizi

Si cerca, qui, però di mettere in evidenza la finzionalità e la sua importanza per l'essere umano. Avendo scelto di esplorare il mondo di finzione attraverso la lente del linguaggio, sarà probabilmente ora opportuno tornare sulla strada che ci eravamo preposti di percorrere.

Torniamo, in questo senso, a discutere sul tema della finzione. Abbiamo visto che i mondi fittizi sono generati ad hoc attraverso dei processi che Walton chiama regole di generazione. Queste regole ci guidano e stimolano a fare qualcosa con *p*. Secondo Walton, infatti, noi ci troviamo ad esplorare mondi fittizi attraverso le manipolazioni che facciamo delle proposizioni.

Queste proposizioni, però, non sorgono dal nulla, come già visto, già c'erano e ci sarebbero state indipendentemente col mondo fittizio. Quello che facciamo quando "facciamo qualcosa con *p*" consiste nel prendere una proposizione e manipolarla. In realtà, quel che succede di fronte alle opere di finzione è più precisamente un lavoro su delle proposizioni. E' infatti un gruppo di proposizioni fittizie che genera un mondo fittizio. Queste proposizioni che si susseguono, mescolano e organizzano secondo una manipolazione, ci ridanno appunto il mondo di finzione.

Ci tornerà qui utile la concezione von foersteriana della realtà. Secondo Von Foerster, dicevamo, la realtà è un insieme di descrizioni che ricorsivamente si modificano, aggiornano, negoziamo con le precedenti. Una descrizione è composta da proposizioni. La realtà von

foersteriana, dunque è un insieme di proposizioni descrittive. Se un gruppo di proposizioni fittizie ci ridanno un mondo fittizio, una gruppo di proposizioni descrittive ci ridarà un mondo descrittivo.

Abbiamo ora dunque a che fare con la realtà von foersteriana come mondo descrittivo, composto da proposizioni che relazionano oggetti con proprietà del mondo in cui viviamo e i mondi fittizi che composti da proposizioni su cui la nostra intenzionalità ha operato dei processi.

Da un lato avremmo quindi ora il mondo in cui viviamo, il mondo reale, che ci ingaggia sempre con nuove sensazioni che elaboriamo attraverso il linguaggio e la cultura in un mondo descrittivo, che però mai lo esaurirà: la realtà von foersteriana. Dall'altro, dei mondi fittizi che derivano de regole di generazione che noi possiamo solo seguire attraverso i nostri giochi con le opere di finzione che mai, però, riusciranno ad coprire con esattezza i mondi di finzione generati dalle stesse opere.

Gettati nel mondo reale che non riusciamo a cogliere mai in fondo, utilizziamo la nostra viva dinamicità per continuare ad elaborare una realtà che ci permetta di conquistare una sempre miglior visione di esso e del miglior modo per viverci. Elaboriamo il mondo in qualità e ne deriviamo proposizioni descrittive, in cui si interconnettono oggetti con proprietà. Ascriviamo proprietà ad oggetti. Si parla qui di un mondo *de re*. In questo mondo c'è la possibilità di intenzionare sulle proposizioni. Un particolare modo di intenzionare sulle proposizioni è l'intenzionalità immaginativa, in cui ci auto-ascriviamo proprietà di essere o di poter avere caratteristiche (abbiamo quindi un atteggiamento *de se*) che ci permettono di fare qualcosa con le proposizioni descrittive riuscendo così ad avere di mira un mondo fittizio con il quale interagiamo attraverso i nostri giochi con le opere di finzione. Come per il mondo reale e la realtà von foersteriana, il non riuscire ad esaurire il mondo che si ha sotto tiro coinvolge i nostri sforzi nel cercar di soddisfare la nostra curiosità che sa, qui, di sensazione di incompletezza.

Questi mondi però, sin da bambini impariamo a distinguerli. Sono diversi. A primo acchito, potremmo dire, che i mondi fittizi hanno qualcosa in più, avendo la possibilità non dover seguire i vincoli del mondo reale, permettendoci così di mescolare le carte e creare nuove specie ogni secondo. Ma in realtà, siamo qui persuasi che abbiamo qualcosa in meno, qualcosa di fondamentale, che probabilmente ci spinge ad essere ancora più curiosi nei loro confronti, ancora più focosi e indaffarati nel investigarli e farci da loro trasportare: gli oggetti.

Gli oggetti dei mondi fittizi infatti non hanno esistenza ontologica. Come appare chiaro con Walton, le entità fittizie non esistono. Topolino non esiste, tanto quanto non esiste Babbo Natale. Nemmeno Madame Bovary è mai esistita, e mai Superman potrà volare di fronte alla nostra finestra.

Mondi senza oggetti

Sull'esistenza dei personaggi delle opere artistiche, le questioni ontologiche rispetto ai mondi di finzione vasta è la bibliografia e molti studiosi hanno dato un proprio contributo.

Noi non esploreremo a fondo la questione, ci limiteremo a presentare i punti che ci interessano per continuare la nostra esposizione.

Walton ci invita a ragionare sulla questione in maniera meno classica del solito. Va subito detto che secondo il filosofo la questione è presto risolta. Le entità che incontriamo nelle opere di finzione non hanno consistenza ontologica. Questo però non lascia la questione del tutto chiusa:

*Se non vi è un Re Lear e noi lo sappiamo, che cosa stiamo dicendo quando diciamo che Re Lear aveva tre figlie o che era un personaggio nel dramma i Shakespeare?*¹¹⁵

Secondo Walton quando asseriamo qualcosa riguardo entità fittizie, quel che facciamo è intendere asserire qualcosa rispetto al mondo di finzione. Non ci stiamo impegnando sulla verità dell'asserzione, stiamo asserendo verità fittizie. Re Lear esiste nel mondo dell'opera di Shakespeare, esiste il quel mondo fittizio generato dai giochi di far finta che vengono veicolati dall'opera di finzione attraverso le regole di generazione. E' completamente diverso l'impegno che mettiamo sulle asserzioni riguardanti le opere di finzione: parliamo, infatti del fittizio. Non basta poter asserire qualcosa per poter dire che quel qualcosa esiste, anzi è proprio la natura dei mondi fittizi che ci permette e di proferire asserzioni senza impegnarci sul mondo reale.

¹¹⁵ Walton, K.L., *Mimesis come far finta. Sulle fondamenta delle arti rappresentazionali*, cit. p. 438

I mondi di finzione, quindi, ci permettono di impegnarci solo sulla verità fittizia, mettendoci così su un piano di discussione che non condivide gli stessi parametri rispetto al mondo in cui viviamo. Questa è, infatti, secondo Walton, la loro caratteristica principale e forza.

Ci risulterà importante attestare la differenza espressa da Walton, ma altrettanto guardare un po' più da vicino le entità fittizie.

Caratteristica di questi atteggiamenti proposizionali è che vertono tutti su oggetti fittizi. Alcuni degli oggetti d'intenzione, come, accennato, sono riscontrabili nella realtà, come ad esempio il fiume Mississippi in Tom Sawyer, altri no, come gli unicorni. Nel mondo fittizio generato dall'opera, tutti sono allo stesso livello sotto un profilo analitico, ma quando si passa su un piano ontologico le cose cambiano. Come sappiamo secondo Walton gli unicorni esistono è una frase vera solo nel libro degli unicorni. Non c'è una corrispondenza dal mondo fittizio alla realtà o al mondo reale per il semplice motivo che c'è nel mondo fittizio un essere con delle caratteristiche tali e tali denominato unicorno. La direzionalità, il senso verso sui si deve guardare è dal mondo reale verso il mondo fittizio a livello ontologico, e non viceversa. Non di meno posso ritrovarmi a rilevare comportamenti che abbiano a che fare con entità fittizie o di immaginazione nel mondo reale. Mi posso trovare a parlare di Anna Karenina, oppure a vedere un uomo rassomigliare a Clark Kent anche quando non sono immerso in letture o visioni di mondi fittizi.

Verso la fine del diciannovesimo secolo Meinong scrive un volume che ci tornerà utile qui ora. In “*Gli oggetti di classe superiore*”¹¹⁶ ci viene presentata una teoria riguardante quel tipo particolare di oggetti che Meinong battezzerà col nome appunto di oggetti di ordine superiore, che hanno la caratteristica di essere oggetti composti da relazioni. Si parla di oggetti psichici o impossibili, che si compongono di quello che l'autore chiama *complexioni*. Sono contenuto che si esprime attraverso le relazioni che lo identificano attraverso le proprietà che ha. Questi oggetti hanno dato vita nella discussione circa la finzionalità e la sua ontologia a quelli che la Stanford Encyclopedia of Philosophy definisce “*meinongian fictional objects*”. Oggetti che sono, in fondo, contenuti relazionali. Sono quindi oggetti composti, potremmo dire, da relazioni tra proprietà. A noi sembra qui, la visione più utile e verosimile, seppur non ci soddisfa del tutto.

¹¹⁶ Meinong, A., Von Ehrenfels, C., *Gli oggetti di ordine superiore in rapporto alla percezione interna / Le Qualità Figurali*, ed. it, Faenza Editore, Faenza, 1979

Ci sarà utile ora riconsiderare la prima parte dell'articolo di Lewis precedentemente citato. All'inizio di quell'articolo, come si ricorderà c'era un atteggiamento proposizionale rispetto al gatto Bruce e un atteggiamento del tutto simile rispetto in una simile situazione. Erano le proprietà di Bruce che ci facevano attendere Bruce, non Bruce. Secondo Lewis infatti esistono atteggiamenti proposizionali senza oggetto, che si sorreggono su proprietà (esperite in precedenza). Avendo avuto l'esperienza del gatto Bruce, elaboriamo una descrizione o un insieme di proposizioni di quel particolare gatto rispetto a. Queste non si trovano nella nostra realtà solo dipendenti da Bruce, sono altresì ormai presenti in quanto elaborate. Esiste la proprietà di zampettare, di girare gli angoli, di avere del pelo nero, di avere quattro zampe... Queste proprietà sono stimolate da alcune input che ci provengono dall'esterno e che ricollegiamo ad una esperienza specifica (caso più semplice), che producono in noi una serie di elaborazioni che ci fanno avere un atteggiamento proposizionale riguardo ad un ipotetico gatto Bruce, tanto da renderci eventualmente felici avendo l'aspettativa di vederlo girare l'angolo.

Lewis ci invitava a considerare un tipo di atteggiamento proposizionale senza oggetto, focalizzando l'attenzione sulle sue proprietà.

Se consideriamo gli entità di finzione come oggetti di finzione meinongiani e teniamo sott'occhio la proposta di Lewis potremmo considerare queste entità come risultato di un atteggiamento proposizionale senza oggetto, ma come solo un intreccio di proprietà che descrivono delle caratteristiche. L'esistenza che viene proferita nelle opere di finzione nelle verità fittizie sarà solo una caratteristica senza oggetto. I mondi di finzione potrebbero così venir considerati come intreccio di proprietà di un atteggiamento proposizionale particolare che è l'atteggiamento immaginativo.

L'atteggiamento proposizionale immaginativo è un atteggiamento *de se* in cui noi ci auto-ascriviamo delle proprietà, ad esempio quella di essere testimoni silenziosi e nascosti del viaggio di Dante della divina commedia, nelle modalità che l'opera attraverso le meta-regole e la sua funzione ci prescrive a fare. Siamo dunque già inseriti in un processo in cui intenzioniamo proposizioni ascrivendoci proprietà che non abbiamo: utilizzando le capacità di fare qualcosa con *p* apprese e interiorizzare. Noi in questo processo non siamo oggetto a cui ascriviamo proprietà, per sua natura il *de se* non ha un oggetto, ha solo un ascrivere che a è auto-ascrivere. Questa stessa procedura, di ascrivere proprietà senza oggetto la applichiamo nelle opere di finzione. Le regole di generazione, potremmo dire ci prescrivono

di fare qualcosa con proposizioni senza oggetto, ci propongono un intreccio di proprietà in proposizioni che compongono un mondo, il mondo fittizio. Il mondo fittizio diviene così un mondo di proprietà.

Questa non è la posizione di Walton, come abbiamo detto, Walton semplicemente pone la questione proponendo che nei mondi di finzione si parla di verità fittizie che non sono vere.

Questo loro traslare si crede qui significativo mettere in luce, ha la sua origine da quelle operazioni che facciamo con le proposizioni che ci consentono di parlare del così e così (So-sein meinongiano), senza intenzionare nessun oggetto. Secondo Meinong questi oggetti non esistono, ma sussistono. Si vuole mostrare qui che, in accordo con Walton questi oggetti non esistono perché non sono investiti da nessuna oggettualità in quanto puri legami di proprietà. Le verità fittizie non avrebbero così un oggetto rendendo incostituenti le entità fittizie.

Questa visione delle verità fittizie ci permette di prendere ora in considerazione altri aspetti del nostro rapporto con il fittizio.

Quando siamo a teatro, vediamo un attore che esegue una performance. Fingerà ad esempio di essere Otello. Innescato il processo immaginativo non vediamo più Giorgio, l'attore che sta eseguendo la performance, ma non insieme di caratteristiche Giorgio finge di avere. Noi attraverso il nostro processo immaginativo *de se* ci facciamo trascinare nella finzione. Per farlo però non dobbiamo considerare Giorgio, ma le proprietà che Giorgio vuole rappresentare nella sua messa in scena. Se noi considerassimo Giorgio o la stoffa di cui è composto il suo vestito, o il materiale su cui è dipinta la scenografia, staremmo giocando un gioco inappropriato. Il gioco corretto è quello che prevede di prendere le proprietà che ri-conosciamo e forzarle dentro una relazionalità che non abbiamo esperito, costruendo così un ambiente (un mondo) di proprietà che hanno un oggetto reale che non dobbiamo considerare.

Questa si ritiene essere la caratteristica più importante del rapporto tra noi e le opere di finzione.

Avremmo così a che fare con una serie di proprietà che associamo ad un oggetto reale, proiettate su un oggetto di cui non abbiamo esperienza (e di cui nessuno ne ha), o che addirittura potrebbe non esistere. Il personaggio ha delle proprietà che conosciamo e che mettiamo assieme sia a livello visivo che emotivo che uditivo. Di Clark Kent non c'è traccia, ma delle sue caratteristiche, seppur divise è pieno il mondo. E' da quelle caratteristiche che

viene creato Clark Kent, non dall'esistenza di Clark Kent.

Un unicorno è un insieme di proprietà di animali esistenti associate attraverso delle regole di generazione, che hanno fatto sì che nella nostra immaginazione venisse generato un unicorno. Se volessimo potremmo scrivere di un orso a righe rosse e verdi. Questo non implicherebbe che esistesse un orso a righe rosse e verdi, semplicemente che sono state divulgate delle regole di generazione che invitavano a immaginare la proprietà di essere un orso, quella di essere a righe, quella di avere delle righe rosse e quella di avere delle righe verdi.

L'interazione tra finzione e realtà

Quel che dovremmo concludere è che sono le nostre azioni di fingere di asserire, i nostri giochi di far finta, ad essere centrali per il nostro schema concettuale. E' questo, non un impegno ontologico nei confronti delle entità fittizie, a giocare un ruolo importante nel modo in cui organizziamo il mondo.¹¹⁷

E' interessante notare un certo parallelismo tra le teorie della cibernetica di Heinz Von Foerster sul mondo e la realtà e quelle waltoniane sui mondi dei giochi che intratteniamo con le opere e quello delle opere. In entrambi i casi le teorie ci ridanno un mondo con cui cerchiamo di relazionarci, un' impossibilità a coglierlo in toto e/così com'è, e uno sforzo in direzione di un adagiamento del mondo da noi generato (realtà o mondo del gioco con l'opera) con quello che è di fronte a noi, che riusciamo solo a carpire.

Il parallelismo diventa più visibile se seguiamo il filone proposizionale. Con Von Foerster e i cibernetici abbiamo un mondo in cui siamo immersi e che riceviamo, ma non possiamo se non elaborare qualitativamente ottenendo una realtà che non è altro che la nostra interpretazione del mondo attraverso proposizioni. Con Walton ci immergiamo in un mondo fittizio composto da proposizioni fittizie che riusciamo ad elaborare secondo regole, meta-regole e funzioni, ma impossibile da cogliere esattamente e dal quale riusciamo ad ottenere solo un mondo di proposizioni fittizie che si generano col nostro porci in relazione con l'opera e il mondo fittizio dell'opera. Il parallelismo sembra funzionare. Anzi forse potremmo

¹¹⁷ Ivi, p. 457

andare oltre.

Certamente il mondo dell'opera, in quanto mondo immaginato, secondo le teorie waltoniane, è mondo che parte da ciò che viene esperito immersi nel mondo reale. Ha certamente però una forte impronta la nostra elaborazione proposizionale che ci permette di giocare con l'immaginazione, sviluppare le capacità e regole necessarie per accedere a questi mondi e, sicuramente, crearli. Dal mondo reale attraverso la realtà, gli artisti creano dei mondi fittizie: i mondi delle opere. Noi come fruitori, in quanto condivisori del mondo reale, e in quanto elaboratori proposizionali di questo, attraverso il filtro della realtà accediamo alle regole di generazione che ci accostano alle proposizioni fittizie che compongono il mondo fittizio dell'opera, generando così il mondo fittizio del nostro gioco con l'opera composto dalle proposizioni fittizie del nostro gioco, che oltre ad essere istruite dal mondo dell'opera non possono che avere la loro base nelle proposizioni che sono la nostra realtà von foersteriana.

Le proposizioni che sono la nostra realtà e le proposizioni fittizie del gioco sono quindi estremamente collegate, non fosse altro perché sono fisicamente tutte impulsi elettrici che scorrono attraverso le stesse cellule nervose.

Dalla realtà quindi ai mondi fittizi. Questa è la unidirezionalità a cui siamo costretti dal processo. Questo processo, in quanto privo di oggettualità rende impossibile un'interazione effettiva con quei mondi che sembra poter solo venir letti e contemplati.

L'effetto però che questo processo ha è un processo immanente. Avviene qualcosa in noi. In quanto anello di congiunzione tra i mondi è in noi che tutto si svolge. Nell'elaborare i mondi fittizi e nel interagire con loro ri-combiniamo le nostre relazioni tra le proposizioni potenziandole o aprendo a nuove possibilità.

E' il fatto che sia stato impresso nella mia elaborazione di proprietà delle proposizioni la possibilità di associare le caratteristiche di essere orso, avere le righe etc. etc. che mi ritrovo ad elaborare questo insieme anche quando non sto seguendo delle regole di generazione che mi invitano a immaginare ciò. Questo processo è esperienza immaginativa. In quanto tale avrà influenza su di noi, al pari di qualsiasi altro processo che, come abbiamo visto, ci forma.

Da quel momento l'opera avrà avuto su di noi un'influenza: ci avrà permesso di risistemare le possibilità di relazione tra le proprietà della nostra realtà von foersterianamente intesa: sulla qualità che diamo al mondo.

L'esperienza immaginativa, infatti, è un'esperienza che noi facciamo, è un'esperienza che

lascia una traccia che non è fittizia.

Può non esservi dubbio che uno scopo centrale del Il canto del boia di Mailer sia servire da supporto in giochi di far finta. Il suo ruolo nel far finta è tuttavia in parte un mezzo per il fine di trasmettere informazioni e penetrare dentro reali eventi storici.¹¹⁸

Coinvolgimenti emotivi e quasi-emotivi

Il nostro coinvolgimento però non è solo analitico. Quando siamo coinvolti nei processi immaginativi che ci danno accesso ai mondi fittizi proviamo emozioni. O meglio, come suggerisce Walton, quasi emozioni. Giocando il gioco e mettendoci a negoziare descrizioni di mondo con il mondo fittizio attraverso l'atteggiamento proposizionale *de se* immaginativo, utilizzando sempre gli stessi organi e sistema nervoso, andiamo a sollecitare delle memorie che sono associate a emozioni e che quindi ci danno la sensazione di quasi-emozione. La sensazione svegliata viene messa in gioco automaticamente. Ecco che proviamo paura di fronte ad un mostro. O meglio quasi-paura.

Mandler ci invita a considerare l'apporto che le emozioni hanno rispetto alla nostra memoria. Sosteneva l'autore che rispetto ad un'esperienza, direbbe Mandler narrativamente strutturata come quella dei mondi di finzione, in cui senz'altro possiamo riconoscere un andamento, una storia, le emozioni danno forza a ciò che viviamo, aumentando o diminuendo la forza con cui queste hanno un effetto su di noi.

L'autopoiesi sembra essere influenzata dalle emozioni che proviamo.

C'è però una differenza di profondità delle esperienze del mondo reale e quelle del mondo di finzione. Le quasi-emozioni, infatti, non sono emozioni complete, sono emozioni che intenzioniamo su mondi senza oggetti, ed è solo rendendoci conto dell'immanenza dell'effetto che hanno su di noi che ci rendiamo conto della loro esistenza. Non abbiamo paura del mostro, ma dell'effetto che il mostro ha su di noi. Il mostro infatti non potrà mai essere sotto il nostro letto, visto che quel mostro è solo relazioni di proprietà.

L'apporto dunque alla nostra autopoiesi dei mondi di finzione, sebbene spesso molto

¹¹⁸ *Ivi*, p. 120

evidenti, non sono sullo stesso piano dell'apporto che il vivere il mondo reale ci ridà.

Riusciamo comunque a parlare di Anna Karenina e del Cavaliere dimezzato anche quando non siamo ingaggiati nei giochi di finzione dalle opere che ce li hanno proposti. I mondi di finzione hanno quindi un'influenza che va oltre il momentaneo giocarli. E' evidente, ed è questo che ci testimonia la loro influenza su di noi. Emozionati, o meglio, quasi-emozionati, dalle opere di finzione, nel nostro coinvolgimento anche emotivo, oltre che psichico, si metabolizzano le possibilità che i mondi di finzione ci propongono.

Ecco che più l'opera riuscirà ad emozionarci più sarà in grado di avere un eco sulle nostre vite. Più l'opera riuscirà ad emozionarci, più le nuove possibilità di relazione tra le proprietà saranno marcate e vivide in noi.

Nonostante, però, il nostro essere nel mondo ci ridia esperienze tendenzialmente più profonde, il loro susseguirsi troppo spesso troppo simili in quello che chiamiamo il quotidiano, diminuisce l'eco che potrebbero avere su di noi, in quanto già segnato apportando un risultato di minor spessore nel processo autopoietico.

Le opere di finzione ci scortano con meno veemenza nel processo, ma riescono ad impressionarci con la loro novità. Ecco che nella vita quotidiana, infatti le opere di finzione possono ricoprire un ruolo molto importante.

Un passo all'interno per andare in avanti

Ecco quindi giunti alla nostra conclusione. Le opere di finzione, i sogni e le immaginazione sono atteggiamento proposizionali senza oggetto, che ci permettono di essere agili nel nostro divagare e ispezionare le possibilità di relazioni tra proprietà. Questo processo ci vede non solo protagonisti, ma anche creatori e patenti. Nel incorrervi utilizziamo noi stessi e in questo utilizzo ne risultiamo diversi. E' nella traccia che lascia in noi questo processo che si svolge la magia della fantasia, per nulla naïve, ma, anzi, fornita di una potere forse spesso sottovalutato.

Se la finzione è di un mondo a parte, l'effetto che ha su di noi è estremamente reale. Questo si ritiene essere il vero nocciolo della questione: la finzione è reale: passa attraverso il nostro sistema nervoso, il nostro corpo, vive dentro di noi e solo lì. Non è semplicemente di passaggio, lascia sempre in dono qualcosa. In questo modo la finzione diventa immanente,

concreta, e il distacco tra realtà e finzione si assottiglia a pura formalità.

Se questo è vero, sognare e immaginare, lasciarsi trasportare negli angoli più fantastici dei mondi di finzione, da problema diventa soluzione. Risposta da una domanda diversa: come poter vivere meglio?

La fantasia è solo un ingrediente di una ricetta che lungi dall'essere trovata, ma non è un banale passatempo o un poco importante affare. E' cruciale se il nostro desiderio è capire il mondo nel modo più aperto possibile. E nel mondo ci siamo anche noi e gli altri.

Credo sia difficile negare che l'immaginazione e i sogni non giochino un ruolo importante non solo nelle nostre vite presenti, ma anche per quelle future e per quelle che sono state. Il mondo è certamente diverso grazie ai sogni e alle contagiose immaginazioni. L'immaginazione e la fantasia sono però strumento che come tale deve venir ben utilizzato. Deve venir utilizzato, guardato e capito. Deve poter essere una risorsa che non ci estranea dal mondo ma che ci porti a capirlo meglio: non una via di fuga, ma una via di accesso.

Dev'essere, infine, come la scala del Tractatus di Wittgenstein, che una volta salita la si deve abbandonare.

Bibliografia

Bateson, G., 1972, *Steps to an Ecology of Mind*, Chandler San Francisco, trad. it. Longo, G., Trautteur, G., 1977, *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi Edizioni, Milano.

Bruner, J., 1990, *Acts of Meaning*, Harvard University Press, London; trad. it. Prodrón, E., 1992, *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale*, Bollati Boringhieri editore s.r.l., Torino.

Lewis, D., *Attitudes De Dicto and De Se*, in *The Philosophical Review*, Vol. 88, No. 4 (October, 1979).

Maturana, H.R., Varela, F.J., 1980, *Autopoiesis and Cognitions. The realization of the Living*, Riedel Publishing Company, Dordrecht, Holland; trad. it. 1985, *Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente*, Marsilio Editori, Venezia.

Mandler, G., 1967, *Organization and Memory*, in *The psychology of learning and motivation: Advances in research and theory*. K.W. Spence and J.T. Spence Eds., New York

Meinong, A., Von Ehrenfels, C., *Gli oggetti di ordine superiore in rapporto alla percezione interna / Le Qualità Figurali*, ed. it, Faenza Editore, Faenza, 1979.

Piaget, J., *La construction du réel chez l'enfant*, 1973, Delachaux & Niestlé, Neuchâtel; trad. it. 1979, *La costruzione del reale nel bambino*, La nuova Italia, Firenze.

Singer, J. L., *Learning to Play and Learning Through Play*, in Singer, D., Golinkoff, R. M., Hirsh-Pasek, K., *Play=Learning How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social Growth*, New York, Oxford University Press, 2006.

Von Foerster, H., *Intervista a Heinz Von Foerster*, U. Telfner a cura, Psicoobbiettivo, No. 1, 1987.

Von Foerster, H., 1987, *Sistemi che osservano*, M. Ceruti, U. Telfner (a cura), trad.it. Bernardo Draghi, Casa Editrice Astrolabio – Ubaldini Editore, Roma.

Von Foerster, H., 2006, *Divenire Umano*, P. Barbetta, D. Toffanetti (a cura), Meltemi Editore, Roma.

Von Foerster, H. - Pörksen, B., 1997, *Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners: Gespräche für Skeptiker*, VG Bild-Kunst, Bonn; Trad. it. Stefano Beretta, 2001, *La verità è un'invenzione di un bugiardo. Colloqui per gli scettici*, Meltemi Editore, Roma.

Walton, K. L., *Categories of Art*, in *The Philosophical Review*, Vol. 79, No. 3 (Jul 1970).

Walton, K. L., *Language of Art: An Emendation*, in *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, Vol. 22, No. 5/6 (Oct. - Dec. 1971).

Walton, K.L., *Pictures and make-believe*, in *The Philosophical Review*, Vol. 82, No. 3 (July 1973).

Walton, K.L., *Categories and Intention: A Replay*, in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 32, No. 2 (Autumn, 1973).

Walton, K.L., *Not a Leg stand to Stand on the Roof*, in *The Journal of Philosophy*, Vol. 70, No. 19, Seventieth Annual Meeting of the American Philosophical Association Eastern Division (Nov. 8Th, 1973).

Walton, K. L., *Fearing Fiction*, in *The Journal of Philosophy*, Vol. 75, No. 1 (January 1978).

Walton, K.L., *How Remote Are Fictional Worlds from the Real World?*, in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 37, No. 1 (Autumn, 1978).

Walton, K.L., *Fiction, Fiction-Making, and Styles of Fictionality*, in *Philosophy and Literature*, Vol. 7, No. 2 (April, 1983).

Walton, K.L., *Précis of Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, in *Philosophy and Phenomenological Research*, Vol. 51, No. 2 (June, 1991).

Walton, K.L., *Listening with Imagination: Is it Music Representational?*, in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 52, No. 1 (Winter, 1994).

Walton, K. L., *Mimesis as Make-Believe: On the Foundation of the Representational Arts*, Harvard University Press, 1990, ed. it Nani, M. (a cura), *Mimesis come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2011.

Walton, K.L., *Marvelous Imagines: on Values and the Arts*, Oxford University Press, New York, 2008.

Wiener, N., 1948, *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*, Hermann & Cie Editeurs, Paris, The Technology Press, Cambridge, Mass., John Wiley & Sons Inc., New York; trad. it. 1982, *La cibernetica. Controllo e comunicazione nell'animale e nella macchina*, Il Saggiatore, Milano.

WEB:

<http://www.univie.ac.at/hvfcongress03/download/HvF-Bio-engl.pdf>

http://en.wikipedia.org/wiki/Kendall_Walton

<http://plato.stanford.edu/entries/fiction/>