

RICERCHE

## Solo lacrime di coccodrillo per la morte di *Han Solo*? Vere emozioni per oggetti di finzione

Oscar Salvatore Scarpello<sup>(α)</sup>

Ricevuto: 28 settembre 2016; accettato: 8 marzo 2017

**Riassunto** In questo lavoro mi propongo di mostrare che emozioni reali potrebbero essere causate da oggetti fittizi, offrendo una soluzione per il cosiddetto “paradosso della finzione” e incentrando la mia tesi su una critica alla soluzione finzionalista del problema del “make-believe” di Kendall Walton. A mio parere la validità della distinzione tra emozioni e “quasi-emozioni” deve essere respinta, ammettendo che un oggetto immaginario può suscitare reazioni emotive, anche se l’osservatore non è presente nella scena ed è anche consapevole della non-esistenza dell’oggetto che suscita tali reazioni emotive. Inoltre, cercherò di mostrare come la produzione pornografica può servire come un caso prototipico per mettere in discussione la tesi di Walton. A mio parere l’approccio proposto potrebbe offrire una soluzione per il “paradosso della finzione” basata sulla teoria ontologica dell’oggetto, sostenuta anche da evidenze fornite nel campo delle neuroscienze (il circuito neurale del “come-se”, la teoria della “Simulazione Incarnata”, e la cosiddetta “empatia corporea ed emozionale” messa in atto dai “meccanismi di rispecchiamento neurale”).

PAROLE CHIAVE: Paradosso della finzione; Kendall Walton; Teoria ontologica dell’oggetto; Empatia; Meccanismi di rispecchiamento neurale

**Abstract** *Only Crocodile Tears for Han Solo’s Death? Real Emotions for Fictional Objects* – In this paper I aim to show that real emotions can be caused by fictional objects, offering a solution to the so-called “paradox of fiction”. My argument focuses on a critique of the fictionalist solution to Kendall Walton’s “make-believe” problem. In my opinion, we should reject the validity of the distinction between emotions and “quasi-emotions” and admit that a fictional object can elicit emotional reactions, even if the observer is not present in the scene and is aware that the object eliciting his emotional response is non-existent. Furthermore, I will try to show how pornographic production can serve as a prototypical case to challenge Walton’s arguments. In my opinion the proposed approach could offer a solution to the “paradox of fiction”: a solution based on ontological object theory and further supported by neuroscientific evidence (the neural circuitry of the “as-if body loop”, “Embodied Simulation” theory, and the so-called “bodily and emotional empathy” implemented by “neural mirroring mechanisms”).

KEYWORDS: Paradox of Fiction; Kendall Walton; Ontological Object Theory; Empathy; Neural Mirroring Mechanisms

---

<sup>(α)</sup>Università degli Studi di Genova, Dipartimento di Antichità, Filosofia e Storia, via Balbi, 30 - 16126 Genova (I)

E-mail: [oscarsalvatore.scarpello@unito.it](mailto:oscarsalvatore.scarpello@unito.it) (✉)



RECENTEMENTE HO SOFFERTO MOLTO PER la morte di *Han Solo*, il noto personaggio della saga di *Star Wars* che ho sempre ammirato. Mi sono allora posto una domanda: dovrei credere davvero che tutte le emozioni che mi vengono suscitate da oggetti di finzione non sono reali, ma che al massimo si tratti di emozioni immaginarie, solo perché l'oggetto in questione non esiste, ma è un oggetto fittizio partorito dalla mente di *George Lucas*?

### ■ Il paradosso della finzione

La mia domanda si lega a un noto problema filosofico, il cosiddetto “paradosso della finzione”, e il mio scetticismo si riferisce alla soluzione che ne danno i finzionalisti. Il “paradosso della finzione”, nella descrizione offerta da Lamarque, può essere sintetizzato in questa maniera:

da una parte si assume che, come adulti ragionevolmente educati, noi non rimaniamo ingannati dalla finzione; ovvero, quando assistiamo consapevolmente a una rappresentazione non crediamo, né veniamo a credere, che le sofferenze e i pericoli inscenati implicino sofferenze o pericoli reali. Nessuno rimane effettivamente ucciso nell'esecuzione dell'*Otello*, proprio come nessuno è effettivamente geloso o innocente. E noi lo sappiamo. Dall'altra parte, rispondiamo abbastanza spesso con uno spettro di emozioni, incluse paura e pietà, che sembrano spiegabili solo se si parte dall'assunto che, dopo tutto, noi crediamo che quelle sofferenze o quel pericolo sono reali. Come possiamo provare paura se non crediamo che ci sia qualche pericolo? Come possiamo provare pietà se non crediamo che ci sia qualche sofferenza?<sup>1</sup>

Dal passo di Lamarque possiamo estrapolare tre assunti costitutivi e li possiamo riportare al nostro esempio:

(1) *X* è triste per la morte di *Han Solo* e *X* sa

perfettamente che *Han Solo* è un'entità fittizia;

- (2) credere nell'esistenza di ciò che ci rende tristi è una condizione necessaria per provare le emozioni corrispondenti;
- (3) *X* non crede nell'esistenza delle entità fittizie.

Come si evince, i tre enunciati che compongono il paradosso della finzione sono reciprocamente incompatibili. I tentativi di porvi rimedio hanno prodotto posizioni a sostegno della sospensione dell'incredulità, affermando (1) e (2) e negando (3), per cui si crede nella reale esistenza di oggetti fittizi. Altre posizioni, affermano (1) e (3) e negano (2), ammettendo che ci siano emozioni genuine per oggetti che non crediamo esistenti, sostenendo il nostro naturale sentire ed emozionarci per le opere di finzione. Vi sono anche posizioni che, negando (1) e affermando (2) e (3), postulano che non possiamo provare emozioni reali, ma solo “quasi-emozioni”, nei confronti degli oggetti di finzione.<sup>2</sup>

Ho intenzione di concentrarmi sull'ultima posizione che, come scrive Carola Barbero in *Chi ha paura di Mr Hyde?*,<sup>3</sup> corrisponde a quell'insieme di tesi che sostengono la prospettiva finzionalista e di cui Kendall Walton è il massimo esponente.<sup>4</sup>

### ■ La soluzione finzionalista e le sue criticità

La posizione finzionalista risponde al paradosso della finzione, sostenendo che noi non proviamo autentiche emozioni per gli oggetti fittizi. Walton ritiene che il nostro approccio alla finzione sia simile all'approccio che possiamo avere verso i giochi dei bambini, i quali fingono l'accadere di qualcosa e fingono di credere che quel qualcosa accada sul serio, accettando implicitamente o esplicitamente le regole imposte dal gioco stesso.<sup>5</sup>

L'analogia con la fruizione si basa sull'incontro con opere di finzione che suscitano e regolano il nostro “far finta” (*make-believe*).<sup>6</sup> Infatti, i giochi di finzione sono giochi autorizzati in cui il “far finta” è legittimo. Sembra

che secondo Walton sia la conformità di ciò che avviene nel gioco alle caratteristiche di quanto egli definisce “supporti” (*props*) ciò che rende quel gioco un modo corretto di far finta. Si può dire, allora, che la norma è fissata dal testo (nel nostro esempio il film *Star Wars*) nel ruolo di supporto.

Non crediamo, allora, che *Han Solo* sia morto, poiché non esiste alcun *Han Solo* e, se credessimo nella sua morte, avremmo una falsa credenza. Nonostante ciò, facciamo finta di credere (*make-believe*) nella morte e nell'esistenza di *Han Solo*, poiché ciò è richiesto dalla partecipazione al gioco di finzione regolato dal film *Star Wars* (che funge da *prop*).

Secondo Walton, che basa la sua argomentazione sull'analisi della paura, non si può aver paura di un'entità fittizia. Si proverà piuttosto una “quasi-paura” nei confronti di quell'entità, cioè solo la reazione fisiologica effettivamente innescata dall'oggetto finzionale. La presenza della “quasi-paura” (così come di tutte le “quasi-emozioni”) non implica né l'esistenza dell'oggetto “quasi-spaventoso” né la credenza nella sua esistenza.<sup>7</sup> Si è finzionalmente spaventati dall'assassino di *Han Solo*, e, tuttavia, dal punto di vista metafisico, in che modo si può giustificare il fatto che *Han Solo* non può essere un oggetto intenzionale verso cui dirigere le nostre emozioni (come sostiene invece Lamarque) e quindi nemmeno un oggetto in grado di suscitare “quasi-emozioni”?

Dovremmo ammettere che le cosiddette “quasi-credenze”, cioè “il far finta di credere che”, posseggano una particolare natura, la quale, a differenza delle credenze, non necessita di un oggetto esistente verso cui dirigersi. Oppure dovrebbe esserci qualcosa di esistente che sia in grado di suscitare? In questa prospettiva potrebbe essere il film *Star Wars* (*prop*). Diversamente, se entrambe le soluzioni non dovessero funzionare, saremmo costretti ad ammettere l'esistenza di *Han Solo*, cosa che Walton esclude a priori.<sup>8</sup>

Le “quasi-credenze” non sembrano possedere una natura diversa rispetto alle credenze, tale da giustificare una mancata implicazione dell'oggetto esistente. Secondo l'interpreta-

zione di Currie,<sup>9</sup> che accetta e modifica la prospettiva di Walton, il *make-believe* è una espressione che sta proprio per un particolare tipo di stato mentale, letteralmente quello stato in cui noi “crediamo per finta”. Currie stesso lo distingue da altri stati mentali affini, non solo la credenza, ma anche il “desiderare per finta” (*make-desire*). Ora, il “far finta” si presenta come una modificazione dello stesso tipo degli stati mentali, cioè quando crediamo per finta o quando desideriamo per finta, in entrambi i casi facciamo finta, ora di credere ora di desiderare. Da questo punto di vista,

credere o desiderare fintamente si presenta come credere o desiderare intensamente: non si tratta di un particolare tipo di stato mentale, ma piuttosto di una proprietà che gli stati mentali posseggono. Di conseguenza, si può ritenere che per Currie, la *quasi-emozione* possa essere classificata come un'emozione meno vivida, come un caso particolare, anche se esso non è identico all'emozione in senso paradigmatico che si proverebbe qualora l'oggetto intenzionale non fosse finzionale.<sup>10</sup>

Il problema metafisico associato al paradosso della finzione resta ancora senza risposta, in quanto, se la differenza si fonda soltanto su una distinzione di grado, per quale ragione le emozioni dovrebbero implicare l'oggetto, mentre le “quasi-emozioni” non seguono questa necessità? Dove porre una linea di demarcazione? Se le “quasi-emozioni” non possiedono una particolare natura che le esenti dall'implicare un oggetto esistente, possiamo provare a utilizzare il *prop* come necessario oggetto intenzionale verso cui dirigere gli stati (quasi)emotivi. Siamo giunti al supporto che, però, in un gioco letterario di “far finta” non sembra adatto a ricoprire il ruolo di oggetto verso cui dirigere le nostre emozioni, perché la sua identificazione risulta poco chiara. Nel film *Star Wars* saranno i fotogrammi<sup>11</sup> e le tracce audio che si susseguono sulla pellicola (caratteristiche fisiche) o gli enunciati che costituiscono le relazioni

tra i personaggi del film, sintatticamente individuati e semanticamente interpretati, a fungere da supporto?

Quanto detto circa la conformità ai testi che suscitano e regolano il *make-believe* suggerirebbe che ciò che costituisce il supporto sia il testo semanticamente interpretato, gli enunciati del testo con il loro significato. E tuttavia la nozione di supporto sembra essere poco chiara:

Nei casi dei giochi non letterari, i supporti sono entità fisiche; sono le loro caratteristiche fisiche a permettere di incorporare nel gioco delle verità fittizie non intenzionali, in virtù di certe somiglianze tra quelle caratteristiche dei supporti e le caratteristiche delle entità su cui il gioco verte. Ma se nel caso dei giochi letterari il supporto è un'entità semanticamente interpretata, una tale entità non è un'entità fisica del tipo di quelle che fanno da supporti nei giochi non letterari; piuttosto, è un'entità ibrida costituita da un enunciato, che va intanto identificato sintatticamente piuttosto che fisicamente, insieme al suo significato. Quale che sia l'interpretazione metafisica di quest'ultimo [...] non sembra che un'eventuale somiglianza tra una siffatta entità ibrida e le caratteristiche delle entità che sono coinvolte da un gioco letterario possa essere concepita negli stessi termini che la somiglianza tra supporti fisici ed entità coinvolte da un gioco non letterario.<sup>12</sup>

La posizione finzialista non sembra reggere di fronte a queste obiezioni. Le osservazioni sopra riportate e il mio reale sentire mi inducono a ritenere che le mie emozioni riguardino direttamente l'oggetto finzionale *Han Solo*.

Per seguire questa via intendo riferirmi alla teoria dell'oggetto (variante *a parte objecti* della teoria di Lamarque),<sup>13</sup> che affronta direttamente il problema metafisico del paradosso della finzione senza introdurre elementi come le "quasi-emozioni". Secondo la descrizione di Barbero, si afferma che noi rispondiamo emo-

tivamente a qualsiasi cosa possa essere un oggetto in senso *meinonghiano*, indipendentemente dal suo modo di darsi (reale, fittizio, immaginario, etc). Abbiamo bisogno di un solo requisito minimo, cioè che gli oggetti ci si presentino in qualche modo. Ciò ci permette di avere inizialmente una reazione emotiva e successivamente di discernere il tipo di oggetti verso cui siamo rivolti.<sup>14</sup>

Questa posizione modifica gli assunti (2) e (3) del paradosso. Eliminando l'uguaglianza tra oggetto e oggetto esistente – modifica di (2) – e ampliando il catalogo ontologico degli oggetti disponibili per un soggetto – modifica di (3) –, il paradosso si dissolve: «l'emozione per essere autentica e razionale non ha bisogno di essere diretta verso un oggetto reale, basta che sia rivolta a un oggetto, pertanto basta avere la generica modalità di presentazione tipica dell'essere e non occorre avere la modalità di presentazione concreta che caratterizza l'esistere».<sup>15</sup>

La soluzione basata sulla teoria dell'oggetto al paradosso della finzione afferma quindi il possibile giudizio sull'oggetto di un'emozione non riguardi unicamente ciò che riguarda la sua esistenza, ma che si tratti piuttosto di un giudizio sul modo di darsi di un oggetto intenzionale, verso il quale dirigiamo i nostri stati affettivi, stati che si manifestano e che quindi possiedono una fenomenologia. L'oggetto intenzionale (o contenuto) è cruciale per l'emozione; diversamente l'emozione non sarebbe in grado di avere direzionalità e sarebbe quindi assimilabile agli umori. Il contenuto distingue un'emozione dall'altra. L'oggetto intenzionale è, quindi, definibile come "il correlato oggettuale di un insieme di proprietà", cioè una collezione di proprietà interne (attribuite dall'autore) ed esterne (attribuite dai lettori), che costituiscono la base dell'oggetto stesso, ma che non lo esauriscono. Pertanto *Han Solo* è un oggetto fittizio corrispondente a un insieme di proprietà interne ed esterne.

Noi reagiamo a quelle proprietà (interne) attribuitegli da *George Lucas* per creare il personaggio e tali reazioni emotive sono autentiche e razionali come quelle dirette verso gli

oggetti reali, poiché è necessario e sufficiente credere che un oggetto fittizio sia costituito da almeno una proprietà, per poterlo definire come oggetto.

In questo modo, lo statuto di oggetto intenzionale dell'oggetto fittizio *Han Solo*, la reale fenomenologia e la sua stessa fruizione estetica, sono preservate, senza dover escludere dal catalogo ontologico le entità fittizie, considerandole come un puro nulla, solo perché non esistenti. È questa esclusione dal catalogo ontologico che costringe Walton a operare una distinzione tra emozioni autentiche e "quasi-emozioni". Rileggendo le tesi di Walton alla luce di questa proposta interpretativa in relazione anche ai problemi metafisici che pone, intendo sostenere che la soluzione del "make-believe" presenti tre punti critici.

Innanzitutto, ci siamo già chiesti con Currie, come distinguere le "quasi-emozioni" dalle emozioni dirette verso oggetti esistenti. Dove porre, quindi, una linea di demarcazione?

La netta linea di demarcazione tracciata da Walton, che tenta di identificare due tipi di reazioni emotive, fenomenologicamente e qualitativamente differenti, poggia sulla distinzione tra le strutture motivazionali associate ai due tipi di reazione emotiva. Stecker osserva che una "quasi-emozione", a differenza della corrispondente emozione, non è associata a un preciso comportamento e, più in generale, è meno vivida dell'emozione stessa. La "quasi-emozione", quindi, consente di mantenere un certo distacco da quanto accade a *Han Solo* in *Star Wars*, per così dire evitando che ci si precipiti per andare in suo soccorso.<sup>16</sup> Stecker, quindi, pone in risalto il punto cardine della tesi finzionalista: l'emozione si caratterizza come uno stato che porta ad agire. Vedremo come questo assunto può essere confutato sulla base di alcune evidenze prodotte dalle contemporanee neuroscienze, negando di fatto la caratteristica che fonda la distinzione tra "quasi-emozioni" ed emozioni cosiddette "normali".

E tuttavia vi è un altro punto oscuro nella posizione di Walton, dove si sostiene che le "quasi-paure", che si scatenano in noi fruendo

di opere di finzione, siano dovute a un "far finta di credere di essere parte della finzione":

Se, come Walton sostiene, la paura richiede la credenza di essere in pericolo, allora la finta paura dovrà richiedere che si faccia finta di essere in pericolo. Ma si ammetterà che si tratta di un modo molto strano di descrivere la situazione: si da per scontato che quando si legge un romanzo o si guarda un film si diventi in qualche modo *parte* della finzione, al punto che un essere minaccioso della finzione possa essere minaccioso *per noi* [...]. Però dovrebbe essere evidente come, quando si guarda un film di questo tipo, sia invece più frequente che si provino emozioni per i personaggi che sono *dentro* la finzione anziché per se stessi, [...] perché noi che siamo comodamente seduti in poltrona ci sentiamo al sicuro. Questo significa che si può avere paura anche per gli altri a differenza di quello che Walton, non contemplando mai questa possibilità evidentemente pensa.<sup>17</sup>

Pertanto, il coinvolgimento emotivo, anzi "quasi-emotivo", è dovuto esclusivamente a un far finta di credere di essere parte della finzione?

Carroll<sup>18</sup> obietta anzitutto che posso non essere consapevole di essere parte di un gioco di finzione, quando temo l'assassino di *Han Solo*; inoltre, secondo Hartz,<sup>19</sup> molte reazioni emotive sono associate esclusivamente a reazioni involontarie del sistema nervoso e quindi si può pensare che la maggior parte delle nostre reazioni emotive, quando associate a credenze, sono associate a credenze di cui siamo inconsapevoli. Un'ulteriore obiezione è quella di Neill,<sup>20</sup> il quale sostiene che non si compie nessuna azione nel provare "quasi-paura", come l'azione di far finta di credere, ma si subisce qualcosa, cioè la reazione emotiva (o quasi-emotiva) stessa. Un'altra considerazione da fare è che le nostre reazioni emotive alle finzioni non sono quasi mai oggetto di scelta, mentre la parte-

cipazione a un gioco di far finta lo è, quindi l'analogia tra finzioni e giochi risulta piuttosto debole.

Sembra che Walton, in questo punto della sua posizione, contraddica la fenomenologia della fruizione. L'uomo, infatti, possiede la capacità di entrare nel mondo delle esperienze altrui, immaginando che qualcun altro sia in pericolo e vestendo i suoi panni, ossia ha la capacità di proiettare i sentimenti da se stesso verso gli altri e le cose che percepiamo. Tale dimensione, che in questa interpretazione sembra sparire, è fondamentale per comprendere la fruizione artistica, la creatività e la generale dimensione estetica dell'esistenza umana. Infatti, richiamando alcune posizioni di Hildebrand, possiamo dire che le opere d'arte derivano il loro valore estetico dal legame che si crea tra gli atti creativi intenzionali dell'artista e la loro ricostruzione da parte del fruitore. Creazione e fruizione artistica sarebbero così intimamente collegate. Comprendere un'immagine artistica, secondo Hildebrand, significa afferrarne implicitamente il processo creativo.<sup>21</sup>

Si può ancora far rilevare, circa la posizione sostenuta da Walton, come questa faccia leva sull'analisi di un'emozione come la paura, che intuitivamente ben si presta alla richiesta dell'esistenza dell'oggetto che la causa. Non pensiamo razionalmente di poter aver paura di un oggetto non esistente, magari chiameremmo in modo diverso quelle sensazioni che proviamo, magari le declasseremmo alla stregua di umori indistinti, ma non la chiameremmo paura. Lo stesso si può dire di tutta la gamma delle emozioni umane? Potrei affermare con certezza che ho necessariamente bisogno dell'esistenza (o di credere nella sua esistenza) del personaggio di una *sit-com*, per poter ridere a crepapelle? Non è forse questa un'autentica reazione di ilarità?

Un caso più difficilmente contestabile ed efficace dal punto di vista intuitivo per fare da contraltare all'analisi della paura operata da Walton è, a mio avviso, la reazione emotiva di "piacere/eccitazione". Un fruitore di produzione pornografica è cosciente di avere

a che fare con oggetti fittizi, ma non di meno lo stimolo fornito dall'oggetto intenzionale ottiene un'immediata risposta di eccitazione (del resto, fine proprio della pornografia è suscitare un'autentica emozione). Intendo sostenere, pertanto, che una soluzione al paradosso della finzione basata su una concezione dell'oggetto come correlato oggettuale di un insieme di proprietà, che può essere bene esemplificata dalla produzione pornografica, potrebbe essere estesa anche ad altri tipi di emozione, compresa la paura.

### ■ Il paradosso e le neuroscienze

Per cercare di risolvere le criticità sollevate intendo far riferimento alle recenti ricerche condotte nel campo delle neuroscienze cognitive in relazione alle rappresentazioni cerebrali del corpo e in relazione al ruolo cruciale corpo svolto dal corpo nell'espressione creativa e nella sua ricezione. Grazie a questo approccio, ormai imprescindibile per dirimere alcune questioni un tempo esclusivamente appannaggio della filosofia, penso si possano ottenere dei validi contributi per la comprensione della mente e del suo substrato neuronale, in modo da convergere verso soluzioni condivise anche se con strumenti d'indagine differenti.

### ■ Emozioni e "quasi-emozioni", agire e non-agire

Walton per corroborare i fondamenti delle sue tesi, ossia che non proviamo vere emozioni per oggetti fittizi, costruisce la sua argomentazione cercando sostegno nelle teorie degli studiosi di simulazione. Walton ritiene che le reazioni emotivo-fisiologiche siano autentiche, ma che a loro non corrispondano vere emozioni, in quanto, l'oggetto o le circostanze a cui ci riferiamo non sono reali. Durante la fruizione, infatti, i nostri meccanismi psicologici non operano nella realtà, non sono collegati a delle azioni dirette all'oggetto, tipiche dei comportamenti reali. Non corro a salvare *Han Solo* perché, secondo Walton, so benissimo di essere al cinema e che quello che sto ve-

dendo non è reale. Anche se sono triste e piango, non lo faccio realmente per *Han Solo*, visto che non esiste, ma piango e sono triste per gioco, perché sono all'interno di una simulazione; infatti, solo all'interno del gioco del "make believe" posso propriamente dire di essere triste o piangere per *Han Solo*. Quindi, è presente e autentica la reazione fisiologica, ma l'oggetto che dovrebbe provocarla non c'è, sicché Walton ne deduce che non si può definire questi stati emozioni (essi non portano il soggetto ad agire), ma solo "quasi-emozioni".

L'argomentazione, dicevamo, contraddice il naturale sentire dei fruitori di opere di finzione (che affermano con convinzione il loro autentico emozionarsi per gli oggetti fittizi), basandosi senza eccezione sui due pilastri delle tesi finzionaliste: la non esistenza dell'oggetto e la non credenza nell'esistenza dell'oggetto e la relativa assenza di atti manifesti diretti all'oggetto. Walton usa la simulazione per affermare che le nostre intuizioni non rispecchiano ciò che effettivamente succede all'interno dei nostri cervelli. Proviamo, allora, a prendere in considerazione l'esito di alcune ricerche che hanno indagato le medesime questioni e che, sebbene in una terminologia differente, sembrano offrire evidenza contraria a quanto affermato da Walton. Mi riferisco al circuito del "come se" ("*as-if body loop*") descritto da Damasio.<sup>22</sup>

Antonio Damasio e i suoi collaboratori, in una serie di ricerche sulle basi neuronali della relazione fra emozione e gli stati fisici che l'accompagnano, ha mostrato come le sensazioni emotive ("*feelings*"), definite come *consapevolezza cosciente delle emozioni*, siano collegate alle mappatura neuronale degli stati fisici corrispondenti:

il meccanismo che si presume produca questa sorta di sentimento è una varietà di quello che ho chiamato circuito corporeo "come se". Esso implica, a livello cerebrale, una simulazione interna che consiste nella rapida modificazione delle mappe dello stato corrente del corpo. Ciò accade quando certe regioni cerebrali, per esempio le

corteccie prefrontali/premotorie, inviano segnali alle regioni somatosensoriali del cervello. L'esistenza e la localizzazione di tipi di neuroni con tali potenzialità è stata stabilita di recente. Quei neuroni possono rappresentare, nel cervello di una persona, i movimenti che quello stesso cervello vede in un altro individuo, e inviare segnali alle strutture sensomotorie in modo che i movimenti corrispondenti siano "visti in anteprima" in una modalità di simulazione, oppure effettivamente eseguiti.<sup>23</sup>

In breve, osservare volti altrui che esprimono un'emozione determinerebbe l'attivazione di un particolare tipo di neuroni (i neuroni specchio) in una certa varietà di aree dell'encefalo (le corteccie prefrontali/premotorie), che invierebbero alle aree somatosensoriali e all'insula una copia del loro *pattern* di attivazione (*copia efferente*), come quello inviato quando si vive l'emozione in prima persona. Questa analoga attivazione delle aree sensoriali, tra chi vive un'emozione e chi la osserva soltanto, è definito circuito del "come se". Damasio giunge a ipotizzare che quando si osservano immagini che provocano reazioni forti come la paura, il corpo viene "aggirato" (motivo per cui non fuggiamo davanti a un film horror, in cui un assassino sta per uccidere la sua vittima davanti i nostri occhi) e il cervello entra in "modalità di simulazione". Si tratta di una riproduzione vera e tangibile degli stati somatici osservati o impliciti dell'opera di finzione (del film, del dipinto, della scultura, della performance teatrale e dell'immagine prodotta dalla nostra immaginazione mentre leggiamo un romanzo), "come se" il corpo fosse presente.<sup>24</sup>

In questi termini potrebbe essere lecito – e volendo anche intuitivo – dire che questi studi potrebbero essere coerenti con le conclusioni di Walton riguardo alla distinzione qualitativa tra emozioni reali e "quasi-emozioni", in quanto abbiamo da un lato emozioni dirette a oggetti reali, per così dire fenomenologicamente complete, dall'altro emozioni dirette verso oggetti finzionali, che attivano un circuito neuronale in modalità

simulazione, che inibisce l'azione causale diretta verso un oggetto fittizio. La validità di questa intuizione cade però quando è Damasio stesso a chiarire che dai risultati da lui ottenuti in vari esperimenti non sono state rilevate, a livello fisiologico e neurofisiologico, differenze tra le emozioni cosiddette normali e quelle simulate, ritenendole parimenti autentiche.<sup>25</sup> E questo è quanto sostiene anche Barbero:

Damasio spiega, commentando i risultati dei suoi esperimenti, che le risposte emotive a situazioni genericamente non attuali sono una caratteristica fondamentale del nostro repertorio cognitivo, e che le emozioni simulate dovrebbero di conseguenza essere considerate non solo razionali (in quanto fondamentali per l'organizzazione cognitiva e la gestione del comportamento), ma anche autentiche (poiché non è dato rilevare a livello fisiologico e neurofisiologico differenze particolari rispetto alle emozioni normali); e i filosofi che hanno fatto propri tali risultati ne concludono che, se le emozioni simulate sono razionali e autentiche, allora lo saranno anche le emozioni fittizie e pertanto si può mettere in discussione la tesi per la quale non possiamo provare emozioni reali per quanto sappiamo essere fittizio.<sup>26</sup>

Mi preme precisare che per concordare con le affermazioni di Damasio e la critica al finzionalismo di Barbero, bisogna accettare la tesi della sopravvenienza degli aspetti fenomenologici su quelli neuronal. In merito è nota e significativa la posizione di Jaegwon Kim<sup>27</sup> circa la *sopravvenienza psicofisica*, sostenuta ricorrendo a un *modello funzionale di riduzione*. Secondo quanto afferma Kim: «il mentale sopravviene sul fisico dal momento che qualsiasi coppia di cose (oggetti, eventi, organismi, persone, ecc.) che sia esattamente uguale in tutte le proprietà fisiche non può differire rispetto alle proprietà mentali».<sup>28</sup>

In termini logici quest'interpretazione si basa sul principio di dipendenza o determi-

nazione, sulla covarianza e sull'autonomia delle proprietà, per cui ogni stato, processo e proprietà mentale dipende o è determinato dalla base fisica che lo realizza, su cui *sopravviene* (dipendenza). Inoltre, con il variare di stati, processi e proprietà fisiche, variano gli analoghi mentali (covarianza) e, infine, una volta sopravvenuti, stati, processi e proprietà mentali godono di proprietà nomologiche, concettuali, linguistiche, etc. differenti (autonomia). Ritengo che queste caratteristiche della nozione di sopravvenienza elaborata nel dibattito filosofico ed epistemologico contemporaneo siano del tutto pertinenti rispetto a quanto sostenuto da Damasio.

Vi è quindi un'evidenza prodotta dalle neuroscienze che depona a sfavore dell'argomento di Walton. Anche altre interpretazioni di questi risultati, meno legate a preoccupazioni di tipo ontologico, sembrano confermare questa interpretazione. Infatti, secondo Gendler e Kovakovich le emozioni simulate sono indubbiamente differenti, sia per grado sia per aspetti comportamentali, rispetto alle emozioni non simulate, tuttavia le somiglianze sono più rilevanti delle differenze. In primo luogo, non vi è un caso limite utile a distinguere emozioni che hanno per oggetto personaggi e situazioni attuali da emozioni che hanno per oggetto personaggi e situazioni non-attuali. In secondo luogo, non vi è una netta distinzione tra le strutture motivazionali associate alle emozioni simulate e quelle associate alle emozioni non simulate. Quindi, concludono i due autori, è possibile sostenere che le emozioni simulate sono emozioni genuine e razionali.<sup>29</sup>

Non credo, dunque, che una "quasi-emozione", a differenza della corrispondente emozione, non sia associata a un preciso comportamento e, più in generale, sia meno vivida dell'emozione stessa, come sostenuto dai finzionalisti. Sostengo, invece, che non esistano "quasi-emozioni", essendoci solo emozioni autentiche, che vengono esperite in maniera differente come emozioni simulate e non simulate. Queste risponderanno, per la loro intensità, durata ed eventuale manifestazione di azioni dirette verso il loro oggetto, al variare della ti-

pologia di oggetti verso i cui ci si riferisce (fittizi, reali, immaginari, etc.) e, conseguentemente, al variare delle credenze e del contesto di fruizione del soggetto che si emoziona. Per questa ragione le emozioni simulate, cioè le emozioni per le quali si è consapevoli che l'oggetto intenzionale è un oggetto fittizio, saranno identificate, per un verso, con oggetti inclusi nel nostro catalogo ontologico, e, per altro verso, saranno relative a un pertinente stato cerebrale in "modalità simulativa", di cui parla Damasio, che è in grado di aggirare il corpo, coerentemente con le nostre credenze.

Quando guardo *Star Wars* so perfettamente che l'oggetto che mi suscita emozioni è un oggetto fittizio e, coerentemente con la mia credenza e la contestuale modalità di simulazione cerebrale, nonostante l'autentica paura per quello che accadrà a *Han Solo*, non mi precipito a fermare il suo assassinio, altrimenti commetterei un errore di catalogazione (scambiando un oggetto fittizio per uno reale) e il mio comportamento sarebbe, in tutta evidenza, inadeguato.

### ■ Non solo mero istinto di autoconservazione, ma anche empatia

Secondo Walton non è possibile provare paura per gli altri, o almeno questo è quanto il suo argomento implica. Per avere paura durante la fruizione di un'opera di finzione bisogna credere di essere in pericolo, ma questa evidente contraddizione della fenomenologia della fruizione, che esclude la nostra capacità di mettersi nei panni dell'altro, di emozionarci per delle storie ascoltate, viste e/o lette, sembra non considerare un aspetto fondamentale: l'empatia. Du Bos, Hume, Burke, solo per ricordare alcuni autori del passato, avevano già ben compreso l'importanza dell'*imitazione interiore* per l'accesso e l'interpretazione delle emozioni e azioni di altri, sebbene solo nella seconda metà dell'Ottocento l'empatia fu introdotta nel lessico filosofico e psicologico in maniera esplicita da Robert Vischer con il termine *Einfühlung*.<sup>30</sup>

Vischer concepì questo termine per indi-

care la capacità umana di "sentire dentro" e di "con-sentire", ossia di percepire la natura esterna come interna, che appartiene al nostro stesso corpo. Si tratta della capacità di proiettare sentimenti da noi agli altri e alle cose che percepiamo. È importante sottolineare che tale termine nasce proprio all'interno di un contesto legato alla riflessione estetica; infatti Vischer l'ha legato al sentimento, non altrimenti definibile, che si prova di fronte a un'opera d'arte.<sup>31</sup>

Per Vischer la fruizione estetica delle immagini e delle opere d'arte in generale implica un coinvolgimento empatico verso particolari forme osservate, che suscitano emozioni reattive, a seconda della loro conformità al disegno e alla funzione dei muscoli corporei. In continuità con quanto sostenuto da Vischer, è possibile leggere gli scritti dello scultore Adolf von Hildebrand e dello storico dell'arte Aby Warburg. Hildebrand, in *Il problema della forma nell'arte figurativa*, sostiene che l'esperienza è fondamentalmente connotata in termini motori e che il corpo è l'insieme delle strutture che rendono possibile l'esperienza sensibile e la significatività dell'immagine:

determinate forme, anche se non sono pensate affatto in movimento, giungono a esprimere processi interiori, perché ricordano forme in movimento. Sulla scorta di questa modalità di trasposizione, l'artista giunge a fissare e a configurare tipi formali che hanno una determinata espressione e che suscitano nell'osservatore determinate sensazioni corporee e psichiche.<sup>32</sup>

In Warburg troviamo la nozione di *forma patemica dell'espressione*: «Il famoso concetto warburghiano di "forma del pathos" (*Pathosformel*) dell'espressione implica che una varietà di azioni, gesti e posture corporee sono costantemente rinvenuti in storia dell'arte, [...] proprio in quanto incarnano in modo esemplare l'atto estetico dell'empatia, che secondo Warburg costituisce una delle primarie fonti dello stile artistico». <sup>33</sup> Negli stessi anni, la nozione di

*Einfühlung* è introdotta nella psicologia dell'esperienza estetica da Theodor Lipps, per indicare la relazione tra l'artista e il fruitore che proietta se stesso nell'opera d'arte. L'estensione del concetto all'ambito dell'intersoggettività ha portato Lipps a ritenere che l'empatia sia intrinsecamente legata a un processo interiore di imitazione.<sup>34</sup>

Questi modi di intendere l'empatia sono molto vicini alle descrizioni che possiamo trovare nella filosofia della mente, nella psicologia e nelle neuroscienze, basate sul concetto di "simulazione". Secondo le teorie della simulazione, si pensi per esempio Goldman, Gordon, Carruthers e Smith, noi comprendiamo il comportamento e gli stati mentali degli altri "mettendoci nei loro panni" e, in tal modo, replichiamo in noi stessi, in modo non manifesto, i loro stati interni.<sup>35</sup> Si potrebbe sollevare tuttavia qualche dubbio sulla legittimità di queste descrizioni, sostenendo – come fa Stecker – che l'empatia permette di "sentire ciò che sente l'altro" (compresi i personaggi della finzione), pur non trattandosi di una vera e propria "emozione", ma solo di una "emozione empatica":

l'empatia implica il sentire ciò che sente un altro. Quindi, se entro in empatia con un personaggio che ha paura, potrei sentire qualcosa di simile alla paura. La "paura" empatica, non è proprio come la vera paura o almeno come un caso standard di paura, dal momento che non credo o addirittura mi immagino in pericolo. Immagino che qualcun altro sia in pericolo e allora mi metto nei loro panni oppure simulo la loro vita mentale. Tuttavia, la descrizione di quello che sento in questo caso, è indipendente dalla mia relazione con il mondo della finzione. Anche se non immagino me stesso, in alcun modo, condividere lo stesso mondo con i personaggi della finzione, posso ancora entrare in empatia con loro, e in qualche modo sentire quello che sentono. È particolarmente evidente con l'empatia in quanto è richiesto il qualificatore "in qualche modo".

Qualunque cosa significhi sentire quello che sentono, non si tratta di avere proprio l'emozione che hanno loro.<sup>36</sup>

Fondamentali, per rispondere a Stecker da un lato e Walton dall'altro, sono i risultati delle ricerche condotte sui cosiddetti "neuroni specchio". In particolare, gli studi di Vittorio Gallese, partendo proprio dalla scoperta dei neuroni specchio e dal ruolo che questi ultimi e i neuroni canonici svolgono nell'intelaiatura neuronale dell'empatia, propongono una prospettiva sulle reazioni di carattere empatico che si sviluppano nei riguardi della fruizione artistica che non sia esclusivamente introspettiva, intuitiva o metafisica, ma sia dotata di una base materiale precisa e individuabile nel cervello:

Come è stato chiarito dalla scoperta dei neuroni specchio nella corteccia parietale posteriore e premotoria dei macachi, un'azione osservata o compiuta comporta l'attivazione degli stessi neuroni. In una fase successiva della ricerca si è dimostrato che il sistema dei neuroni specchio (MNS) esiste anche nella corteccia premotoria ventrale umana (comprendente l'area di Bodman 44) e nella corteccia parietale posteriore. Il sistema dei neuroni specchio che si mobilita osservando un'azione – in particolare se orientata verso un obiettivo – attiva le stesse reti neurali coinvolte nell'esecuzione dell'azione. Ciò suggerisce spontaneamente una spiegazione al frequente coinvolgimento empatico con i movimenti nelle opere d'arte.<sup>37</sup>

Si è parlato finora di "movimenti", ma le ricerche condotte nell'ultimo decennio hanno altresì dimostrato che il meccanismo di rispecchiamento non è confinato al dominio delle azioni, ma attiene anche al dominio delle emozioni e delle sensazioni.

Recenti modelli neuroscientifici dell'empatia proposti da Gallese, da Preston e da Decety,<sup>38</sup> concordano, che un determinato stato motorio, percettivo o emozionale di un individuo attiva rappresentazioni e processi neurali corri-

spondenti in un altro individuo che osserva quello stato. Un meccanismo fondamentale nell'esperienza empatica può dunque consistere nel trasformare una rappresentazione visiva riguardante un'altra persona in una rappresentazione corporea in prima persona.<sup>39</sup> In accordo con la teoria della simulazione, diverse evidenze sperimentali indicano che la percezione delle emozioni altrui attiva automaticamente alcuni meccanismi responsabili della generazione delle nostre emozioni.<sup>40</sup>

Per esempio, l'osservazione di espressioni facciali innesca sul proprio volto espressioni misurabili con l'elettromiografia, anche in assenza di riconoscimento consapevole dello stimolo in questione.<sup>41</sup> Inoltre, alcuni studi di *neuroimaging*, condotti da Paul Ekman, indicano che reti simili di aree cerebrali motorie ed emozionali vengono attivate dalla percezione di espressioni emozionali e dall'imitazione manifesta di emozioni simili.<sup>42</sup> Altre evidenze relative alla condivisione di rappresentazioni emozionali con gli altri provengono da studi sull'emozione del disgusto o sensazioni come il dolore. Infatti, regioni cerebrali come l'insula, l'amigdala e la corteccia cingolata anteriore, sono parimenti attivate, sia durante l'esperienza in prima persona di emozioni come la paura o il disgusto, o sensazioni come il dolore, sia durante la loro osservazione negli altri.<sup>43</sup>

In proposito, Rizzolatti e Sinigaglia sostengono che il riconoscimento delle emozioni altrui poggia su un insieme di circuiti neurali che per quanto differenti condividono quella proprietà specchio già riscontrata nel caso della comprensione delle azioni. Inoltre, conducendo studi sperimentali sulle emozioni primarie, hanno messo in evidenza che l'osservare negli altri una manifestazione di dolore o di disgusto attiva lo stesso substrato neurale sotteso alla percezione in prima persona dello stesso tipo di emozione.<sup>44</sup> Infatti, il coinvolgimento dell'insula nel riconoscimento del disgusto è stato confermato in studi di *neuroimaging* condotti su soggetti sani.<sup>45</sup> Per esempio, uno studio di *neuroimaging* mostra che vedere sul volto di un'altra persona rea-

zioni emozionali a odori sgradevoli attiva parti dell'insula anteriore e della corteccia cingolata anteriore, che sono attivati anche quando il soggetto inala egli stesso i medesimi odori disgustosi.<sup>46</sup> E nel caso della manifestazione del dolore? Rispondere a questa domanda ci riporta al cuore nocciolo del problema, a ciò che è in grado di stimolare in noi la dimensione estetica, un'esperienza alla quale a pieno titolo può essere ascritta la maggior parte dell'esperienza di oggetti fittizi.

Partiamo da uno studio fatto tramite risonanza magnetica funzionale di Tania Singer. L'esperimento prevedeva che i soggetti fossero sottoposti a uno shock elettrico doloroso tramite elettrodi posti sulla loro mano, in un secondo momento, gli stessi soggetti, vedevano la mano di un loro caro con attaccati sopra gli stessi elettrodi. Successivamente, i soggetti venivano informati che le altre persone osservate avrebbero ricevuto il medesimo trattamento doloroso. Il gruppo di ricerca ha visto che, sia nella condizione in cui i soggetti subiscono un dolore fisico, sia quando ne sono spettatori, si attivavano dei settori dell'insula anteriore e della corteccia cingolata.<sup>47</sup> Quindi anche per il dolore, come per il disgusto, abbiamo in chi osserva un'evocazione dell'emozione percepita negli altri, mediata da un meccanismo specchio posto nell'insula.

Si inseriscono in questa linea di ricerca gli studi condotti da Freedberg e Gallese, che mostrano come anche in coloro che fruiscono di opere d'arte come quadri e sculture, vi sia una tendenza all'imitazione interiore degli stati emotivi "appartenenti" ai soggetti rappresentati:

Nella fruizione di opere che raffigurano movimenti corporei connotati da stati emotivi, come ad esempio la sofferenza rappresentata da scene di cruda e dettagliata carneficina, le reazioni dei fruitori arrivano ad assumere la forma di una percezione di attivazione muscolare, localizzata nelle stesse regioni corporee rappresentate, dando la sensazione al fruitore di

patire le medesime sofferenze. Inoltre l'empatia fisica si trasforma in empatia emotiva, un vero e proprio sentimento di sofferenza per come il corpo viene percosso, ferito, lacerato etc., anche quando l'immagine non ha un riferimento esplicitamente emotivo.<sup>48</sup>

Molto importante per i nostri fini è sottolineare che gli studi di Jackson, Morrison e Botvinick hanno mostrato la tendenza all'imitazione interiore delle emozioni altrui, anche osservando immagini<sup>49</sup> o filmati<sup>50</sup> in cui sono somministrati stimoli potenzialmente dolorosi sulle mani o su altre parti del corpo ad altri, oppure filmati che presentano espressioni facciali di altri, esprimenti sofferenza.<sup>51</sup> Si tratta di risultati che sembrano confutare quanto sostenuto da Stecker, poiché le emozioni empatiche possono essere perfettamente equiparate alle emozioni provate in prima persona. Viene inoltre confutato quanto sostenuto da Walton, per il quale il coinvolgimento emotivo, anzi "quasi-emotivo", è dovuto a un crederci parte della finzione. Infatti, la nostra capacità è quella di entrare nel mondo delle esperienze altrui, attribuendo un senso condiviso a quelle stesse esperienze, ma che nondimeno restano esperienze dell'altro. Questo è il risultato dell'attivazione di meccanismi di simulazione incarnata, che riguardano anche quanto accade con gli oggetti fittizi (si pensi agli esperimenti di Damasio, che non hanno rilevato differenze fisiologiche e neurofisiologiche tra le emozioni cosiddette normali e quelle simulate).

Finora abbiamo parlato di empatia, abbiamo fatto cenno alla simulazione incarnata e abbiamo trattato del meccanismo del sistema dei neuroni-specchio. Questi tre elementi costituiscono i tre livelli che, secondo l'ipotesi avanzata da Vittorio Gallese, formano il sistema della *molteplicità condivisa* (*shared manifold*) e costituiscono il fondamento dell'intersoggettività, del riconoscimento di ciò che è simile a noi, dell'imitazione e della comprensione del significato delle sensazioni e delle emozioni vissute dagli altri.<sup>52</sup> Il primo livello è quello *fenomenico* ed è costituito dal-

la *relazione empatica*, che poggia sull'impressione soggettiva di essere parte di una comunità di nostri simili:

Le azioni eseguite, le emozioni e le sensazioni esperite dagli altri acquistano per noi un significato in virtù della possibilità che abbiamo di dividerle esperienzialmente, grazie alla presenza di un comune formato neurale di rappresentazione prelinguistico. Quando entriamo in relazione con gli altri, non siamo intenzionalmente diretti al contenuto di una percezione con lo scopo di categorizzarla. Ci troviamo invece in una relazione di consonanza intenzionale con le relazioni intenzionali espresse da chi ci sta di fronte. Grazie alla consonanza intenzionale, l'altro diviene un altro sé come noi.<sup>53</sup>

Successivamente abbiamo il livello *funzionale*, rappresentato dalla simulazione incarnata:

Ogni modalità d'interazione interpersonale condivide il carattere relazionale. Nel sistema della molteplicità condivisa la logica operativa relazionale produce l'identità sé/altro, permettendo al sistema di identificare coerenza, predicibilità e regolarità, indipendentemente dal fatto che la sorgente risieda in noi o negli altri.<sup>54</sup>

Infine, il livello *subpersonale* è costituito dall'attività di circuiti neuronali canonici e specchio, interconnessa con dei cambiamenti di stato corporei:

Il sistema neuronale specchio è il correlato subpersonale della condivisione multimodale dello spazio intenzionale. Questo spazio condiviso ci consente di apprezzare, esperire e comprendere le azioni che osserviamo, e le sensazioni ed emozioni che riteniamo esperite dagli altri.<sup>55</sup>

Quindi, conclude Gallese, «è solo grazie a questi meccanismi condivisi che ci è permes-

so di comprendere le esperienze altrui direttamente e “dall’interno”, evidenziando che l’intersoggettività, alla sua base, è prima di tutto intercorporeità, che consente di mappare la relazione di identità con gli altri preservandone l’alterità». <sup>56</sup> Non si intende affermare che la simulazione incarnata e il sistema della molteplicità condivisa da essa generato costituiscano l’unico meccanismo funzionale alla base dell’intersoggettività, ma solo che la risonanza interindividuale, descrivibile in termini funzionali come simulazione incarnata, costituisce una dimensione consustanziale del nostro essere umani. Tale dimensione diviene cruciale anche per interpretare la fruizione artistica, la creatività e la dimensione estetica dell’esistenza umana.

### ■ Tra paura ed eccitazione

Cosa dire, infine, del genere di risposta emotiva evocata da Walton per esemplificare la sua argomentazione? La paura, è evidente, si presta molto bene alla richiesta dell’esistenza dell’oggetto che la causa. Intuitivamente non crederemmo mai di poter provare paura in prima persona per ciò che crediamo non esistere; crederemmo di provare qualcos’altro, magari la chiameremmo fobia, oppure penseremmo a un indistinto attacco di panico, ma non la chiameremmo paura in senso proprio.

Proviamo, adesso, a immaginare cosa succederebbe se sostituissimo un’opera terrificante o drammatica con una produzione di genere pornografico. Walton potrebbe affermare, con la stessa forza e convinzione, che abbiamo bisogno dell’esistenza dell’oggetto per provare eccitazione? Forse sarebbe più plausibile intendere l’oggetto come “correlato oggettuale di un insieme di proprietà”: infatti quel che suscita in noi una reazione emotiva alla pornografia (e alla fruizione di oggetti fittizi in generale) è la rappresentazione esplicita di alcune proprietà del correlato oggettuale e non l’esistenza dell’oggetto o la credenza nell’esistenza dell’oggetto fittizio che stiamo osservando.

In proposito credo che non ci siano dubbi: chi fruisce di produzione pornografica è con-

sapevole dello statuto ontologico fittizio del film, del fumetto *Hentai* o della breve *scena* che sta osservando. <sup>57</sup> Parimenti, è pienamente soddisfatto delle emozioni suscitate dalla visione di quelle parti erogene (o oggetti e situazioni correlate) che sono rappresentate. Del resto, lo scopo della produzione pornografica è proprio quello di suscitare un’emozione autentica. Dunque, ciò che innesca questa reazione autentica è la visione esplicita di scene a forte contenuto sessuale:

Nel prodotto pornografico la descrizione accurata degli atti e degli organi sessuali è l’elemento predominante rispetto al quale eventuali richiami alla struttura narrativa o allo stile passano automaticamente in secondo piano; non è quindi un caso se nel genere pornografico il meccanismo stimolo-risposta (rappresentazione pornografica/eccitazione) è quasi automatico mentre nell’erotico si contraddistingue per avere molteplici livelli di attivazione. In entrambi i casi tuttavia, abbiamo una serie di eventi e oggetti sessuali rappresentati, e l’unica differenza è che in un caso ci si limita a tale rappresentazione, mentre nell’altro si costruisce una cornice narrativa adeguata all’interno della quale inserirli. <sup>58</sup>

Nella sua analisi Barbero rimanda al classico meccanismo stimolo-risposta descritto da Pavlov, in cui eventi e oggetti sessuali fungono da stimolo per un’immediata risposta di eccitazione.

Per cercare di anticipare una possibile obiezione sull’eccitazione, che la classifichi come semplice reazione fisiologica e non come una reazione emotiva completa, intendo riferirmi ad alcuni studi della psicoterapeuta Helen Singer Kaplan, per sostenere che la fase di eccitazione (che comprende una prima fase di stimolazione, che può essere esterna – quindi tattile o visiva – oppure interna – dovuta alle fantasie –, e una seconda in cui nascono propriamente le sensazioni erotiche e le contestuali reazioni fisiologiche) sia sempre accompagnata dal “piacere erotico”. Tale

piacere è un particolare vissuto soggettivo che accompagna, alimenta e incrementa le altre fasi del “funzionamento” erotico (desiderio, eccitazione, orgasmo e risoluzione). Esso acquista caratteristiche specifiche in ogni fase: il piacere del desiderio, il piacere dell'appagamento durante la fase di risoluzione, il piacere dell'eccitazione, il piacere sconvolgente dell'orgasmo. I pensieri, le fantasie e le forti sensazioni che si avvertono sul piano mentale come particolare vissuto soggettivo, unite indissolubilmente alle stimolazioni esterne e interne, con le conseguenti modificazioni fisiche, giustificano, a mio avviso, quella che senza dubbio può essere definita un'emozione.<sup>59</sup>

Seguendo questa linea interpretativa, mi spingo aldilà della ricerca psicologica sperimentale, per richiamare nuovamente alcuni risultati delle neuroscienze cognitive. Esperimenti condotti con tecniche di *neuroimaging* su esseri umani hanno mostrato che l'osservazione di oggetti manipolabili stimola l'attivazione della corteccia premotoria dorsale, attivando quindi un'area corticale che normalmente è associata al controllo dell'azione e non alla rappresentazione degli oggetti. Questi oggetti manipolabili possono essere utensili, strumenti generici, alimenti, indumenti, ma soprattutto questa categoria include gli organi sessuali.<sup>60</sup>

Questa scoperta implica che come vengono manipolati e usati gli oggetti costituisca una cospicua parte del contenuto rappresentativo degli oggetti stessi. Inoltre gli oggetti statici tridimensionali vengono identificati e rappresentati anche nella loro possibile interazione con un osservatore che è anche potenzialmente coinvolto dal punto di vista emotivo.<sup>61</sup>

Queste scoperte autorizzano a pensare che il meccanismo di simulazione motoria, associato alla risonanza emotiva che suscita, è probabilmente una componente cruciale nella fruizione delle rappresentazioni pornografiche. Senza scendere troppo nei dettagli, non solo la percezione di organi sessuali manipolabili in vari modi, ma anche di oggetti (erotici o meno) utili alla composizione della scena, possono essere “animati” dalla simula-

zione incarnata ancora prima che, per esempio, i protagonisti li utilizzino nei modi più disparati. Inoltre, la simulazione incarnata è in grado anche di superare le barriere della “immagine in movimento”; di conseguenza anche semplici istantanee o albi a fumetti di carattere pornografico giustificano una risposta emotiva di eccitazione.

Ad ogni modo, l'evidenza della neuroscienza continua a smentire Walton, poiché i fruitori sono ben consapevoli che quanto loro osservano sia un'opera di finzione. Ciò non di meno, la loro esperienza estetica si fonda su un meccanismo di simulazione motoria associato alla risonanza emotiva, entrambe evocate dalle volontarie interazioni con gli oggetti rappresentati.

Ciò mi spinge a pensare che il ruolo di questo meccanismo neuronale nell'esperienza estetica, legato in questo caso alla fruizione di oggetti fittizi, può essere generalizzato partendo dalle evidenze sulla pornografia. Per esempio, immaginiamo di assistere a una scena pornografica, in cui una donna entra in bagno, lascia cadere l'accappatoio, entra in vasca, chiude la tenda alle sue spalle e comincia a rilassarsi, insaponandosi vivacemente sotto una copiosa cascata d'acqua calda, mentre un'ombra si avvicina da dietro la tenda, palesandosi infine come un uomo che brandisce un coltello.

In una produzione pornografica, potremmo pensare a una situazione in cui alla fine l'assassino lascia cadere il coltello, perché folgorato dalla bellezza della pornoattrice, per poi cimentarsi in un coito con la donna. Gli oggetti manipolabili presenti nella scena (organi sessuali, tenda, coltello, accappatoio, sapone, etc.) attiveranno, quindi, una reazione emotiva di eccitazione.

Immaginiamo adesso la medesima scena, ma inserita all'interno di una *sit-com* su un simpatico falegname dell'Oregon con camicia a scacchi, moglie e figli. Gli oggetti manipolabili presenti nella scena non attiveranno, presumibilmente, la stessa risonanza emotiva attivata durante la scena di carattere pornografico. La reazione emotiva, possibilmente,

sarà di ilarità anziché di eccitazione, in quanto, l'osservatore identificherà e rappresenterà in modo differente, la possibile manipolazione che potrebbero subire gli oggetti, da parte dei membri della famiglia protagonista della *sit-com*. Per esempio, potrebbe essere lo scherzo di un ragazzino, appassionato di cinema, alla sorella, che potrebbe reagire con un urlo assordante e un *jab* diretto al naso.

Allo stesso modo si può pensare alla medesima scena, come avrete già intuito, in *Psycho*. Sicuramente le reazioni emotive di ansia e paura, richiamate dalla visione degli oggetti rappresentati e diversamente manipolati da *Marion Crane* e da *Norman Bates* (i personaggi fittizi sulla scena), saranno diverse rispetto a quanto immaginato finora. Se questa generalizzazione funziona e se affiancata alla soluzione, di carattere ontologico, dell'oggetto, allora evidentemente l'argomento di Walton non regge per nessuna tipologia di emozione, neanche per la paura.

## ■ Conclusioni

È quindi possibile affermare che io abbia provato autentica sofferenza per la morte di *Han Solo*? Siamo partiti dal paradosso della finzione e dalla risposta negativa alla mia domanda da parte di Walton e abbiamo appurato che dal punto di vista ontologico la soluzione del *make-believe problem* pone ostacoli insormontabili, negando che gli oggetti finzionali siano genuini oggetti intenzionali. La scelta è ricaduta quindi sulla soluzione della teoria dell'oggetto, che, facendo leva sulla posizione ontologica *meinonghiana*, accetta nel nostro catalogo degli oggetti, descrivendoli come il correlato di un insieme di proprietà, ma non completamente riducibili a esse, indipendentemente dal loro modo di darsi (reali, fittizi, immaginari, etc.), avendo come requisito minimo che gli oggetti si presentino in qualche modo. In questo modo lo statuto di oggetto intenzionale dell'oggetto fittizio, la reale fenomenologia e la stessa fruizione estetica sono preservate.

Ci siamo poi soffermati sulla distinzione

tra “quasi-emozione” ed emozione autentica, discutendo come il confinare le reazioni emotive nella categoria del “fare finta” neghi l'evidente fenomenologia della fruizione. La distinzione si basa sui due pilastri delle tesi funzionaliste: la non esistenza dell'oggetto e la non credenza nell'esistenza dell'oggetto, unitamente alla relativa assenza di possibili comportamenti causali nei confronti dell'oggetto.

Inoltre, i dubbi emersi sulle conseguenze implicate dall'argomento di Currie richiedevano qualche chiarimento. La risposta in questo caso è partita da un'analisi basata sulle evidenze prodotte dalle neuroscienze: gli argomenti prodotti a favore delle teorie della simulazione paiono essere quelli più indicati per tentare di offrire controesempi rispetto alle conclusioni raggiunte da Walton. Nello specifico abbiamo visto come il circuito del “come se” di Damasio illustri perché il corpo non agisca, non reagendo agli stimoli della finzione, mettendo il cervello in uno stato simulativo in grado di aggirare il corpo.

Una riproduzione vera e tangibile degli stati somatici osservati o impliciti dell'opera di finzione, “come se” i soggetti avessero realmente esperito certe condizioni, o se realmente fossero stati impegnati in azioni, che invece hanno solo osservato. In questi termini, sembrerebbe lecito dire che questi studi potrebbero giustificare una distinzione qualitativa tra emozioni reali e “quasi-emozioni”, avendo da un lato emozioni dirette verso oggetti reali (per così dire, fenomenologicamente complete), dall'altro emozioni dirette verso oggetti finzionali, che attivano la modalità di simulazione neuronale (aggiramento del corpo). Questa concezione intuitiva cade però nel momento in cui lo stesso Damasio<sup>62</sup> sottolinea come non sia stato rilevato a livello fisiologico e neurofisiologico alcuna differenza tra le emozioni cosiddette normali e quelle simulate.

Sulla base di queste premesse ho sostenuto che non vi è distinzione tra “normo-emozioni” e “quasi-emozioni”, ma che vi sono solo emozioni autentiche, differentemente esperite in quanto emozioni simulate e non

simulate, le quali risponderanno, per intensità, durata e possibili manifestazioni di potere causale diretto all'oggetto, al variare della tipologia di oggetti verso cui ci si riferisce (fittizi, reali, immaginari, etc.) e al variare delle credenze e del contesto di fruizione del soggetto che prova tali emozioni.

Un'altra criticità riguardava il sostenere che, per provare paura durante la fruizione di un'opera di finzione, bisogna credere di essere in pericolo. La risposta a questa assunzione controintuitiva è stato il richiamo alla dimensione naturale delle risposte empatiche. Si sono prese in considerazione le ricerche di Vittorio Gallese sul nesso tra empatia e simulazione incarnata, che interpretano le reazioni empatiche alle opere d'arte come simulazioni. Si è rilevato che regioni cerebrali quali l'insula, l'amigdala e la corteccia cingolata anteriore si attivano allo stesso modo sia durante l'esperienza in prima persona di emozioni (paura, disgusto, o sensazioni dolorose) sia durante esperienze simili in terza persona (e quindi in qualità di osservatori).

Dalle considerazioni sulle opere d'arte, le immagini e i filmati, siamo giunti a poter negare la tesi di Walton, grazie alla nostra capacità di entrare nel mondo delle esperienze altrui, attribuendo un senso condiviso a quelle stesse esperienze, ma che nondimeno sono attribuite all'altro. Empatia fondata sull'attivazione di meccanismi neuronali che riguardano anche gli oggetti fittizi. L'intersoggettività come intercorporeità, che consente la relazione di identità con gli altri preservandone l'alterità. Questa risonanza interindividuale, descrivibile in termini funzionali come simulazione incarnata, è quindi connaturata agli esseri umani.

Infine, si è discussa la scelta di Walton di esemplificare la sua argomentazione attraverso la risposta emotiva della paura, notando come la paura si presti bene alla richiesta dell'esistenza dell'oggetto che la causa, mentre per emozioni come l'eccitazione, dovuta alla fruizione di materiale pornografico, sia evidente esattamente il contrario. Infatti, il carattere distintivo della produzione pornografica è proprio quello di suscitare un'emozione.

L'oggetto verso cui ci rivolgiamo ha solo bisogno di avere certe proprietà in grado di stimolare una risposta di autentica eccitazione da parte del fruitore e di conseguenza non deve per forza essere un oggetto esistente.

Ci siamo chiesti cosa attivi, allora, questa autentica risposta emozionale, e la risposta è ricaduta sulla percezione visiva di scene sessualmente esplicite, comprendenti la rappresentazione di oggetti, eventi ed organi sessuali. Partendo dall'interpretazione stimolo-risposta siamo giunti alle tecniche di *neuroimaging*. Alcune ricerche hanno mostrato come l'osservazione di oggetti manipolabili stimoli l'attivazione di un'area corticale normalmente associata al controllo dell'azione e non alla rappresentazione degli oggetti. Tra gli oggetti manipolabili sono stati osservati anche gli organi sessuali e si è visto come gli oggetti statici tridimensionali vengono identificati e rappresentati, anche nella loro possibile interazione, da un osservatore coinvolto emotivamente. Ciò implica che il modo in cui gli oggetti vengono manipolati e usati costituisce parte rilevante del contenuto rappresentativo degli oggetti stessi.

Di conseguenza, abbiamo ipotizzato che questo meccanismo di simulazione motoria, associato alla risonanza emotiva che suscita, sia una componente cruciale nella fruizione della produzione pornografica. Importante è ricordare come la simulazione incarnata vada oltre l'intuizione di senso comune secondo cui solo la produzione video attivi questo meccanismo: anche semplici fotografie o fumetti a carattere pornografico possono a pieno titolo essere ritenute fonti di reale eccitazione. L'argomento basato sulla pornografia è utile a sostenere che non è possibile pensare che non si provi eccitazione durante la fruizione di materiale pornografico; questo argomento può essere esteso anche ad altre reazioni emotive, compresa la paura, costituendo una controargomentazione nei confronti delle tesi di Walton.

Penso quindi di aver provato e avuto una reazione emotiva autentica di paura e sofferenza in modalità simulata, con conseguente

inibizione del corpo, relativa alla mia possibilità di agire causalmente sull'oggetto. Ero perfettamente consapevole dello statuto ontologico fittizio e dell'insieme delle proprietà di quel correlato oggettuale che risponde al nome di *Han Solo*. E tuttavia ho realmente sofferto, empatizzando con *Han Solo*, mediante simulazione incarnata, ho provato la sua sofferenza, conservando la mia alterità. Avevo già compreso che sarebbe stato trafitto (avvertivo l'ansia montare in me), quando ho iniziato a vedere la spada laser in mano al suo assassino, e ho immaginato con paura come avrebbe potuto essere "manipolata" in quel contesto, con quegli sguardi, con quelle emozioni che affioravano nei volti dei personaggi. *Han Solo* è in fin dei conti "solo" un oggetto fittizio creato da George Lucas; ciò non toglie che io abbia sempre provato affetto per lui e che abbia sofferto per la sua morte.

## Note

<sup>1</sup> P. LAMARQUE, *How can we fear and pity fictions?*, in: «British Journal of Aesthetics London», vol. XXI, n. 4, 1981, pp. 291-304.

<sup>2</sup> Dalla prima formulazione di Radford in C. RADFORD, M. WESTON, *How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?*, in: «Proceedings of the Aristotelian Society», vol. XLIX, 1975, pp. 67-93, sono state proposte diverse soluzioni del paradosso della finzione. Per una maggiore comprensione di queste soluzioni, che esulano dallo scopo di quest'articolo, si veda J. LEVINSON, *Emotion in Response to Art: A Survey of the Terrain*, in: M. HJORT, S. LAVER (eds.), *Emotion and the Arts*, Oxford University Press, New York 1997, pp. 20-34, che le raggruppa in 7 possibili tipologie: (I) *non-intenzionalità*, ossia le risposte emotive alle opere di finzione non si collocano nella dimensione intenzionale e cognitiva tipica delle emozioni normali; abbiamo cioè a che fare con stati meno complessi come umori o reazioni automatiche; (II) *sospensione dell'incredulità* (Coleridge), ossia le nostre risposte emotive alle opere di finzione deriverebbero da una momentanea sospensione della credenza riguardo al fatto che gli oggetti della finzione non esistono; (III) *oggettualità surrogata*, ossia le nostre risposte emotive alle opere di finzione hanno per oggetto le descrizioni, le immagini e i pensieri presentati nell'opera di finzione stes-

sa; soluzione dell'oggetto ombra (variante dell'oggetto surrogato): le nostre risposte emotive alle opere di finzione hanno per oggetto persone ed eventi reali, somiglianti per qualche caratteristica alle persone e agli eventi della finzione; (IV) *posizione non-giudicativa*, ossia le risposte emotive alla finzione non devono necessariamente comportare una credenza forte nell'esistenza (tipica del giudizio), ma è sufficiente una forma più debole di credenza; (V) *credenza surrogata*: rispondiamo emotivamente alla finzione perché crediamo che, nella finzione, i personaggi soffrano realmente; (VI) *irrazionalità*, ossia si risponde emotivamente alla finzione, perché ci si comporta irrazionalmente; pur sapendo che i personaggi della finzione non esistono, si riferiscono i propri sentimenti a loro; (VII) *make-believe* (ritenuta la più soddisfacente da Levinson), ossia le emozioni che proviamo per la finzione sono emozioni immaginarie ("quasi-emozioni"), che fanno parte dello stesso gioco immaginativo cui stiamo partecipando, analogamente a quelle che provano i bambini durante i loro giochi di finzione.

<sup>3</sup> C. BARBERO, *Chi ha paura di Mr. Hyde?: oggetti fittizi, emozioni reali*, Il Melangolo, Genova 2010, p. 65.

<sup>4</sup> K.L. WALTON, *Fearing Fictions*, in: «The Journal of Philosophy», vol. LXXV, n. 1, 1978, pp. 5-27.

<sup>5</sup> *Ivi*, p. 13.

<sup>6</sup> K.L. WALTON, *Spelunking, Simulation, and Slime: On Being Moved by Fiction*, in: M. HJORT, S. LAVER (eds.), *Emotion and the Arts*, Oxford University Press, Oxford 1997, pp. 37-49.

<sup>7</sup> K.L. WALTON, *Mimesis as Make-believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, Cambridge (MA) 1990, p. 241.

<sup>8</sup> *Ibidem*.

<sup>9</sup> G. CURRIE, *The Nature of Fiction*, Cambridge University Press, Cambridge 1990, pp. 182-216.

<sup>10</sup> A. VOLTOLINI, *In che cosa consiste far finta*, in: «Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico», vol. II n. 2, 2009, pp. 5-30, citazione alle pp. 23-24.

<sup>11</sup> Non mi soffermo sulla distinzione operata da Walton tra immagini trasparenti, come le fotografie, e immagini opache, come quelle pittoriche, in quanto in questa occasione tratto fotografie e audio come semplici caratteristiche fisiche del supporto filmico. In merito si veda, *infra*, nota 57.

<sup>12</sup> A. VOLTOLINI, *In che cosa consiste far finta*, cit., p. 21.

<sup>13</sup> P. LAMARQUE, *Fiction and Reality in Philosophy and Fiction: Essays in Literary Aesthetics*, Aberdeen

University Press, Aberdeen 1983, pp. 52-72.

<sup>14</sup> C. BARBERO, *Chi ha paura di Mr. Hyde?: oggetti fittizi, emozioni reali*, cit., pp. 106.

<sup>15</sup> *Ibidem*.

<sup>16</sup> R. STECKER, *Should We Still Care about the Paradox of Fiction?*, in: «The British Journal of Aesthetics», vol. LI, n. 3, 2011, pp. 295-308.

<sup>17</sup> C. BARBERO, *Chi ha paura di Mr. Hyde?: oggetti fittizi, emozioni reali*, cit., pp. 69.

<sup>18</sup> N. CARROLL, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, Routledge, Londra/New York 1990, pp. 69-79.

<sup>19</sup> G.A. HARTZ, *How We Can Be Moved by Anna Karenina, Green Slime, and a Red Pony*, in: «Philosophy», n. 74, n. 290, 1999, pp. 557-578.

<sup>20</sup> A. NEILL, *Fear, Fiction and Make-Believe*, in: «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», n. XLIX, n. 1, 1991, pp. 47-56.

<sup>21</sup> A. VON HILDEBRAND, *Il problema della forma nell'arte figurativa* (1893), Aesthetica, Palermo 2001.

<sup>22</sup> A.R. DAMASIO, *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston 1999.

<sup>23</sup> A.R. DAMASIO, *Looking for Spinoza. Joy, Sorrow, and the Feeling Brain*, Harcourt, New York 2003 (tr. it. *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, traduzione di I. BLUM, Adelphi, Milano 2003, pp. 143-144).

<sup>24</sup> A.R. DAMASIO, *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*, cit.

<sup>25</sup> *Ibidem*.

<sup>26</sup> C. BARBERO, *Chi ha paura di Mr. Hyde?: oggetti fittizi, emozioni reali*, cit., pp. 72.

<sup>27</sup> Per una panoramica del suo pensiero si veda: J. KIM, *Mind in a Physical World*, MIT Press, Cambridge (MA) 1998 (tr. it. *La mente e il mondo fisico*, traduzione di N. SIMONETTI, McGraw-Hill, Milano 2000).

<sup>28</sup> J. KIM, *Philosophy of Mind*, Westview, Boulder 1996, p. 10.

<sup>29</sup> Cfr. T.S. GENDLER, K. KOVAKOVICH, *Genuine Rational Fictional Emotions*, in: M. KIERAN (ed.), *Contemporary Debates in Aesthetics*, Blackwell, New York 2005, pp. 241-253.

<sup>30</sup> Letteralmente "sentir dentro".

<sup>31</sup> E. GIUSTI, M. LOCATELLI, *Empatia integrata. Analisi umanistica del comportamento motivazionale nella clinica e nella formazione*, Sovera Edizioni, Roma 2007, pp. 12-13.

<sup>32</sup> A. VON HILDEBRAND, *Il problema della forma nell'arte figurativa*, cit., pp. 76-77.

<sup>33</sup> V. GALLESE, *Corpo e azione nell'esperienza estetica*.

*Una prospettiva neuroscientifica*, in: A. MORELLI (a cura di), *Mente e Bellezza. Mente relazionale, arte, creatività e innovazione*, Allemandi, Torino 2010, pp. 245-262, qui p. 248.

<sup>34</sup> E. GIUSTI, M. LOCATELLI, *Empatia integrata*, cit., pp. 12-13.

<sup>35</sup> In merito alla *Simulations Theory* cfr. A.I. GOLDMAN, *In Defense of the Simulation Theory*, in: «Mind and Language», vol. VII, n. 1-2, 1992, pp. 104-119; R.M. GORDON, *Folk Psychology as Simulation*, in: «Mind and Language», vol. I, n. 2, 1986, pp. 158-171; R.M. GORDON, *The Simulation Theory: Objections and Misconceptions*, in: «Mind and Language», vol. VII, n. 1-2, 1992, pp. 11-34; P. CARRUTHERS, P.K. SMITH (eds.), *Theories of Theories of Mind*, Cambridge University Press, Cambridge 1996.

<sup>36</sup> R. STECKER, *Should We Still Care about the Paradox of Fiction?*, cit., pp. 295-308.

<sup>37</sup> D. FREEDBERG, V. GALLESE, *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience*, in: «Trends in Cognitive Science», vol. XI, n. 5, 2007, pp. 197-203.

<sup>38</sup> V. GALLESE, *The "Shared Manifold" Hypothesis: From Mirror Neurons to Empathy*, in: «Journal of Consciousness Studies», vol. VIII, n. 5-7, 2001, pp. 33-50; S.D. PRESTON, F.B.M. DE WAAL, *Empathy: Its Ultimate and Proximate Bases*, in: «Behavioral and Brain Sciences», vol. XXV, n. 1, 2002, pp. 1-20; J. DECETY, P.L. JACKSON, *The Functional Architecture of Human Empathy*, in: «Behavioral and Cognitive Neuroscience Reviews», vol. III, n. 2, 2004, pp. 71-100.

<sup>39</sup> J. DECETY, J.A. SOMMERVILLE, *Shared Representations between Self and Other: A Social Cognitive Neuroscience View*, in: «Trends in Cognitive Science», vol. VII, n. 12, 2003, pp. 527-533.

<sup>40</sup> R. ADOLPHS, *Cognitive Neuroscience of Human Social Behaviour*, in: «Nature Reviews Neuroscience», vol. IV, n. 3, 2003, pp. 165-178.

<sup>41</sup> U. DIMBERG, M. THUNBERG, K. ELMEHED, *Unconscious Facial Reactions to Emotional Facial Expressions*, in: «Psychological Science», vol. XI, n. 1, 2000, pp. 86-89.

<sup>42</sup> P. EKMAN, R.J. DAVIDSON, *Voluntary Smiling Changes Regional Brain Activity*, in: «Psychological Science», vol. IV, n. 5, 1993, pp. 342-345.

<sup>43</sup> D. FREEDBERG, V. GALLESE, *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience*, cit., pp. 197-203.

<sup>44</sup> G. RIZZOLATTI, C. SINIGAGLIA, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina, Milano 2006.

<sup>45</sup> M.L. PHILLIPS, A.W. YOUNG, M. BRAMMER, C. ANDREW, A.J. CALDER, E.T. BULLMORE, D.I. PER-

RETT, D. ROWLAND, S.C. WILLIAMS, J.A. GRAY, A.S. DAVID, *A Specific Neural Substrate for Perceiving Facial Expressions of Disgust*, in: «Nature», vol. CCCLXXXIX, n. 6650, 1997, pp. 495-498

<sup>46</sup> B. WICKER, C. KEYSERS, J. PLAILLY, J.P. ROYET, V. GALLESE, G. RIZZOLATTI, *Both of us Disgusted in my Insula: The Common Neural Basis of Seeing and Feeling Disgust*, in: «Neuron», vol. XL, n. 3, 2003, pp. 655-664.

<sup>47</sup> T. SINGER, B. SEYMOUR, J. O'DOERTHY, H. KAUBE, R.J. DOLAN, C.D. FRITH, *Empathy for Pain Involves the Affective but not the Sensory Components of Pain*, in: «Science», vol. CCCIII, n. 5661, 2004, pp. 1157-1162.

<sup>48</sup> D. FREEDBERG, V. GALLESE, *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience*, cit., pp. 197-203.

<sup>49</sup> P.L. JACKSON, A.N. MELTZOFF, J. DECETY, *How do We Perceive the Pain of Others? A Window into the Neural Processes Involved in Empathy*, in: «Neuroimage», vol. XXIV, n. 3, 2005, pp. 771-779.

<sup>50</sup> I. MORRISON, D. LLOYD, G. DI PELLEGRINO, N. ROBERTS, *Vicarious Responses to Pain in Anterior Cingulate Cortex: Is Empathy a Multisensory Issue?*, in: «Cognitive, Affective, and Behavioral Neuroscience», vol. IV, n. 2, 2004, pp. 270-278.

<sup>51</sup> M. BOTVINICK, A.P. JHA, L.M. BYLSMA, S.A. FABIAN, P.E. SOLOMON, K.M. PRKACHIN, *Viewing Facial Expressions of Pain Engages Cortical Areas Involved in the Direct Experience of Pain*, in: «Neuroimage», vol. XXV, n. 1, 2005, pp. 312-319.

<sup>52</sup> V. GALLESE, *The "Shared Manifold" Hypothesis. From Mirror Neurons to Empathy*, cit.

<sup>53</sup> V. GALLESE, *Neuroscienze e fenomenologia*, Enciclopedia Treccani Terzo Millennio, vol. I, Treccani, Roma 2009, 171-181, qui p. 179.

<sup>54</sup> *Ivi*, p. 180.

<sup>55</sup> *Ibidem*.

<sup>56</sup> V. GALLESE, *Mirror Neurons, Embodied Simulation, and the Neural Basis of Social Identification*, in: «Psychoanalytic Dialogues», vol. XIX, n. 5, 2009, pp. 519-536.

<sup>57</sup> Walton distingue un vedere "trasparente" e un vedere "opaco". Le fotografie sono trasparenti in quanto vediamo realmente le entità di cui sono immagine; le immagini pittoriche sono invece opache, perché vediamo solo una rappresentazione del reale e non l'oggetto reale. Le prime sono meccaniche e indipendenti dall'autore, viceversa i dipinti sono strettamente manuali e dipendenti dall'auto-

re. Questo argomento potrebbe minare le mie conclusioni riguardo alle opere d'arte e di finzione in generale, e in particolare il mio argomento sulla pornografia, ritenuto valido per tutti i tipi di produzione (film, foto, fumetti, *hentai*, dipinti, etc.). Sostengo, invece, che trattare l'oggetto intenzionale come "il correlato oggettuale di un insieme di proprietà", cioè una collezione di proprietà interne ed esterne che costituiscono la base dell'oggetto stesso, ma che non lo esauriscono, infici la valenza di questa distinzione, in questo contesto. Infatti, le proprietà rappresentate in un'immagine opaca risultano sufficienti per evocare reazioni emotive autentiche e razionali come quelle dirette verso gli oggetti presenti nelle immagini trasparenti. Inoltre, sostengo che gli argomenti sull'empatia (e relative basi neurali) e sull'attivazione di circuiti simulativi nel cervello, dimostrino che siamo di fronte a oggetti che suscitano in noi reazioni emotive, sia per quanto riguarda le immagini fotografiche (e ovviamente filmiche) sia per quelle pittoriche (oltre quelle scultoree e delle opere d'arte in generale). Cfr. K. WALTON, *Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism*, in: «Critical Inquiry», vol. XI, 1984, pp. 246-277.

<sup>58</sup> C. BARBERO, *Chi ha paura di Mr. Hyde?*, cit., p. 202.

<sup>59</sup> H.S. KAPLAN, *Disorders of Sexual Desire and Other New Concepts and Techniques in Sex Therapy*, Simon & Schuster, New York 1979.

<sup>60</sup> C.B. BORONAT, L. J. BUXBAUM, H.B. COSLETT, K. TANG, E.M. SAFFRAN, D.Y. KIMBERG, J.A. DETRE, *Distinctions between Manipulation and Function Knowledge of Objects: Evidence from Functional Magnetic Resonance Imaging*, in: «Cognitive Brain Research», vol. XXIII, n. 2, 2005, pp. 361-373; J. PONSETI, H.A. BOSINSKI, S. WOLFF, M. PELLER, O. JANSEN, H.M. MEHDORN, H.R. SIEBNER, *A Functional Endophenotype for Sexual Orientation in Humans*, in: «Neuroimage», vol. XXXIII, n. 3, 2006, pp. 825-833.

<sup>61</sup> D. FREEDBERG, V. GALLESE, *Motion, Emotion and Empathy in Esthetic Experience*, cit., pp. 197-203.

<sup>62</sup> Per maggiori dettagli cfr. A.R. DAMASIO, D. TRANEL, H. DAMASIO, *Somatic Makers and the Guidance of Behavior: Theory and Preliminary Testing*, in: H.S. LEVIN, H.M. EISENBERG, A.L. BENTON (eds.), *Frontal Lobe Function and Dysfunction*, Oxford University Press, New York 1991, pp. 217-229.