

UNIVERSITÀ
DI PAVIA

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI

CORSO DI LAUREA IN SCIENZE FILOSOFICHE

Il paradosso dell'orrore: il piacere dell'essere spaventati

Relatore:
Chiar.ma Prof.ssa Serena Feloj

Correlatore:
Chiar.mo Prof. Lorenzo Donghi

Tesi di laurea di
Aurora Alberti

Matricola n.
525837

ANNO ACCADEMICO 2024/25

Indice

Ringraziamenti **4**

Introduzione **5**

Capitolo 1 ..... **7**

La natura dell'horror **7**

1.1 ***L'art-horror*** **7**

1.2 ***Il mirroring-effect*** **9**

1.3 ***L'identificazione con il personaggio*** **10**

1.4 ***La struttura delle emozioni nell'orrore artistico*** **14**

1.5 ***Applicazione della teoria all'orrore artistico*** **16**

1.6 ***L'impurità*** **17**

1.7 ***L'importanza della trama*** **21**

1.8 ***La suspence*** **24**

1.9 ***Il Fantastico*** **31**

Capitolo 2 ..... **38**

Il paradosso della finzione **38**

2.1 ***L'Illusion Theory of Fiction di Alan Paskow e la Suspension of Desbelief di Samuel Taylor Coleridge*** **39**

2.2 ***La teoria del far finta di Kendall Walton*** **44**

2.3 ***La Thought Theory of Emotional Responses to Fictions di Peter Lamarque*** **48**

2.4 ***Riflessioni conclusive*** **57**

Capitolo 3 ..... **59**

Il paradosso dell'orrore **59**

3.1 ***Il terrore cosmico di H.P. Lovecraft*** **60**

3.2 ***La psicanalisi dell'orrore*** **64**

3.3 ***Hume, gli Aikins e il ruolo della narrazione*** **71**

3.4 ***La soluzione al paradosso dell'orrore di Nöel Carroll*** **76**

3.5 ***Gary Iseminger e la visione coesistenzialista del paradosso dell'orrore*** **77**

Capitolo 4 ..... **81**

La visione integrazionista del paradosso dell'orrore e la risposta di Carroll **81**

4.1 ***Monsters, disgust and fascination di Susan Feagin: la critica a Carroll*** **81**

4.2 ***Un approfondimento sulla visione integrazionista: la proposta di Katerina Bantinaki, di John Morreall e di Alex Neill*** **87**
4.2.1 *Katerina Bantinaki* 87
4.2.2 *John Morreall* 100
4.2.3 *Alex Neill* 104
4.3 ***Disgust or fascination: la risposta di Carroll a Susan Feagin*** **113**
Conclusioni **118**
Bibliografia **121**

Ringraziamenti

A mia nonna, senza la quale non avrei mai scoperto il piacere di porsi infinite domande sulla vita.

A Desiré, che mi ha accompagnata verso questo traguardo senza mai lasciare la mia mano.

A Sara, che ho avuto la fortuna di avere al mio fianco durante i cinque anni più belli e difficili della mia vita.

A Beatrice, al suo cuore grande e alla sua infinita pazienza.

A Ilaria, che non ha mai smesso di ricordarmi di credere in me stessa.

A Miriana, e ai mille viaggi insieme.

Alla mia famiglia, e a tutto l'affetto e il supporto che solo una volta riunita è riuscita a condividere.

Introduzione

> Oggigiorno l'horror è onnipresente [...] e tuttavia questa popolarità è strana in un certo senso perché l'horror è un genere che suscita uno stato emotivo che è di per sé un po' paradossale. Il paradosso dell'orrore è la questione di come possiamo effettivamente godere di essere nello stato di orrore, dal momento che sembra che l'orrore sia uno stato piuttosto spiacevole in cui trovarsi. L'orrore è un composto di almeno altre due emozioni: paura e disgusto [...]. Un punto è dire, beh, non è come se ci fosse un compromesso tra il dolore per la mia soddisfazione in termini di desiderio da parte del disgusto, è solo che ci piace essere, ad esempio, spaventati. Questo è di nuovo abbastanza corretto per [spiegare] la paura, forse, ma non spiega l'elemento del disgusto. La mia tendenza è quella di tornare a un altro tipo di teoria del compromesso. E questo è ciò che ci interessa dell'horror, è stupirci, vedere che ci viene mostrato qualcosa fuori dall'ordinario, qualcosa di innaturale [...]. Il compromesso è tra il disgusto e il fascino. Le narrazioni horror sono sia finzione, sia scrittura e film, e implicano sempre del tempo per passare attraverso un processo di scoperta [...]. In un certo senso penso che abbiamo una specie di curiosità cognitiva o epistemologica a cui l'horror si rivolge; perché l'horror ha a che fare con l'ignoto o l'impensabile o l'inimmaginabile ed è una tradizione costante di un'emozione che Hobbes considerava un'emozione, ma che spesso non è così oggi, ovvero la curiosità. La curiosità è ciò che guida il desiderio; ci porta in sala. Sarò il primo ad ammettere che non tutte le finzioni horror ricompensano davvero quella curiosità con il fascino, ma quelle grandi lo fanno.[1]

Il genere horror è sempre in grado di suscitare un fascino misterioso in coloro che ne entrano in contatto. Chi si mette a guardare un film o a leggere un racconto dell'orrore si scopre in uno stato emozionale contradditorio che lo porta, da un lato, a sentirsi disturbato da ciò a cui sta assistendo, ma, dall'altro, ad essere incapace di distogliere lo sguardo da quelle immagini orripilanti, o di chiudere il libro per porre fine al suo sentimento angoscioso. Il fine di questa tesi è quello di proporre un tentativo di chiarimento di questa assurda situazione, facendo in particolare riferimento all'analisi del paradosso dell'orrore condotta da Nöel Carroll in *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*. È proprio a partire dallo studio approfondito condotto da Carroll, e dalle critiche che gli sono state rivolte, che possiamo conoscere, oltre alla proposta dell'autore stesso, la varietà di posizioni degli studiosi che si sono occupati del tema in questione, e che hanno cercato di chiarire quali siano le dinamiche alla base della nostra risposta emotiva ambivalente alle opere dell'orrore.

[1] Aeon Original, *The Paradox of Horror*, intervista a Noël Carroll, Intervistatore: Nigel Warburton, 28/09/2015, trad. mia.

Il primo capitolo della tesi sarà incentrato su quella che Carroll chiama "la natura dell'horror". In questo capitolo ci confronteremo con tutto ciò che è fondamentale per poter condurre uno studio del genere horror, tra cui il termine *art-horror* – o orrore artistico –, il *mirroring-effect* tra il pubblico e i personaggi di finzione, la questione dell'identificazione con i personaggi, il funzionamento delle emozioni nell'orrore artistico, il tema dell'impurità dei mostri di finzione, il ruolo importante svolto dalla struttura narrativa, la suspence e il fantastico. Si tratta di un'analisi preliminare che ha lo scopo di prepararci dal punto di vista teorico agli argomenti che andremo ad affrontare nei capitoli che seguono.

Nel secondo capitolo della tesi, ci occuperemo di studiare il paradosso della finzione e di porci la domanda generale sul perché proviamo emozioni per ciò che sappiamo essere finzionale. Nel corso della riflessione ci confronteremo con le posizioni di Alan Paskow, Samuel Taylor Coleridge, Kendall Walton e Peter Lamarque. Si tratta di proposte di risoluzione del paradosso della finzione molto diverse tra di loro, che cercheremo di analizzare nei loro punti principali seguendo le riflessioni di Carroll in merito. Arriveremo a concludere che la *Thought Theory of Fictions* di Peter Lamarque dimostra di essere la più adatta sia per risolvere il paradosso della finzione che per spiegare quello dell'orrore, e questa consapevolezza ci sarà utile nel capitolo tre.

Nel terzo capitolo della tesi esporremo ed analizzeremo i principali studi del paradosso dell'orrore che si sono susseguiti a partire da Hume, sempre facendo riferimento alla riflessione di Carroll. Parleremo del terrore cosmico di Lovecraft, della psicanalisi dell'orrore e delle posizioni di Hume e degli Aikins, per poi presentare la proposta di Carroll, che, come abbiamo anticipato, utilizza la *Thought Theory of Fictions* per risolvere il paradosso.

Infine, il quarto capitolo sarà un capitolo di critica. In esso, ci occuperemo di illustrare tentativi contemporanei ma differenti da quello di Carroll di chiarificazione del paradosso dell'orrore. Vedremo che oltre alla teoria coesistenzialista di Carroll esistono teorie integrazioniste del paradosso come quella di Susan Feagin, Katerina Bantinaki, Alex Neill e John Morreall e concluderemo con la risposta di Carroll a uno di questi critici per riportare la nostra attenzione sul resoconto offerto da quest'ultimo.

Capitolo 1

La natura dell'horror

In questo capitolo ci muoveremo tra una riflessione sul saggio di Nöel Carroll *The Nature of Horror* e su ciò che Carroll teorizza nel suo libro *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart* con l'obiettivo di esaminare alcune nozioni fondamentali dell'horror e di conoscere meglio il genere. Il fine è quello di prepararci all'analisi della risposta del fruitore alle narrazioni dell'orrore.

1.1 *L'art-horror*

Nel suo saggio *The Nature of Horror* Nöel Carroll dichiara di volersi occupare con le sue teorizzazioni non dell'horror naturale bensì dell'orrore artistico, *art-horror*: "horror" come genere artistico trasversale, la cui esistenza è già riconosciuta nel linguaggio comune. La prima parte del saggio è proprio incentrata sul tentativo di ricostruire razionalmente i criteri impliciti usati nel linguaggio comune per identificare l'orrore artistico.[2] Per evitare equivoci, è necessario sottolineare che con il termine "art-horror" ci si riferisce specificamente agli effetti di un genere particolare. Naturalmente, si può essere inorriditi dagli eventi di un'opera non horror; ad esempio, si potrebbe essere inorriditi dall'omicidio in *Lo straniero* di Camus. Tuttavia, benché tale horror sia generato dall'arte, non rientra nel fenomeno che definiamo "orrore artistico". Con questa espressione, infatti, si intende un prodotto di un genere che si è cristallizzato intorno all'epoca della pubblicazione di *Frankenstein* di Mary Shelley e che è continuato, spesso

[2] N. Carroll, "The Nature of Horror", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* , 1987, Vol. 46, No. 1, p. 51.

ciclicamente, attraverso i romanzi e le opere teatrali del XIX secolo e la letteratura e i film del XX secolo. Inoltre, sebbene Carroll si concentri sul genere horror, egli non rispetta rigidamente la distinzione tra horror e fantascienza come specie separate. Per il filosofo, infatti gran parte della fantascienza è in realtà una specie di horror, che sostituisce le forze soprannaturali con tecnologie futuristiche. Ciò non significa che tutta la fantascienza sia una sottocategoria dell'horror, ma solo che molta di essa lo sia.[3]

Non si dovrebbe presumere che tutti i generi possano essere analizzati nello stesso modo. I western, per esempio, sono identificati principalmente in virtù della loro ambientazione. Romanzi, film, opere teatrali, dipinti, e così via, che rientrano sotto l'etichetta "horror" sono individuati secondo un criterio diverso: come i romanzi di suspense o i gialli, le opere definite "horror" sono classificate in base alla loro capacità di suscitare una determinata risposta affettiva. Infatti, i generi di suspense, mistero e horror prendono il loro nome dagli effetti emotivi che intendono promuovere: un senso di suspense, un senso di mistero e un senso di orrore. Come la suspense, dunque, le opere horror sono progettate per evocare un particolare tipo di emozione. Presumiamo che questo stato emotivo sia ciò che chiamiamo orrore artistico – *art-horror* –. Quindi, ci si può aspettare di individuare il genere horror, in parte, specificando il concetto di orrore artistico, l'emozione che le opere di questo tipo sono progettate per generare.[4]

Inizialmente, è normale distinguere il genere horror da altri generi affermando che i romanzi, i racconti, i film e le opere teatrali horror si caratterizzano per la presenza di mostri di origine soprannaturale o fantascientifica. Questo criterio differenzia l'horror da ciò che a volte viene definito "racconto del terrore", come *Il pozzo e Il pendolo* o *Il cuore rivelatore* di Poe, oppure *Psycho* di Hitchcock, che, sebbene inquietanti e spaventosi, ottengono i loro effetti esplorando fenomeni psicologici estremi, ma umani. Allo stesso modo, utilizzando mostri o altre entità soprannaturali come criterio, si potrebbero separare le storie horror dagli esercizi gotici come *I misteri di Udolpho* di Radcliffe, dove i sospetti di creature ultraterrene vengono alla fine spiegati in modo naturalistico.

[3] *Ibidem*, pp. 51-52.
[4] *Ibidem*, p. 52.

Tuttavia, anche se si potesse dimostrare che un mostro o una creatura mostruosa è una condizione necessaria per l'horror, non sarebbe comunque una condizione sufficiente. I mostri abitano molti racconti, come le fiabe, i miti e le odissee, che non sono classificati come horror. Un indicatore che aiuta a differenziare le opere horror vere e proprie dalle semplici storie con mostri è costituito dalle reazioni emotive dei personaggi alle creature che incontrano. Nelle opere horror, gli umani considerano i mostri che incontrano come anormali, come disturbi dell'ordine naturale. Nelle fiabe, d'altro canto, i mostri fanno parte di quell'universo.[5]

1.2 *Il mirroring-effect*

L'horror sembra essere uno di quei generi in cui le reazioni emotive del pubblico rispecchiano quelle dei personaggi. Nelle opere horror, le emozioni dei personaggi spesso sembrano indicare al pubblico come reagire ai mostri della finzione, dato che le emozioni degli spettatori dovrebbero rispecchiare quelle dei personaggi umani positivi. Si parla, in questo contesto, di un *mirroring-effect*.[6]

Questo non è il caso di ogni genere. Se Aristotele ha ragione sul concetto di catarsi, lo stato emotivo del pubblico non coincide con quello di Edipo alla fine della tragedia. Allo stesso modo, quando un personaggio comico cade rovinosamente, egli non prova gioia, ma il pubblico sì. Tuttavia, nell'horror, le emozioni dei personaggi e del pubblico sono sincronizzate. Questo parallelismo offre un vantaggio metodologico nell'analizzare l'emozione dell'*art-horror*. Suggerisce un modo per formulare un quadro oggettivo, piuttosto che introspettivo, dell'emozione. Invece di caratterizzare l'*art-horror* esclusivamente in base alle nostre risposte soggettive, possiamo basarci sull'osservazione delle risposte emotive che autori e registi attribuiscono ai personaggi assediati dai mostri.[7]

[5] *Ibidem*, p. 52.
[6] *Ibidem*, p. 52.
[7] *Ibidem*, p. 53.

A questo punto è lecito chiedersi come reagiscano i personaggi ai mostri nelle storie horror. Innanzitutto, ovviamente, hanno paura: i mostri sono pericolosi. Ma c'è di più. La reazione affettiva dei personaggi nei confronti del mostruoso nelle storie horror non è solo una questione di paura, ossia di essere spaventati da qualcosa che minaccia un pericolo. Piuttosto, la minaccia è aggravata da repulsione, nausea e disgusto. Il mostro è talmente malsano che il solo tocco provoca brividi. Ciò corrisponde anche alla tendenza dei romanzi e racconti horror a descrivere i mostri in termini di sporcizia, decadimento, deterioramento, melma e così via. Le descrizioni delle reazioni interne dei personaggi ai mostri corrispondono alle reazioni comportamentali osservabili nelle opere rappresentate a teatro e al cinema:

> Poco prima che il mostro venga mostrato al pubblico, spesso si vede il personaggio rabbrividire incredulo, reagendo a questa violazione della natura. Le loro facce si contorcono. Si immobilizzano in un momento di ritrazione, paralizzati. Scattano. Le mani vengono portate verso il corpo in un gesto di protezione ma anche di disgusto e repulsione. Oltre alla paura di un grave danno fisico, c'è un'evidente avversione a entrare in contatto fisico con il mostro. Sia la paura che il disgusto sono impressi sui volti dei personaggi.[8]

1.3 *L'identificazione con il personaggio*

Le nostre risposte emotive sono per Carroll autentiche anche nel caso dei personaggi di finzione e sono dirette a oggetti il cui status ontologico è quello di contenuti di pensiero. La domanda che fa una differenza è relativa alla nostra possibile identificazione con i personaggi umani di finzione. Sono gli stessi fruitori a dire di solito di identificarsi con i personaggi di, ad esempio, una soap opera.[9] Ma il significato di identificazione è poco chiaro: non si capisce se la nozione di identificazione con un personaggio sia solo una metafora o se sia intesa come una descrizione letterale di uno stato mentale. Alcuni

[8] *Ibidem*, pp. 53-54, trad. mia.
[9] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, Routledge, Chapman and Hall, Inc., NY/Londra, 1990, p. 89.

esempi di ciò che può essere indicato invocando il concetto di identificazione del personaggio potrebbero essere:

> Che il protagonista ci piace; che riconosciamo che le circostanze del protagonista sono significativamente simili a quelle in cui ci siamo trovati o ci troviamo noi stessi; che simpatizziamo con il protagonista; che siamo un tutt'uno con il protagonista in termini di interessi, sentimenti, principi o tutto questo; che vediamo l'azione che si svolge nella finzione dal punto di vista del protagonista; che condividiamo i valori del protagonista; che, per tutta la durata del nostro rapporto con la finzione, siamo incantati (o altrimenti manipolati e/o ingannati) in modo da cadere nell'illusione che ognuno di noi si consideri in qualche modo il protagonista.[10]

Assumere questo genere di atteggiamenti nei confronti dei personaggi di fantasia sembra essere un'espansione legittima delle risposte che abbiamo nei confronti delle persone viventi.[11]

I commentatori sembrano utilizzare la nozione di identificazione del personaggio per segnalare una relazione più radicale tra il pubblico e il protagonista, una relazione in cui il pubblico arriva a pensare di essere identico o un tutt'uno con il personaggio, cioè uno stato in cui il membro del pubblico in qualche modo si fonde o si confonde con lui. Secondo questa concezione, quando al pubblico vengono fornite informazioni sulla storia in corso dal punto di vista del personaggio, accettiamo – erroneamente – il suo punto di vista – o lo consideriamo confusamente – come nostro. La finzione ci emoziona in modo così vivido da farci sentire partecipi; in particolare, si pensa che ci sentiamo come se fossimo il protagonista.[12]

Carroll evidenzia una serie di problemi circa questa prospettiva. In primo luogo, è possibile apprezzare qualcuno senza sentirsi un tutt'uno con quella persona. In secondo luogo, se è vero che il senso di fusione dell'identificazione è problematico e che è questo senso a motivare la maggior parte dei discorsi sull'identificazione, allora forse sarà utile regolare il nostro uso del linguaggio in modo da non impiegare più usi innocenti del concetto di identificazione, solo perché apre la porta alla confusione suggerendo almeno la dubbia nozione di fusione mentale dell'identificazione. Infatti, leggendo un romanzo,

[10] *Ibidem*, p. 89, trad. mia.
[11] *Ibidem*, p. 89.
[12] *Ibidem*, pp. 89-90.

guardando un'opera teatrale o un film, il pubblico sembra sapere di non essere il protagonista.

Una possibilità alternativa è quella di dire che ciò che è coinvolto nell'identificazione del personaggio è l'esatta duplicazione da parte del pubblico dello stato mentale ed emotivo del protagonista. Questo, ovviamente, non può essere corretto perché il personaggio, presumibilmente, crede di essere aggredito da un lupo mannaro, mentre il pubblico è consapevole di non trovarsi realmente in quella situazione. Quindi, forse la duplicazione rilevante riguarda solo gli stati emotivi. Mentre Godzilla calpesta Tokyo, il personaggio teme per il destino della razza umana, e così anche il pubblico.[13]

Ma anche in questo caso, per Carroll, emergono dei problemi:

1) Molte delle nostre reazioni ai protagonisti delle fiction non soddisfano il requisito della duplicazione emotiva. Quando l'eroina è tranquilla mentre, a sua insaputa, uno squalo assassino si avvicina per ucciderla, ci preoccupiamo per lei. Ma ciò non è quello che viene provato dall'eroina, che appare tranquilla. Avendo noi spesso informazioni diverse, e maggiori, rispetto a quelle dei protagonisti, abbiamo anche reazioni emotive diverse. Allo stesso modo, quando un personaggio è coinvolto in una lotta tra la vita e la morte con uno zombie, proviamo suspense. Ma questa non è un'emozione che il personaggio ha l'opportunità di assecondare; si suppone che sia troppo impegnato a sbarazzarsi dello zombie per provare suspense per la situazione. In molti dei tipi più noti di relazioni tra pubblico e protagonisti, come il *pathos* e la suspense, esiste un'asimmetria tra gli stati emotivi dei personaggi e quelli del pubblico. Tuttavia, si suppone che l'identificazione dei personaggi richieda una simmetria tra gli stati emotivi del pubblico e dei protagonisti. Come minimo, ciò implica che l'identificazione dei personaggi non fornisce una concettualizzazione completa della relazione tra protagonisti e pubblico; questo perché, come abbiamo visto, le risposte emotive delle due parti non corrispondono quasi mai.

[13] *Ibidem*, p. 90.

2) La risposta emotiva del pubblico è radicata in pensieri divertenti, mentre le risposte del personaggio hanno origine in convinzioni. Il personaggio è inorridito, ad esempio, da un mostro, mentre il pubblico è inorridito dall'arte. E, inoltre, la risposta del pubblico nei confronti del protagonista sarà legata alla preoccupazione per un'altra persona – o tipo di persona –, mentre il protagonista assalito da un mostro è preoccupato per se stesso. In altre parole, è appropriato descrivere lo stato emotivo del pubblico come uno stato di simpatia, ma il personaggio non simpatizza con se stesso. Le emozioni del personaggio saranno sempre auto-considerate o egoistiche, mentre le emozioni del pubblico sono altruistiche.

Si potrebbe dire, per salvare questa teoria, che la corrispondenza tra gli stati emotivi del pubblico e quelli del personaggio sia solo parziale, ma sembra comunque infattibile capire dove si trova questa parzialità, sempre per le obiezioni presentate precedentemente. Non sembra esserci alcuna corrispondenza. Inoltre, se la corrispondenza è parziale non ha senso parlare di identificazione.[14]

Per quanto riguarda l'*art-horror*, come abbiamo visto, Carroll parla di un parallelo tra le risposte emotive dei personaggi delle fiction horror e le risposte emotive dei lettori e degli spettatori di queste fiction. In effetti, spesso può accadere che le risposte emotive dei personaggi ai mostri nelle fiction dell'orrore inducano il pubblico a reagire in modo appropriato ai mostri in questione. In particolare, Carroll sostiene che i criteri di valutazione - spaventosità e impurità - che il pubblico mette in atto nella sua risposta ai mostri orribili riecheggiano o corrispondono alle risposte emotive valutative dei personaggi ai mostri della fiction.[15] Ma condividere le valutazioni del mostro non implica che io mi identifichi con il personaggio o che mi trovi nel suo stesso stato emotivo. Avere valutazioni emotive parallele non comporta obbligatoriamente l'identificazione:

> A parte le ragioni già addotte per affermare differenze cruciali tra il mio stato emotivo e quello del protagonista in momenti come l'assalto del mostro, dobbiamo anche ricordare che in circostanze come queste lo spettatore non è semplicemente inorridito ma che quell'orrore stesso è anche un costituente nell'ulteriore risposta emotiva del pubblico alla situazione più

[14] *Ibidem*, pp. 90-92.
[15] *Ibidem*, p. 92.

> ampia, in cui un mostro orribile sta minacciando un protagonista umano. Questa situazione più ampia è caratterizzata dal fatto che il pubblico è fuori mentre il protagonista è dentro [la storia], il che implica un affetto sostanzialmente diverso.[16]

La risposta emotiva generale del pubblico è una situazione che include il personaggio e la risposta emotiva del personaggio. L'oggetto della risposta emotiva complessiva del pubblico, quindi, diverge dall'oggetto della risposta emotiva del personaggio in modi che differenziano qualitativamente le risposte. La condivisione delle risposte emotive non può essere una condizione sufficiente per l'identificazione. Se così fosse, si potrebbe dire che uno spettatore si identifica con tutti gli altri spettatori che guardano il mostro con repulsione.[17]

Uno dei motivi per cui i commentatori possono essere attratti dalle teorie dell'identificazione della risposta ai protagonisti di finzione può essere che credono in realtà in un tipo di egoismo molto radicale, cioè che si possa essere emozionati solo da situazioni che riguardano i propri interessi personali: pertanto, le mie risposte emotive ai personaggi di fantasia devono essere sottoscritte dal fatto che io mi identifichi in qualche modo con il personaggio, rendendo così i suoi interessi miei. Tuttavia, se questa è la motivazione della nozione di identificazione con il personaggio, allora, secondo Carroll, questa visione dovrebbe essere abbandonata, perché ci sono numerose prove che le persone reagiscono emotivamente anche a situazioni in cui non c'è una connessione plausibile con i loro interessi.[18]

1.4 *La struttura delle emozioni nell'orrore artistico*

Si presuppone, come abbiamo già visto, che l'*art-horror* sia un'emozione riflessa nelle risposte emotive dei personaggi ai mostri nelle opere horror. Inoltre, si suppone che

[16] *Ibidem*, pp. 92-93, trad. mia.
[17] *Ibidem*, p. 93.
[18] *Ibidem*, pp. 93-94.

l'orrore artistico sia uno stato emotivo momentaneo – *occurrent emotional state* –, come un lampo di rabbia, piuttosto che uno stato emotivo disposizionale, come un'invidia duratura. Uno stato emotivo momentaneo ha sia una dimensione fisica che una cognitiva. In termini generali, la dimensione fisica consiste in agitazioni corporee percepibili. Per quanto riguarda l'*art-horror*, alcuni degli effetti fisici più comuni includono: contrazioni muscolari, tensione, brividi, ritrarsi, formicolio, immobilità momentanea, paralisi, tremore, urla involontarie, e così via.

Per trovarsi in uno stato emotivo, si deve sperimentare un qualche tipo di agitazione fisica; non si può dire di essere arrabbiati se la valutazione negativa di una persona che ci ha pestato un piede non è accompagnata da alcun cambiamento fisico, come l'aumento della temperatura corporea o la tensione muscolare. Tuttavia, sebbene uno stato emotivo debba necessariamente essere accompagnato da un'alterazione fisica, il tipo specifico di emozione non è determinato unicamente dagli stati fisici. Ad esempio, quando io sono arrabbiato, il mio sangue può diventare gelido, mentre quando qualcun altro è arrabbiato, il suo sangue può ribollire. Dunque, non esiste un unico stato fisico che rappresenti in modo necessario e sufficiente una particolare emozione.[19]

Ciò che distingue un'emozione dall'altra sono i suoi elementi cognitivi:

> Le emozioni coinvolgono non solo agitazioni fisiche, ma anche credenze, ovvero convinzioni sulla natura degli oggetti e delle situazioni. Inoltre, queste credenze non sono solo descrittive—per esempio, "c'è un grande camion che viene verso di me"—ma anche valutative—"quel camion rappresenta un pericolo per me". Quando provo paura di quel camion, il mio stato emotivo è accompagnato da un'alterazione fisica—magari le mie gambe diventano molli—e questa alterazione è stata causata dal mio stato cognitivo, ovvero dalle mie credenze sul fatto che il camion si sta dirigendo verso di me e che è pericoloso.[20]

Dunque, secondo Carroll gli stati cognitivi differenziano un'emozione dall'altra, ma affinché uno stato sia emotivo, deve anche esserci un'alterazione fisica causata dallo stato cognitivo prevalente. Si può riassumere questa visione dicendo che uno stato emotivo momentaneo è uno stato in cui un'alterazione fisica anomala è stata causata dalla percezione e dalla valutazione cognitiva della propria situazione. Questa è la struttura

[19] N. Carroll, "The Nature of Horror", cit., p. 54,
[20] *Ibidem*, p. 54, trad. mia.

centrale di un'emozione, anche se alcune emozioni possono coinvolgere desideri oltre alle convinzioni e alle valutazioni.

1.5 *Applicazione della teoria all'orrore artistico*

Sulla base di quanto esposto nei paragrafi precedenti, ora è possibile organizzare le osservazioni fatte sull'emozione dell'*art-horror*. Supponendo che io, in quanto spettatore, mi trovi in uno stato emotivo analogo a quello in cui si trovano i personaggi nelle opere horror, allora possiamo dire che io provo *art-horror* per Dracula se e solo se:

1. Mi trovo in uno stato di agitazione fisica anomala (brividi, formicolio, urla, ecc.),

2. Questo stato è stato causato da:
   a) il mio pensiero che Dracula possa esistere,
   b) la mia valutazione di Dracula come una creatura fisicamente – e forse moralmente – minacciosa,
   c) la mia percezione di Dracula come impuro.

3. Queste convinzioni sono accompagnate dal desiderio di evitare il contatto con qualcosa come Dracula.[21]

Un punto da sottolineare è che sono le credenze valutative a individuare in modo primario l'orrore artistico. Inoltre, è cruciale che siano presenti due credenze valutative distinte: 1. il mostro è percepito come minaccioso, 2. il mostro è percepito come impuro.

Se il mostro fosse valutato solo come potenzialmente minaccioso, l'emozione risultante sarebbe la paura. Se fosse valutato solo come potenzialmente impuro,

[21] *Ibidem*, p. 54.

l'emozione risultante sarebbe il disgusto. L'*art-horror* richiede entrambe le valutazioni: minaccia e disgusto.[22]

1.6 *L'impurità*

Nel suo studio classico *Purity and Danger*, Mary Douglas collega le reazioni di impurità alla trasgressione o violazione degli schemi di categorizzazione culturale. Analizzando le abominazioni nel *Levitico*, Douglas ipotizza che la ragione per cui certe creature striscianti marine, come le aragoste, sono considerate impure è che strisciare è una caratteristica tipica delle creature terrestri, non di quelle marine. Un'aragosta, quindi, rappresenta un errore di categoria e, per questo, viene vista come impura. Analogamente, tutti gli insetti alati con quattro zampe sono considerati abominevoli perché, sebbene abbiano quattro zampe—una caratteristica degli animali terrestri—essi volano; il che li colloca nell'aria.[23] In breve, le cose che sono interstiziali, cioè che attraversano i confini delle categorie culturali fondamentali, vengono percepite come impure. Esempi comuni di impurità includono: feci, saliva, sangue, lacrime, sudore, capelli tagliati, unghie tagliate, pezzi di carne. Tutte queste cose suscitano repulsione perché sono ambiguamente categorizzate rispetto a opposizioni fondamentali come:

- me/non me – il sangue all'interno del corpo è accettabile; fuori dal corpo è impuro –
- interno/esterno,
- vivo/morto.[24]

Douglas, inoltre, osserva che, presso il popolo Lele, gli scoiattoli volanti sono evitati perché non possono essere classificati in modo univoco come uccelli o mammiferi. Allo

[22] *Ibidem*, pp. 54-55.
[23] M. Douglas, *Purity and Danger*, Routledge, Londra, 2002, pp. 50-53.
[24] N. Carroll, "The Nature of Horror", cit., p. 55.

stesso modo, oggetti incompleti o deformi, come corpi in decomposizione o senza parti essenziali, vengono percepiti come impuri. Anche le cose senza forma definita, come lo sporco o il fango, sono considerate impure.

Seguendo le intuizioni di Douglas, possiamo ipotizzare che un oggetto o un essere venga percepito come impuro se è:

1. Interstiziale: attraversa i confini tra categorie stabilite.
2. Contraddittorio: combina caratteristiche che non dovrebbero coesistere.
3. Incompleto: manca di una forma chiara e definita.
4. Privo di forma: appare caotico, indefinito o in uno stato di decomposizione.[25]

Questi criteri si rivelano estremamente utili nell'analisi dei mostri dell'horror. Infatti, essi sono spesso caratterizzati proprio da queste qualità:

• Mostri né vivi né morti: fantasmi, zombie, vampiri, mummie, il mostro di Frankenstein.
• Entità animate/inanimate: case infestate con volontà propria, robot assassini, bambole maledette.
• Creature che fondono in sé specie diverse: draghi, lupi mannari, insetti umanoidi, rettili antropomorfi.
• Esseri ibridi tra uomo e bestia: licantropi, centauri, chimere.
• Entità amorfe o gelatinose: *La Cosa* di John Carpenter, il *Blob*.

Molti mostri horror non solo confondono le categorie, ma sono addirittura costituiti da frammenti di più esseri:

• Il mostro di *Frankenstein* è un assemblaggio di corpi diversi.
• *Il dottor Jekyll e Mr. Hyde* sono due personalità fuse in un unico corpo.

[25] M. Douglas, *Purity and Danger,* cit., p. 38.

• Gli spiriti maligni che possiedono un corpo umano – come ne *L'esorcista* – rappresentano la coesistenza impossibile di due essenze distinte nello stesso individuo.

Un tratto distintivo dei mostri dell'horror è che spesso sono incompleti: fantasmi e zombie sono privi di occhi, arti o pelle, o si stanno decomponendo; parti del corpo staccate possono diventare mostri autonomi – ad esempio, mani mozzate animate, come in molti racconti dell'orrore –; molti mostri sono descritti come viscosi, gelatinosi, o informi, aumentando la sensazione di impurità.[26]

I mostri dell'horror sono quasi sempre rappresentati come innaturalmente fuori posto. Il loro orrore non deriva solo dal pericolo che rappresentano, ma dalla loro minaccia cognitiva: sfidano il modo in cui organizziamo e comprendiamo il mondo. Infatti, Douglas, come abbiamo visto, suggerisce che l'idea di impurità sia strettamente legata alla violazione delle norme culturali. L'orrore che proviamo di fronte ai mostri deriva dalla nostra sensazione che essi siano contro natura, non nel senso scientifico, ma rispetto al nostro schema mentale della realtà. Così, i mostri degli horror sono non solo minacce fisiche, ma anche minacce cognitive: rappresentano qualcosa che non dovrebbe esistere e che sconvolge il nostro senso dell'ordine. Carrol, infatti, sostiene l'idea per cui l'emozione si basa su mostri dove questi ultimi sono riconosciuti come creature non spiegabili dalla scienza contemporanea. Oppure, nei racconti dell'orrore i mostri, anche se si tratta di squali, quindi di mostri spiegabili dalla scienza contemporanea, acquisiscono dei "superpoteri", non sono descritti in maniera realistica, ma vengono tramutati in esseri fantascientifici, con attributi esagerati. Carroll definisce con il termine "preternaturali" questa tipologia di creature.[27]

Un fatto curioso dell'horror è che spesso i mostri non sembrano abbastanza forti da terrorizzare un adulto: uno zombie che barcolla o una mano mozzata che si muove da sola non dovrebbero essere difficili da sconfiggere. Eppure, questi mostri vengono rappresentati come inarrestabili e terrificanti. Come spiegarlo? Secondo Mary Douglas, gli oggetti considerati culturalmente impuri sono spesso associati a poteri magici e perciò

[26] N. Carroll, "The Nature of Horror", cit., p. 55.
[27] N. Carroll, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., pp. 37-38.

diventano centrali nei rituali. Se i mostri dell'horror sono percepiti come impuri, è possibile che vengano anche visti come dotati di poteri straordinari. Dunque, il fatto che gli zombie siano fisicamente lenti e goffi non impedisce loro di essere terrificanti, perché la loro impurità li rende anche dotati di un'aura di potere minaccioso. Inoltre, nelle storie horror, i mostri spesso provengono da:

- luoghi lontani e inesplorati – continenti perduti, spazio profondo –,
- luoghi sotterranei o nascosti – fogne, caverne, case abbandonate –,
- mondi paralleli o dimensioni aliene.

Questa geografia dell'horror riflette l'idea che i mostri appartengano a un "altrove" sconosciuto e minaccioso. Se i mostri rappresentano una violazione dell'ordine naturale, è logico che provengano da zone marginali e misteriose.[28]

> Infine, l'enfasi posta sui mostri in tutta questa discussione dovrebbe rendere chiaro che la mia teoria dell'*art-horror* è quella che si potrebbe definire basata sull'entità. Cioè, la mia definizione di orrore implica un riferimento essenziale a un'entità, un mostro, che serve come oggetto particolare dell'emozione dell'orrore artistico. Si noti, in altre parole, che non ho considerato gli eventi tra gli oggetti primari dell'*art-horror*.[29]

Carroll sostiene in ultima istanza che sia l'entità mostruosa a causare orrore artistico nello spettatore e che, quindi, la sua teoria dell'*art-horror* si incentra su di essa.[30] Ma, come vedremo, anche la trama ha la sua importanza nel provocare questo genere peculiare di emozione.

[28] *Ibidem*, pp. 31-35.
[29] *Ibidem*, p. 41.
[30] *Ibidem*, p. 41.

1.7 *L'importanza della trama*

Molte storie horror ruotano attorno alla scoperta di un segreto o alla trasgressione di un limite proibito.

Ci sono due trame tipiche nell'horror:

1. La trama della scoperta, che si articola nelle seguenti fasi:

   a. Un mostro appare e inizia a uccidere.

   b. Il protagonista – o un gruppo di protagonisti – scopre che la causa è un mostro.

   c. Quando cercano di avvertire le autorità, queste rifiutano di crederci e, nel mentre, il mostro si rafforza.

   d. Il resto della storia è dedicato a provare che il mostro esiste e a combatterlo.[31]

2. La trama dello scienziato arrogante, con questo sviluppo narrativo:

   a. Un personaggio ambizioso cerca di acquisire una conoscenza proibita.

   b. Quando mette in pratica ciò che ha scoperto – creando un mostro o risvegliando un potere oscuro –, scatena una catastrofe.

   c. La storia si concentra sulle conseguenze di questa trasgressione.[32]

Entrambe le trame trattano il tema della minaccia alla conoscenza umana, che si collega perfettamente alla teoria di Carroll: se i mostri horror rappresentano una minaccia cognitiva – perché violano le categorie della realtà –, allora è logico che molte storie horror siano incentrate sulla conoscenza proibita.

In generale, Carroll sostiene che le trame dell'horror seguono spesso schemi ricorrenti. Una tipica storia horror è costruita attorno a quattro fasi fondamentali:

[31] *Ibidem*, pp. 99-103.
[32] *Ibidem*, pp. 118-120.

1. Scoperta: la minaccia mostruosa viene introdotta, spesso attraverso eventi misteriosi o inquietanti. All'inizio, il mostro potrebbe rimanere nascosto o agire nell'ombra, generando un senso di incertezza e paura.

2. Prova: i personaggi cercano di comprendere la natura della minaccia, spesso incontrando scetticismo o resistenza da parte delle autorità.

3. Confronto: una volta che il mostro è stato riconosciuto e identificato, si cerca un modo per affrontarlo o distruggerlo. Questa fase porta spesso a scontri drammatici e intensi.

4. Esito: il mostro viene sconfitto – o almeno così sembra –, ma spesso la narrazione lascia aperta la possibilità di un suo ritorno, suggerendo che la minaccia non sia mai completamente eliminata.[33]

Un aspetto fondamentale dell'horror, secondo Carroll, è che molte storie assumono una forma investigativa. Il protagonista – o un gruppo di protagonisti – deve scoprire la verità sul mostro: cos'è, da dove viene e come può essere fermato. Questo processo di ricerca è simile a quello di un thriller poliziesco o di un giallo, ma con la differenza che l'oggetto dell'indagine è qualcosa di sovrannaturale o profondamente anomalo. Questa struttura investigativa non solo crea suspense, ma aiuta anche il pubblico a immergersi nella storia, portandolo a esplorare il mistero insieme ai personaggi. L'horror, dunque, non si basa solo sul far paura, ma sulla costruzione di un mondo narrativo coerente, in cui l'anomalia mostruosa è al centro della storia. Secondo Carroll, infatti, uno degli aspetti fondamentali della narrazione horror è il modo in cui il mostro viene progressivamente rivelato. L'horror non si basa solo sulla semplice presenza del mostro, ma sulla costruzione narrativa che porta alla sua piena manifestazione.

In molte storie horror, il mostro non viene mostrato immediatamente: all'inizio, la sua esistenza può essere solo suggerita attraverso eventi inspiegabili. Successivamente, alcuni personaggi potrebbero avere incontri parziali con la creatura, senza però riuscire a

[33] *Ibidem*, pp. 99-103.

identificarla chiaramente. Solo verso la parte centrale o finale della storia, il mostro viene finalmente rivelato in tutta la sua forma. Questa tecnica permette al pubblico di costruire gradualmente una rappresentazione mentale del mostro, aumentando l'ansia e la paura. L'efficacia di questa strategia si basa sulla combinazione di suspense e curiosità: il pubblico vuole sapere cosa sta causando gli eventi, ma teme la risposta. L'effetto dell'*art-horror* è quindi intensificato dalla struttura narrativa, che non si limita a presentare il mostro, ma ne ritarda e frammenta la rivelazione, rendendo l'incontro finale più spaventoso.

Un altro aspetto chiave della narrazione nell'horror è l'uso delle rivelazioni per suscitare shock e paura. Carroll, come abbiamo già visto, osserva che la paura nell'*art-horror* non deriva solo dalla minaccia fisica del mostro, ma anche dal suo impatto cognitivo: il mostro sfida il nostro senso della realtà e delle categorie naturali. Per questo motivo, l'horror utilizza spesso rivelazioni sconvolgenti come punti di svolta narrativi. Queste rivelazioni non solo sorprendono il pubblico, ma rafforzano l'effetto dell'*art-horror* perché destabilizzano le certezze su cui si basava la narrazione fino a quel momento.[34]

Dunque, nel capitolo *Plotting Horror* del suo *The Philosophy of Horror*, Carroll dimostra che l'horror è molto più di un semplice genere di paura: è un modo per esplorare l'ignoto, l'inspiegabile e il perturbante, attraverso una narrazione costruita per provocare emozioni intense e durature. Carroll dimostra che l'horror è efficace non solo perché presenta mostri spaventosi, ma perché usa la struttura narrativa per massimizzare il senso di paura e repulsione. Il pubblico non reagisce solo alla minaccia fisica, ma al modo in cui la narrazione ci guida verso una comprensione dell'orrore. In questo senso, l'horror è un genere profondamente cognitivo ed esperienziale: non subiamo solo l'orrore, ma lo scopriamo, lo esploriamo e ne siamo gradualmente sopraffatti.

[34] *Ibidem*, pp. 125-128.

1.8 *La suspence*

Un elemento narrativo chiave nella maggior parte delle storie horror è la suspense. La suspense narrativa può verificarsi nella maggior parte dei casi, se non in tutti, con i movimenti della trama discussi nella sezione precedente. Tuttavia, la suspense non è esclusiva dell'orrore: essa attraversa i generi. La si può trovare nella commedia, nel melodramma, nei romanzi polizieschi, nei romanzi di spionaggio, nei western e così via. Sebbene non sia una caratteristica che differenzia le storie dell'orrore da altri tipi, e sebbene sia una caratteristica che potrebbe non apparire in ogni trama dell'orrore, la suspense, tuttavia, è parte integrante di molto, anche se non di tutto, l'orrore. Vale a dire, la relazione tra orrore e suspense è contingente, ma anche inevitabilmente pervasiva.[35] La suspense, come mostra Carroll, è un'emozione diversa dall'*art-horror*, perché assume un oggetto diverso; sebbene, allo stesso tempo, gli oggetti dell'orrore possano riuscire a svolgere un ruolo cruciale nel generare suspense.[36] Caratterizzare la suspense, tuttavia, si rivela un progetto complicato. Perché sebbene sia un concetto che usiamo costantemente per discutere di arte narrativa, secondo Carroll non è stato oggetto di una teorizzazione sufficientemente precisa. Alcuni studiosi contemporanei della narrativa potrebbero pensare che l'affermazione di Carroll, secondo cui non abbiamo un resoconto adeguato della suspense, sia esagerata.[37] Infatti, Roland Barthes avrebbe fornito una caratterizzazione rigorosa della suspense nella sua *Analisi strutturale del racconto*. Barthes afferma lì:

> La suspense è chiaramente solo una forma privilegiata – o "esasperata" – di distorsione: da un lato, mantenendo aperta una sequenza (attraverso procedure enfatiche di ritardo e di rinnovo), rafforza il contatto con il lettore (l'ascoltatore), ha una funzione manifestamente fatica; mentre dall'altro, offre la minaccia di una sequenza incompleta, di un paradigma aperto (se, come crediamo, ogni sequenza ha due poli), vale a dire, di un disturbo logico, essendo questo disturbo che si consuma con ansia e piacere (tanto più perché è sempre corretto alla fine). La "suspense", quindi, è un gioco con una struttura, progettato per metterla in pericolo e glorificarla, costituendo un vero e proprio "emozionante" di intelligibilità:

[35] *Ibidem*, p. 128.
[36] *Ibidem*, pp. 128-129.
[37] *Ibidem*, p. 129.

> rappresentando l'ordine (e non più la serie) nella sua fragilità, la "suspense" realizza l'idea stessa di linguaggio.[38]

Ma questo passaggio, secondo Carroll, presenta molteplici problemi; basti, innanzitutto, notare che nella sua preoccupazione di situare la "suspense" su un continuum con la narrazione in generale e con il linguaggio, Barthes non è riuscito a distinguere la suspense dal suo vago concetto di narrazione, se non per dire che la prima è un'estensione intensa o privilegiata della seconda. Ciò non sembra né vero - alcune forme narrative non generano suspense né assomigliano alla struttura della suspense - né informativo. Inoltre, a volte, il presunto concetto di suspense di Barthes si fonde con idee di tensione, tensione strutturale e chiusura. Un tale concetto di suspense è troppo astratto e mal formato per essere utile.[39]

Secondo Carroll, «la suspense nelle narrazioni di fantasia è generata come un concomitante emotivo di una domanda narrativa sollevata da scene ed eventi precedenti in una storia. Per fare un esempio, l'eroina è legata ai binari della ferrovia; la locomotiva le sta fumando addosso. Verrà schiacciata o salvata?».[40] La suspense, dunque, nasce quando una domanda ben strutturata, con alternative nettamente opposte, emerge dalla narrazione e richiama quella che in precedenza era definita una semplice scena di risposta – o evento –. La suspense è uno stato emotivo che accompagna tale scena fino al punto in cui uno degli esiti alternativi concorrenti viene attualizzato.[41]

Ma dire che la suspense nasce come una domanda narrativa non è sufficiente per definire la suspense nel suo complesso, perché, come già detto, il nesso domanda/risposta è un collegamento caratteristico della maggior parte delle narrazioni popolari, mentre la maggior parte dei collegamenti narrativi non deve necessariamente coinvolgere la suspense. Possono coinvolgere l'anticipazione, ma la suspense è una sottocategoria dell'anticipazione, non la sua totalità. L'anticipazione può essere una condizione necessaria per la suspense, e una relazione domanda/risposta è una condizione necessaria

---

[38] R. Barthes, "Introduction to the Structural Analysis of Narratives", in *Image-Music-Text*, a cura di Stephen Heat, Fontana Press, Londra, 1977, p. 119, trad. mia.
[39] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., pp. 129-130.
[40] *Ibidem,* pp. 136-137.
[41] *Ibidem*, p. 127.

per la suspense narrativa. Tuttavia, bisogna aggiungere altro ai concetti di anticipazione e interrogazione prima di poter arrivare a una nozione gestibile di suspense. La suspense nella vita, a differenza della finzione, non è solo anticipazione, ma anticipazione in cui è in gioco qualcosa di desiderato: un lavoro, l'ammissione a una scuola, la garanzia di un prestito, il superamento di un esame, la fuga da una situazione spiacevole. Inoltre, qualsiasi cosa sia in gioco ha una certa urgenza psicologica in parte perché l'esito è in qualche modo incerto. Passando dalla vita alla finzione, possiamo notare che nella maggior parte dei casi rilevanti nella narrativa popolare, gli elementi della suspense quotidiana, desiderabilità e incertezza, sono ancora in funzione; tuttavia, nel maggior numero di casi di suspense nella narrativa popolare, la gamma di ciascuno di questi elementi centrali è stata ristretta, così che gli oggetti della suspense immaginaria sono il moralmente giusto – come sottoclasse pertinente di desiderabilità – e l'improbabilità – come sottoclasse pertinente di incertezza –.[42]

Nella narrativa popolare, la suspense generalmente si verifica quando la domanda che sorge da scene e/o eventi precedenti ha due possibili risposte opposte che hanno valutazioni specifiche in termini di moralità e probabilità. Il risultato effettivo, una delle risposte alternative che viene infine posta nella narrativa, è irrilevante per la questione se una scena o un evento o una serie di scene ed eventi comportino suspense. Vale a dire, se l'eroina sulle tracce venga salvata o schiacciata è irrilevante per la questione se i momenti che precedono tale risultato siano pieni di suspense. La suspense, piuttosto, è una funzione della struttura della domanda narrativa così come viene sollevata da fattori all'inizio della storia. Nello specifico, la suspense nella finzione generalmente si verifica quando i possibili esiti della situazione stabilita dalla storia sono tali che l'esito moralmente corretto, in termini di valori inerenti alla finzione, è l'esito meno probabile. Ciò significa che la suspense nella finzione, in generale, è prodotta combinando elementi di moralità e probabilità in modo tale che le domande che emergono nella trama abbiano risposte logicamente opposte – *X* accadrà/*X* non accadrà – e, inoltre, tale opposizione è anche caratterizzata da un'opposizione di valutazioni di moralità e probabilità.

[42] *Ibidem*, p. 137.

I possibili esiti in termini di combinazioni di valutazioni di moralità/probabilità sono:

1. esito morale/probabile,
2. esito malvagio/probabile,
3. esito morale/improbabile,
4. esito malvagio/improbabile.[43]

La tesi di Carroll è che, in generale, la suspense nella narrativa popolare si verifica quando gli esiti alternativi, gli epiloghi alternativi di una scena di risposta, hanno le caratteristiche descritte nei punti 2 e 3 summenzionati: quando l'eroina è legata ai binari, l'esito morale, il suo salvataggio, è improbabile, mentre l'esito malvagio, la sua distruzione, è probabile. Carroll afferma che, come questione empirica, la maggior parte della suspense nella narrativa horror è in accordo con questo schema.[44]

Data questa caratterizzazione della suspense nella narrativa popolare, è facile vedere come la suspense possa essere generata dalle narrazioni horror. I mostri e i loro progetti nelle narrazioni horror sono irrimediabilmente malvagi. Sono generalmente immensamente potenti o, almeno, hanno un ovvio vantaggio sugli umani e, inoltre, spesso traggono vantaggio dall'agire in segreto. Il fatto che di solito non si creda che esistano aumenta ulteriormente il loro vantaggio sull'umanità. I mostri, cioè, hanno generalmente il sopravvento nelle narrazioni horror; nella maggior parte dei casi, la narrativa non avrebbe senso se non lo facessero. Di conseguenza, quando gli umani incontrano dei mostri, è una situazione perfetta per la creazione della suspense, perché i motivi minatori del mostro hanno le migliori possibilità di successo.[45]

Ovviamente nella maggior parte delle finzioni horror l'efficacia del mostro è chiaramente dimostrata nei primi incontri letali o demoralizzanti con gli umani. Ma questa indicazione abbastanza evidente dell'improbabilità dello sforzo umano di fronte al mostro è anche ribadita e sottolineata da quelle scene in cui gli scopritori parlano dei suoi poteri

[43] *Ibidem*, pp. 137, 138.
[44] *Ibidem*, p. 138.
[45] *Ibidem*, p. 139.

e proprietà e cercano di accertare quali, se presenti, vulnerabilità abbia la creatura. La generale, spesso dichiarata, improbabilità della maggior parte dei tentativi di affrontare il mostro rende quasi tutti gli incontri con i mostri nelle finzioni horror pieni di suspense. Gran parte dell'energia di una finzione horror sarà dedicata a stabilire l'improbabilità del successo e la vera e propria casualità di qualsiasi tentativo di confrontarsi con il mostro.[46]

Naturalmente, nella maggioranza dei casi, il mostro alla fine deve mostrare qualche debolezza. Tuttavia, anche qui, se lo scontro finale deve essere pieno di suspense, ci deve essere qualche dubbio sul fatto che la contromisura possa essere applicata con successo e/o se, in ultima istanza, sarà realmente efficace. Di nuovo, se lo sforzo umano contro il mostro non potesse che avere successo, se fosse probabile, o addirittura altamente probabile, lo scontro non sarebbe pieno di suspense.[47]

Una deviazione apparente nei romanzi horror dalla formula per la suspense avanzata sopra si verifica quando, nello scontro con il mostro, il pubblico inizia a provare quella che potrebbe essere definita "simpatia per il diavolo":

> Un famoso esempio di ciò potrebbe essere la penultima scena di King Kong. A un certo punto, mentre la battaglia in cima all'Empire State Building infuria e Kong sembra condannato, il pubblico inizia a pensare che ci sia qualcosa di triste e sbagliato nella sua distruzione. Eppure, c'è ancora suspense. Ma questo sembra andare contro la nostra teoria della suspense. Perché se si identifica il rapimento di Anne da parte di Kong come l'errore nella scena, allora la suspense si verifica dove il risultato malvagio, il rapimento riuscito di Anne, è improbabile (dal momento che Kong non riesce a resistere al fuoco delle mitragliatrici). Tuttavia, questo apparente controesempio è più complicato di quanto possa sembrare inizialmente. Perché mentre si svolge la scena finale, diventa chiaro che Kong, che, comprensibilmente, comprende poco della vita nella grande città, sta tentando di proteggere la sua amata Anne dagli aerei, proprio come l'ha difesa dalle bestie della giungla su Skull Island. Inoltre, una volta che non sta schiacciando le metropolitane, ci rendiamo conto che anche Kong è una vittima, uno scacciato senza pensarci dalla sua dimora naturale. Cioè, durante l'ultima scena le nostre valutazioni morali della situazione vengono modificate, a causa di fattori manipolati dal film stesso. Quindi è il caso che la suspense venga generata sulla morte di Kong. Ma questo non è un controesempio perché, a causa dell'enfasi sulla virtù evidente di Kong e sul suo ingiusto spostamento, la sua morte inizia a essere percepita come moralmente sbagliata. Mentre si accascia sul parapetto della torre, un torto viene percepito come probabile.[48]

[46] *Ibidem*, p. 141.
[47] *Ibidem*, p. 142.
[48] *Ibidem*, p. 142, trad. mia.

La compassione per il diavolo è un tema ricorrente nella narrativa horror. Laddove la suspense sembra essere generata dalla scomparsa di un mostro, Carroll sostiene che l'attenzione alla finzione rivelerà che ciò è generalmente dovuto al fatto che le valutazioni morali del mostro nella storia, o le basi della valutazione morale del mostro da parte del pubblico, sono state spostate a suo favore.[49]

L'emozione artistica della suspense e quella dell'orrore sono diverse: l'oggetto della suspense è una situazione o un evento; l'oggetto dell'orrore è un'entità, un mostro. Inoltre, anche i criteri di valutazione applicati a queste emozioni artistiche alternative differiscono. Naturalmente, il tipo di situazione che genera suspense nelle finzioni horror includerà in genere un mostro da cui il pubblico è artisticamente inorridito. Ma la suspense può verificarsi in contesti diversi dall'orrore, in cui il male in questione non è un mostro. La situazione verso cui è diretta l'emozione della suspense nelle finzioni horror conterrà anche un protagonista. In generale, il protagonista è qualcuno assediato da un mostro. Tuttavia, è importante sottolineare che l'emozione, la suspense, con cui il pubblico guarda questa situazione non è una semplice duplicazione dello stato emotivo del protagonista umano, come alcune teorie di identificazione della risposta del pubblico potrebbero sostenere. Infatti, molto spesso il lettore o lo spettatore di una finzione horror ha accesso a molte informazioni in più sulla situazione rispetto al personaggio. Ad esempio, il mostro potrebbe perseguitare un personaggio che non è a conoscenza della sua presenza o addirittura della sua esistenza. In tali casi, non può esserci dubbio che il pubblico si identifichi con lo stato emotivo del personaggio, poiché il personaggio non ha motivo di costernazione. Inoltre, queste situazioni, in termini di suspense del pubblico, non sembrano diverse dai casi in cui il personaggio è a conoscenza della presenza o dell'esistenza del mostro. Quindi, se non c'è bisogno di postulare l'identificazione del pubblico nei primi casi, non sembrerebbe esserci alcuna pressione per postularla negli ultimi casi. Inoltre, quando un personaggio si confronta con un mostro, si vorrebbe ipotizzare che non abbia davvero tempo per abbandonarsi alla suspense; dovrebbe intraprendere un'azione evasiva in cui ha assoluta fiducia. Se non lo fa, è probabile che

[49] *Ibidem*, pp. 142-143.

sia semplicemente abiettamente terrorizzato in un modo che lo rende completamente immobilizzato, lasciando poco spazio a qualsiasi altro effetto. Resta comunque il fatto che gli stati emotivi dei personaggi e del pubblico devono essere diversi, nella misura in cui il sentimento di suspense del pubblico è radicato nel pensiero della situazione, motivo per cui il pubblico non si sente personalmente in pericolo, mentre qualsiasi emozione provi il personaggio nasce dalla sua convinzione di essere in pericolo, convinzione che spiega il suo comportamento nettamente diverso da quello manifestato dal pubblico.[50]

Sebbene le emozioni artistiche dell'horror e della suspense siano distinte, possono essere combinate abbastanza facilmente: questi due affetti possono coesistere e funzionare per produrre un effetto concertato a ogni livello di articolazione narrativa nelle finzioni horror. Inoltre, la suspense può anche arrivare a svolgere un ruolo cruciale in quello che in precedenza era stato identificato come uno dei temi più caratteristici della narrazione horror, vale a dire quello della scoperta. Perché il processo stesso della scoperta del mostro in un racconto horror può diventare un oggetto di grande suspense.[51]

Carroll ha sostenuto che il dramma della rivelazione è un'attrazione duratura, anche se non necessariamente assolutamente essenziale, nel genere horror. In genere, la rivelazione o la scoperta del mostro viene servita con una fermata speciale nei racconti horror. Gli impedimenti spesso bloccano la rivelazione completa: o i personaggi sono inizialmente tenuti all'oscuro dell'esistenza e della natura del mostro, o lo sono sia i personaggi che il pubblico. Che il mostro venga scoperto o meno diventa spesso una fonte di suspense; perché finché il mostro rimane celato, il pubblico percepisce che è probabile che il male continuerà a persistere, se non a prosperare. E anche nei casi in cui il pubblico non sa ancora con certezza che un mostro o un demone siano la fonte degli alterchi prevalenti della narrazione, tuttavia la suspense può verificarsi, perché la finzione stessa rende probabile che il problema sia un male orribile e la tensione aumenta fino al punto in cui questa probabile alternativa malvagia viene finalmente rivelata. Pertanto, sebbene

[50] *Ibidem*, p. 143.
[51] *Ibidem*, pp. 143-144.

suspense e horror siano distinti – possono esserci storie di suspense senza horror e storie di horror senza suspense –, hanno anche un'affinità naturale, seppur contingente.[52]

1.9 *Il Fantastico*

Noël Carroll affronta il concetto di "fantastico" nella sua riflessione sul genere horror riprendendo la definizione di Tzvetan Todorov; secondo cui l'effetto centrale del fantastico è "l'esitazione fantastica", che è principalmente una questione di trama – così come l'*art-horror* per l'horror –. Tuttavia, è fondamentale sottolineare come il fantastico sia un genere a sé stante, sebbene sia un vicino prossimo del genere horror e abbia relazioni intime con certe forme di trama dell'orrore. Nonostante ciò, sebbene la trama puramente fantastica non sia un esempio della narrazione horror, pensare al fantastico rivela caratteristiche importanti di molte delle storie horror della letteratura e del cinema.[53]

Un esempio noto del fantastico di Todorov è *Il giro di vite* di Henry James. Come generalmente si ritiene, questo racconto è narrato in modo tale che il lettore non possa dire alla fine del racconto se la casa sia realmente infestata o se l'apparente infestazione sia il prodotto delle fantasie isteriche di una governante disturbata. Vale a dire, il libro supporta due letture alternative: una soprannaturale e una naturalistica, quest'ultima che spiega psicologicamente gli eventi anomali della storia; la prima accetta quegli eventi come reali. Il lettore si rende conto che nessuna di queste interpretazioni è conclusiva e, pertanto, oscilla o esita tra di esse. Per Todorov, questa oscillazione o esitazione tra spiegazioni soprannaturali e naturalistiche è il segno distintivo del fantastico. A questo proposito, il fantastico non è un sottogenere dell'horror. Perché, secondo Carroll, l'horror è segnalato dalla presenza di mostri che non possono essere accolti naturalisticamente dalla scienza. Cioè, prima o poi, nelle storie dell'orrore, i lettori/spettatori e/o i personaggi

[52] *Ibidem*, p. 144.
[53] *Ibidem*, p. 144.

ammettono che esiste un'entità soprannaturale – o fantascientifica –, che sfida la bussola della scienza come la conosciamo, e che è la fonte dei problemi della storia. Quindi, mentre il fantastico è definito da un'oscillazione tra spiegazioni naturalistiche e soprannaturali, l'horror richiede che a un certo punto i tentativi di spiegazioni scientifiche ordinarie vengano abbandonati in favore di una spiegazione soprannaturale – o fantascientifica –.[54]

Sebbene il fantastico sia distinto dall'horror, non gli è completamente estraneo. Perché il gioco tra spiegazione soprannaturale e naturalistica ha un ruolo cruciale in molte trame dell'orrore. Nella complessa trama della scoperta, ad esempio, i personaggi, così come il lettore, possono essere presi tra l'opzione per spiegazioni soprannaturali e naturalistiche attraverso i movimenti di scoperta e conferma di quella trama. Spesso, le trame dell'orrore si svolgono come se fossero esercizi di fantastico, trattenendo – i personaggi e il pubblico – fino al momento della scoperta l'informazione che ciò che sta dietro tutti i recenti disturbi è un essere soprannaturale. Vale a dire, molte storie dell'orrore iniziano, per così dire, come narrazioni fantastiche, ma diventano horror non appena l'esistenza del mostro viene rivelata e riconosciuta dal lettore.[55]

Todorov definisce formalmente il fantastico come avente tre caratteristiche:

> In primo luogo, il testo deve obbligare il lettore a considerare il mondo dei personaggi come un mondo di persone viventi e a esitare tra una spiegazione naturale e una soprannaturale degli eventi descritti. In secondo luogo, questa esitazione può essere sperimentata anche da un personaggio e, allo stesso tempo, l'esitazione è rappresentata, diventa uno dei temi dell'opera – nel caso di una lettura ingenua, il lettore effettivo si identifica con il personaggio. In terzo luogo, il lettore deve adottare un certo atteggiamento nei confronti del testo: rifiuterà le interpretazioni allegoriche e "poetiche". Questi tre requisiti non hanno lo stesso valore. Il primo e il terzo costituiscono effettivamente questo genere; il secondo potrebbe non essere soddisfatto.[56]

Poiché la seconda condizione è facoltativa e la terza è negativa, il primo attributo citato sopra ci fornisce l'essenza positiva del genere: che gli eventi nella storia siano suscettibili di due interpretazioni, una naturalistica e una soprannaturale, e che nessuna di queste

[54] *Ibidem*, pp. 144-145.
[55] *Ibidem*, p. 145.
[56] T. Todorov, *The Fantastic*, Cornell University Press, Ithaca, NY, 1975, p. 33, trad. mia.

interpretazioni superi decisamente l'altra. Vale a dire, gli eventi nella storia devono rimanere ambigui rispetto a queste spiegazioni concorrenti per il lettore. Ad esempio, sebbene gli eventi nella storia siano di tipo sorprendente, potremmo rifiutarci di relegarli al regno del soprannaturale perché, data la narrazione stessa, potrebbe risultare che i resoconti di questi eventi siano in realtà sogni; o che ci sia la possibilità di qualche imbroglio; o perché è possibile che gli informatori nella storia siano squilibrati. E, poiché queste possibilità sono lasciate aperte nella storia, il lettore non può accontentarsi dell'interpretazione soprannaturale. Piuttosto, il lettore sospende il giudizio tra la spiegazione naturalistica e quella soprannaturale. Naturalmente, molte storie potrebbero non esemplificare il puro fantastico propriamente detto, ma solo sostenere l'esitazione tra il naturalistico e il soprannaturale fino a un certo punto, spesso verso la fine della narrazione, quando finalmente un'interpretazione supera la sua concorrente. Ciò genera la possibilità di altri due tipi alternativi di storie: quelle che iniziano in vena fantastica ma che optano per una spiegazione naturalistica degli eventi anomali raccontati, e quelle che iniziano in vena fantastica e alla fine seguono la spiegazione soprannaturale della loro provenienza.[57] Todorov chiama il primo tipo di trama "fantastico-inquietante" – *fantastic-uncanny* – e il secondo "fantastico-meraviglioso" – *fantastic-marvelous* –.[58] Queste trame rappresentano generi che confinano con il genere del puro fantastico.

Molte delle trame horror rientrano nella categoria del fantastico-meraviglioso: il lettore, spesso insieme ai personaggi, oscilla tra spiegazioni naturalistiche e soprannaturali, ad esempio tra cani selvatici e lupi mannari, finché le spiegazioni naturalistiche non si esauriscono e l'esistenza del mostro viene scoperta e confermata. È quindi evidente che, tali storie horror sono, di fatto, una sottocategoria del fantastico-meraviglioso. Ma non è vero che tutte le storie in modalità fantastico-meraviglioso sono storie horror. Perché, secondo la visione di Carroll dell'horror, il mostro soprannaturale o fantascientifico la cui esistenza viene finalmente riconosciuta deve essere spaventoso e disgustoso. Ma il fantastico-meraviglioso è ugualmente soddisfatto indipendentemente

[57] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., pp. 148-150.
[58] T. Todorov, *The Fantastic*, cit., p. 44.

dal fatto che l'essere meraviglioso sia orribile o meno. Ad esempio, l'essere meraviglioso la cui esistenza è rivelata potrebbe essere un angelo benevolo.[59]

Per generare il fantastico, in tutta la storia nel suo complesso o solo in un suo sottosegmento, è necessario mantenere le prove il più indecise possibile. Questa indecisione deve essere intrecciata nel tessuto della storia. La narrazione, cioè, deve modulare il flusso di informazioni in modo tale che le ipotesi alternative siano avanzate e sostenute, o, almeno, in modo tale che entrambe siano avanzate e nessuna delle due sia irrimediabilmente minata fino al momento della scoperta. Naturalmente, nel fantastico puro nessuna delle due alternative è mai sconfitta in modo soddisfacente. Un modo in cui ciò può essere fatto è incanalare le prove per un'ipotesi soprannaturale attraverso personaggi la cui sanità mentale è posta in discussione – o che sono in qualche altro modo inaffidabili –. Pertanto, parte della narrazione includerà incidenti o osservazioni, sia "dall'interno" che "dall'esterno" del personaggio, che rendono equivoci i resoconti dello stesso. Si può anche fare, come sottolinea Todorov, narrando le prove, a livello di frase, in termini di atteggiamenti proposizionali che sono epistemicamente deboli.[60] Todorov offre un esempio da un estratto scelto a caso da *Aurelia* di Gerard de Nerval:

> Mi sembrava di tornare in una casa familiare.... Una vecchia domestica che chiamavo Marguerite e che sembrava conoscere fin dall'infanzia mi disse.... Credevo di cadere in un abisso che spaccava il globo. Mi sentivo travolto senza dolore da un'ondata di metallo fuso.... Avevo la sensazione che queste correnti fossero costituite da anime viventi, in uno stato molecolare.[61]

Il linguaggio del sembrare, credere, sentire e percepire qui non ci consente di considerare gli stati di cose presumibilmente riportati sopra come decisamente veridici. Quindi, nell'usare questo tipo di linguaggio per far avanzare la trama, l'autore è in grado di introdurre la possibilità di incidenti naturalisticamente inspiegabili. Allo stesso tempo, questi apparenti resoconti non possono essere approvati senza riserve, poiché sono offerti nei contesti di stati psicologici che non giustificano logicamente l'inferenza che i presunti

[59] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., p. 150.
[60] *Ibidem*, pp. 150-151.
[61] T. Todorov, *The Fantastic*, cit., p. 38, trad. mia.

stati di cose ottengono. Questa scelta di linguaggio, quindi, sarà particolarmente strategica non solo negli esercizi nel puro fantastico ma anche nelle narrazioni horror della sottocategoria fantastico-meraviglioso in cui l'autore desidera che il lettore esiti, forse nel movimento iniziale di una trama, sul fatto che il mostro sia naturalisticamente spiegabile o soprannaturale. L'uso di modali deboli e di altri qualificatori, come "forse", insieme a costruzioni ipotetiche, consente all'autore di suggerire l'esistenza del soprannaturale senza corroborarla completamente.[62]

Ci sono molti casi di modalità fantastico-inquietante e fantastico-meraviglioso nel cinema; in effetti, in termini di nostri interessi, il maggior numero di esempi del genere fantastico-meraviglioso nel cinema sono probabilmente i film horror. Potrebbe sembrare che il motivo per cui il cinema offre così pochi esempi di puro fantastico abbia a che fare con la base fotografica del mezzo. Cioè, una volta mostrato l'agente soprannaturale, è fatta; non c'è più alcun dubbio sulla sua esistenza. Perché lo spettatore normale prenderà l'immagine cinematografica per implicare che il mostro esista nella finzione. Tuttavia, questo trascura il fatto che ci sono numerosi dispositivi e convenzioni cinematografiche a disposizione del regista che possono rendere le informazioni presentate nel film ambigue in modi che sono almeno funzionalmente equivalenti ad alcuni dei mezzi linguistici delineati sopra. La trama di un film può, naturalmente, rappresentare un personaggio come instabile, introducendo così la possibilità che le sue inquadrature possano essere inaffidabili. E questo può essere aggravato rendendo le inquadrature visivamente oscure in modo tale che lo spettatore non possa essere sicuro di ciò che lui – o il personaggio – sta vedendo. In effetti, molto di ciò che ci viene mostrato sullo schermo in un film horror può essere modellato in modo tale che, anche se non è incanalato dal punto di vista di un personaggio inaffidabile, ci fa comunque riflettere se dovremmo accettarlo come prova conclusiva di macchinazioni soprannaturali. Ad esempio, spesso il presunto mostro viene tenuto fuori dallo schermo. Sospettiamo che esista, ma la nostra base epistemica qui rimane esclusivamente inferenziale. Inoltre, tramite la narrazione che avviene attraverso espedienti quali il suono fuori campo, l'illuminazione scura, ombre e

[62] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., p. 151.

così via, lo spettatore diventa consapevole che il suo senso di ciò che sta accadendo è in realtà una questione di impressioni e inferenze, piuttosto che di certezza di un testimone oculare. Senza questa certezza di un testimone oculare, l'evidenza dei nostri sensi non è al di là di ogni ragionevole dubbio. E finché il film della varietà fantastico-meraviglioso non fornisce quel tipo di certezza di un testimone oculare, l'ipotesi soprannaturale non può essere abbracciata pienamente. In altre parole, il cinema horror può generare il tipo di incertezza richiesta per l'"esitazione fantastica" giocando con gli standard della nostra cultura per la conoscenza dall'osservazione, specialmente perché tali standard sono incarnati in attività come la testimonianza legale.[63] Nella nostra cultura abbiamo determinati criteri per valutare le affermazioni di conoscenza derivate dai sensi. Questi includono che l'oggetto della percezione sia visto chiaramente e distintamente, a una distanza dalla quale l'identificazione è ragionevole; che sia compreso per un periodo di tempo sufficiente per il riconoscimento; che sia compreso direttamente e senza ostacoli intermedi; e così via. Il cinema, attraverso il montaggio, l'angolazione della macchina da presa, il suo posizionamento, l'illuminazione, il ritmo – sia all'interno che tra le riprese – , il posizionamento degli oggetti, la scenografia e così via, può problematizzare una o tutte queste condizioni per la conoscenza tramite l'osservazione per lo spettatore.[64] Carroll, quindi, conclude che

> Il tema dell'"esitazione fantastica", sia in forma pura, sia in una forma bastardizzata in cui è stato delegato esclusivamente ai personaggi, pervade gran parte della trama horror. E questo è interessante in termini di ciò che ho notato, in diverse occasioni precedenti, sugli elementi ricorrenti della trama horror come il ragionamento, il dramma della prova e il gioco delle ipotesi rivali. Perché senza dubbio "l'esitazione fantastica" suscita questo tipo di risposte da parte del pubblico, dei personaggi o di entrambi.[65]

Cioè, dove c'è "esitazione fantastica", è probabile che ci sia non solo un conflitto di interpretazioni, ma una deliberazione su questo conflitto in termini di ragionamento,

[63] *Ibidem*, pp. 151-154.
[64] *Ibidem*, p. 154.
[65] *Ibidem*, p. 157, trad. mia.

dramma della prova e gioco di ipotesi concorrenti. Questi possono essere rappresentati da personaggi o evocati nel pubblico o entrambi, quando si tratta di horror. Tuttavia, in entrambi i casi intrappolano il pubblico in una contraffazione estetica dell'argomentazione e lo coinvolgono per mezzo di un processo di scoperta, seppur fantasioso, in qualcosa come un'avventura intellettuale. Sono esercizi di raziocinio di livello molto basso, ma tuttavia offrono il piacere che accompagna ogni scoperta e conferma, o ogni enigma e la sua soluzione. Ogni prova ha un certo dramma in sé; le trame horror sfruttano il dramma della prova in un modo che è, inoltre, particolarmente appropriato tematicamente, poiché il soggetto della storia horror è ciò la cui esistenza è negata o è impensabile e che, di conseguenza, richiede una prova.[66]

[66] *Ibidem*, p. 157.

Capitolo 2

Il paradosso della finzione

Per permetterci di avere una comprensione adeguata del paradosso dell'orrore, dobbiamo innanzitutto occuparci di una questione ancora più basilare, ma comunque complessa, che ha scatenato un grande dibattito intellettuale nella seconda metà del XX secolo, in particolare nell'ambito dell'estetica analitica statunitense. Si tratta del cosiddetto paradosso della finzione, che si basa sulla seguente questione: perché noi proviamo delle emozioni per qualcosa che sappiamo essere finzionale?

La lettura del paradosso della finzione ruota attorno a tre proposizioni, ognuna delle quali sembra vera se considerata isolatamente, ma produce una contraddizione se combinata con le altre due:

1) Siamo genuinamente scossi dalla finzione.
2) Sappiamo che ciò che è rappresentato nella finzione non è reale.
3) Siamo solo genuinamente scossi da ciò che crediamo essere reale.[67]

Ci sono stati diversi tentativi teorici di risolvere il paradosso della finzione; si passa da quello di Kendall Walton di dimostrare che le emozioni che proviamo nei confronti della finzione non sono reali, ma delle quasi-emozioni, ossia delle emozioni fittizie, a proposte del tutto differenti, come quella della *Thought Theory of Fictions* di Peter Lamarque, per cui noi proviamo delle emozioni innescate dal pensiero di quello che ci viene raccontato o mostrato in un'opera di finzione. Queste si aggiungono ad altre teorizzazioni precedenti, tra le quali è sicuramente degna di nota quella accennata da Samuel Taylor Coleridge nella sua *Biographia Literaria* sulla sospensione dell'incredulità, che sembrerebbe un'estensione della *Illusion Theory of Fiction* proposta da Alan Paskow. Compito di questo capitolo è dare voce alle prese di posizione sopracitate, per poi, seguendo le fila

[67] *Ibidem*, p. 87.

della tesi di Carroll, tentare di dimostrare come la *thought theory* possa essere considerata quella più adeguata per permetterci di spiegare sia il paradosso della finzione che quello dell'orrore.

2.1 *L'Illusion Theory of Fiction di Alan Paskow e la Suspension of Desbelief di Samuel Taylor Coleridge*

Secondo l'*Illusion Theory of Fiction*, quando proviamo delle emozioni per un ente di finzione, noi crediamo che quell'ente sia reale. Si tratta di una credenza favorita dal principio di verosimiglianza alla base della maggior parte delle rappresentazioni artistiche. Alan Kimmel Paskow è uno dei principali sostenitori di questa teoria. Nel suo libro *The Paradoxes of Art: A Phenomenological Investigation*, Paskow dichiara a proposito della *Ragazza con l'orecchino di perla* di Johannes Vermeer: «c'è apparentemente qualcosa del dipinto che ci trasporta, spesso anche nonostante noi stessi, verso qualcosa di reale, o almeno apparentemente reale».[68] Paskow crede, infatti, che quando osserviamo il dipinto ci troviamo di fronte a una donna che non è immaginata, ma reale: «quando vedo la riproduzione, guardo la figura e vedo lei di fronte a me, "là fuori", e dunque non nella mia mente».[69] Nonostante noi non possiamo interagire fisicamente con la ragazza, quest'ultima è realmente presente davanti al nostro sguardo, cosicché noi possiamo fare esperienza della sua personalità che ci "parla", come se si trattasse di una persona reale.

Paskow difende la sua tesi innanzitutto proponendo un esempio: supponiamo che qualcuno dica di non vedere l'ora di vedere sua figlia che vive all'estero. In questo caso, certamente, ciò che la persona desidera non è qualcosa nella sua mente:

[68] A. Paskow, *The paradoxes of Art: A Phenomenological investigation*, Intruction, Cambridge University Press, UK, 2004, p. 3, trad. mia.
[69] *Ibidem*, p. 3., trad. mia.

> Come potrei desiderare di vedere qualcuno che so già essere nella mia testa? Se la considerassi (per assurdo, ovviamente) letteralmente nella mia testa, sarei con lei ora e non desidererei vederla. E se la considerassi solo un'immagine nella mia testa non ne sentirei la mancanza.[70]

Quindi la figlia è una persona reale, là fuori, e non nella testa del genitore. Da ciò consegue che spesso evochiamo esseri che non sono percepiti direttamente, ma che sono comunque posti "là fuori", nel mondo. Paskow chiama questo genere di entità – utilizzando un linguaggio husserliano – un "oggetto intenzionale", che è un elemento della consapevolezza che consideriamo come oggetto esterno, ma che potrebbe non esserlo. Ma possiamo parlare di oggetti intenzionali anche per quanto riguarda gli esseri fittizi come, ad esempio, Anna Karenina? Paskow sostiene di sì. Pensando ad Anna Karenina, per Paskow noi consideriamo questa entità come logicamente completa e indipendente da noi, quindi "là fuori", anche se sappiamo di non poterla influenzare, di non poterci entrare in contatto diretto.[71]

Paskow continua la sua argomentazione affermando di andare d'accordo con ciò che Richard Wollheim dice in merito alla duplicità della nostra esperienza:

> Siamo consapevoli che davanti a noi c'è una rappresentazione e allo stesso tempo siamo coinvolti in qualcosa che viene rappresentato. La nostra coscienza è infatti duplice, non univoca: (a) una consapevolezza che l'opera d'arte è una cosa che "è lì" (sia essa qualcosa di visivo, uditivo e/o tattile), ma non [...] semplicemente come un oggetto ordinario, poiché si sa anche che essa è su qualcosa che rimanda ad altro da sé; e (b) una consapevolezza separata che è coinvolta nella rappresentazione come qualcosa di significativo e coinvolgente di per sé, ciò che Wollheim chiama "vedere-in".[72]

Per questo, Paskow dichiara che quando osserviamo un dipinto, presupponiamo sia l'essenza che l'effettiva esistenza di una raffigurazione come veramente reali, anche se, allo stesso tempo, siamo consapevoli della sua "intangibilità": la coscienza che ci dice che è tutto finto è separata dalla nostra coscienza – più emotiva – coinvolta.

Paskow, a questo proposito, si chiede se avere una visione duale della coscienza implica una contraddizione. La risposta è affermativa se dichiariamo di credere e allo

[70] *Ibidem*, p. 59, trad. mia.
[71] *Ibidem*, p. 60.
[72] *Ibidem*, p. 62, trad. mia. Cfr. R. Wollheim, *Art and its Objects: an Introduction to Aesthetics*, Harper and Row, NY, 1968.

stesso tempo non credere agli enti di finzione, ma questa non è la posizione di Paskow. La visione duale di Paskow suggerisce una dualità di coscienza; quindi, due agenti di consapevolezza: il primo è credulo e completamente coinvolto, mentre il secondo "si trattiene" e valuta i suoi sentimenti e partecipazione, li commenta, permette o disapprova ulteriori coinvolgimenti della coscienza.[73]

Un'implicazione importante della prospettiva di Paskow è che l'espressione artistica e la sua esperienza sono sempre su – un tentativo di comprendere – il nostro mondo reale. Pertanto, non dovremmo considerare un'opera d'arte solo come un concetto o un'immagine semplicemente nella mente di una persona, ma come un essere a sé stante e dotato di un significato che si ritiene implicitamente pertinente alla propria vita, ai suoi scopi ecc.:

> Vedo la giovane donna (raffigurata da Vermeer, ad esempio) come aperta, sensibile, gentile, accondiscendente, e premurosa; quindi, cerco delicatamente dentro di me una risoluzione più forte per implementare queste virtù nella mia vita.[74]

E anche se un lato della mia coscienza mi dice che sto solo guardando una rappresentazione, questa donna continua ad esistere nel mio mondo, anche se in maniera peculiare.

La proposta di Paskow risolve il paradosso della finzione in quanto ne nega la seconda proposizione, sostenendo che nel corso della finzione noi non crediamo che ciò che viene rappresentato in essa non sia reale, ma ci illudiamo che lo sia. L'*Illusion Theory of Fiction* permette, dunque, di sciogliere la contraddizione, a patto di rendere il fruitore superstizioso, ossia di portarlo a credere, tramite un inganno della coscienza temporaneo e circostanziale, nell'esistenza reale di un ente di finzione.[75]

Ora, Carroll individua diversi problemi nel corso della sua analisi dell'*Illusion Theory of Fiction*:

---

[73] *Ibidem*, p. 63.
[74] *Ibidem*, p. 64, trad. mia.
[75] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., pp. 63, 88.

1) Si tratta di un'ipotesi che non si accorda con ciò che può essere osservato del comportamento di uno spettatore. Infatti, chi crede, ad esempio, che il mostro di un film esista, come minimo esce dalla sala di proiezione; non è realistico che egli rimanga seduto al suo posto;

2) è una teoria difficilmente applicabile alla finzione letteraria, poiché Carroll sostiene che questo genere di illusione è necessariamente legata a fenomeni visuali, come la fruizione di un dipinto.

3) il terzo problema si ricollega in particolare al primo: se pensiamo davvero che il mostro di un film sia reale, non proveremmo alcun piacere e apprezzamento nella fruizione; quindi, non ci sarebbe per noi alcun motivo valido per assistere a tale rappresentazione artistica.

Si potrebbe tentare di salvare la *teoria dell'illusione* sostituendo l'idea per cui siamo ingannati dalle finzioni con la possibilità che le tecniche della finzione ci facciano dimenticare momentaneamente del fatto che le entità finzionali non esistono. Tuttavia, formulare la teoria in termini di dimenticanza piuttosto che di inganno affronta gli stessi problemi: una persona che dimentica la non esistenza dei vampiri dovrebbe comunque comportarsi in modo più prudente di quanto faccia il normale pubblico di una rappresentazione di *Dracula*.[76]

Inoltre, potrebbe essere possibile rispondere a queste critiche tentando di dimostrare come, in realtà, noi non siamo passivamente ingannati ed illusi della verità di una rappresentazione artistica, ma, piuttosto, siamo noi stessi a decidere di credere, momentaneamente, che ciò cui stiamo assistendo è reale. È stato proprio Samuel Taylor Coleridge, il celebre poeta britannico, nonché uno dei padri fondatori del romanticismo inglese, a presentare nella sua *Biographia Literaria* una sorta di espansione della *Teoria dell'Illusione della Finzione*, inserendo al suo interno il dettaglio fondamentale per cui noi, con un atto di volontà, decidiamo di "sospendere la nostra incredulità" – *willing of*

[76] *Ibidem*, pp. 63-64.

suspension of desbelief – nei confronti della finzione.[77] Coleridge propone la sua prospettiva nel capitolo della *Biographia* dedicato alla breve illustrazione della raccolta di poesie scritta con William Wordsworth, *Lyrical Ballads*, dove suggerisce:

> In questa idea ebbe origine il progetto delle *Ballate liriche*; nel quale si concordò che i miei sforzi sarebbero stati rivolti a persone e caratteri soprannaturali, o per lo meno romantici; ma in modo tale da proiettare su di loro, dalla nostra intima natura, un interesse umano e una parvenza di verità sufficienti a conferire a queste larve dell'immaginazione quel momento di volontaria sospensione dell'incredulità nel quale consiste la fede poetica. Il sig. Wordsworth, al contrario, doveva proporsi l'obiettivo di conferire il fascino della novità a cose di tutti i giorni, e di suscitare un sentimento analogo a quello del soprannaturale risvegliando l'attenzione della mente dal letargo dell'abitudine, e rendendola sensibile alla grazia e alle meraviglie del mondo dinanzi a noi; un tesoro inesauribile per il quale, tuttavia, a causa della patina di familiarità e di egoistica sollecitudine, abbiamo occhi che non vedono, orecchie che non odono, e cuori che non sentono e non comprendono.[78]

Si tratta dunque di una decisione presa attivamente dallo spettatore, che vuole credere che quanto vede, o legge, sia reale.

Nel sul commento al passaggio di Coleridge, Carroll nota come la scelta di sospendere l'incredulità sembri significare che il soggetto coinvolto decida in cosa credere. Ma ciò non è possibile. È possibile immaginare che la realtà sia diversa da come la percepiamo, ma senza mai perdere coscienza della distinzione tra reale e immaginato. La credenza non è qualcosa che noi esseri umani aggiungiamo, con un atto di volontà, alle proposizioni che comprendiamo, ma, piuttosto, essa è qualcosa che ci accade.[79]

Si potrebbe obiettare che non si vuole una credenza, ma che la si vuole sospendere, ma il risultato sarebbe il medesimo. Perché qualcuno sospenda una credenza, si devono avere prove contro di essa. Quando leggiamo *Dracula* di Bram Stoker, però, noi sappiamo che stiamo leggendo un romanzo e che il personaggio di Dracula non esiste davvero. Ciò è evidenziato dal fatto che noi non siamo minimamente tentati di scappare, o di chiamare le forze dell'ordine, nel corso della fruizione. Le nostre convinzioni non vacillano mentre leggiamo. Non solo perché non ci sono elementi che le mettano in discussione, ma non c'è nemmeno un posto dove cercare opinioni contrarie, e, anche se ci fosse, non andiamo

---

[77] *Ibidem*, p. 64.
[78] S. T. Coleridge, *Biographia Literaria, ovvero schizzi biografici della mia vita e opinioni letterarie*, a cura di Paola Colaiacomo, Editori Riuniti, Roma, 1991, p. 236.
[79] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., pp. 65-66.

a cercarle mentre assecondiamo le finzioni. Per concludere, nemmeno in questo caso il paradosso della finzione viene risolto: quando noi decidiamo di sospendere l'incredulità, è necessario che siamo consapevoli di essere di fronte ad un'opera di finzione.[80]

2.2 *La teoria del far finta di Kendall Walton*

Kendall Walton nel suo testo del 1990 *Mimesi come far finta: sui fondamenti delle arti rappresentazionali* si occupa di determinare la natura della risposta di un fruitore di una rappresentazione. Secondo l'ipotesi di Walton, il fruitore di un'opera di finzione si ritrova, infatti, coinvolto in un gioco di *far finta* spiegato in termini di immaginazione,[81] in cui egli assume un ruolo attivo di partecipante di un gioco finzionale. Questo *far finta* è un elemento che pervade tutta l'esperienza umana,[82] un'attività immaginativa universale e indispensabile che emerge già nell'infanzia e permane in età adulta, nella quale si evolve in forme sempre più complesse e raffinate. Il *far finta* di cui parla Walton è, infatti, un esercizio molto importante, che risponde al bisogno profondo, tipico dell'uomo, di adattarsi all'ambiente circostante e di comprenderlo.[83] I giochi infantili, pertanto, sono le prime manifestazioni del *far finta*: è, dunque, a partire da un esame di essi che, secondo Walton, andranno intese le rappresentazioni. Walton, quindi, dichiara che «dovremmo aspettarci che coloro che guardano dipinti o film, gli spettatori di teatro, i lettori di romanzi e storie partecipino ai giochi in cui queste opere sono supporti sostanzialmente come i bambini partecipano a giochi di guardie e ladri, di cowboy e indiani, di bambole, di torte di fango».[84]

---

[80] *Ibidem*, pp. 66-68.
[81] K. Walton, *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, a cura di Marco Nani, Mimesis Edizioni, Filosofie analitiche/estetica, n. 2, Milano – Udine, 2011, p. 22.
[82] *Ibidem*, p. 25.
[83] *Ibidem*, pp. 31-32.
[84] *Ibidem*, p. 253.

Dire che queste opere sono supporti significa dire che esse funzionano come supporto all'immaginazione di un fruitore e, laddove è assunzione portante di Walton che l'immaginare, deliberato o spontaneo, sia un'attività normata da regole, *Mimesi come far finta* assegna ai supporti il ruolo essenziale di limitare l'arbitrio individuale e di indirizzare oggettivamente ed universalmente le immaginazioni dei fruitori. È in questo modo che si generano delle specifiche verità fittizie intorno a determinati oggetti, come un troncone che assomiglia a un orso o un attore di teatro che interpreta Amleto.[85] Le rappresentazioni, dunque, sono supporti atti a originare verità fittizie sulla base di principi di generazione stipulati socialmente. Tali principi, osserva Walton, non sono, il più delle volte, fissati in maniera evidente, dichiarati esplicitamente, e coloro che immaginano possono esserne inconsapevoli. Originare verità fittizie significa quindi prescrivere condizionalmente di immaginare proposizioni.[86] La finzionalità è descritta come una "proprietà di proposizioni" analoga alla credenza: «'è fittizio che *p*' si può pensare come analogo a 'è creduto [...] dall'uno o dall'altro che *p*'».[87] Quelle fittizie sono, dunque, verità proposizionali, consistenti nel fatto che proposizioni vere nei mondi di far finta sono fittizie, e aventi oggetti individuali come costituenti.

Fruire rappresentazioni significa partecipare a un gioco di far finta in cui si ha accesso epistemologico e psicologico a mondi di finzione che, fisicamente, logicamente e metafisicamente, sono separati da quello reale.[88] Ora, stando alla teoria di Walton, un individuo che si lasciasse coinvolgere da una rappresentazione proverebbe delle emozioni finzionali, delle "quasi-emozioni", nei confronti di ciò cui sta assistendo, poiché esse fanno parte del suo gioco di finzione. Idea di Walton, infatti, è che la paura e «le emozioni in generale abbiano dimensioni cognitive»,[89] e siano assimilabili a "complessi credenza-desiderio",[90] e le emozioni sentite, ad esempio, per i personaggi o circostanze fittizi sono solo meramente affini a quelle rivolte a persone o situazioni reali, e consistono in un

[85] *Ibidem*, pp. 60, 254-255.
[86] *Ibidem*, pp. 60-64.
[87] *Ibidem*, p. 58.
[88] *Ibidem*, p. 229.
[89] *Ibidem*, p. 239.
[90] *Ibidem*, p. 241.

immaginare di essere emozionati. Sulla scia di una simile lettura delle emozioni, Walton reinterpreta anche la teoria aristotelica della catarsi tragica, affermando che «le tragedie non suscitano negli spettatori dolore e terrore effettivi», ma fittizi.[91] La proposta del filosofo riesce, in questo modo, a superare il paradosso della finzione poiché nega il principio di credenza-risposta emotiva affermando che la nostra risposta emotiva alle finzioni non è realistica né genuina.

Walton presenta l'esempio di uno spettatore – Charles – che, nel corso della fruizione di un film dell'orrore su una creatura mucillaginosa, prova quasi-paura. Charles sta guardando un film che vede come principale antagonista della storia una mostruosa creatura mucillaginosa. Quando la creatura appare all'improvviso sullo schermo e sembra dirigersi verso di lui egli afferma di provare paura. Il suo stato di paura non è testimoniato unicamente dalle sue parole, o magari da un urlo o un'esclamazione, ma anche da una serie di risposte fisiologiche quali tremori, battito accelerato, sudorazione… La sua reazione psico-fisiologica potrebbe essere considerata reale, ossia analoga a quella che un qualsiasi individuo proverebbe di fronte ad una vera minaccia che lo mettesse in pericolo di vita. Ma Walton nota come il comportamento di Charles è molto distante dal comportamento di qualcuno che sentisse su di sé il peso di un pericolo reale: Charles si spaventa, ma non agisce di conseguenza. Non chiama la polizia e non scappa dalla sala.[92] Charles, infatti «non è ingenuo. Sa benissimo che la creatura mucillaginosa non è reale e di non essere affatto in pericolo».[93] Walton, in questo modo, riprende la *Retorica* di Aristotele e il fatto che per "sentirsi situato" nell'avere paura qualcuno deve credere che qualcosa lo stia minacciando, e, di conseguenza, di essere in pericolo.[94] Ciò porta Walton a sostenere che, in qualche modo, Charles non provi veramente paura, ma stia al gioco della finzione, generando una verità fittizia: per una questione di puro intrattenimento, il protagonista di questo esperimento finge di essere terrorizzato dal mostro, impersonando

[91] *Ibidem*, p. 300.
[92] *Ibidem*, pp. 235-237.
[93] *Ibidem*, p. 235.
[94] M. Heidegger, *Concetti fondamentali della filosofia aristotelica*, a cura di Giovanni Gurisatti, Biblioteca filosofica 37, Adelphi Editore, Milano, 2017, pp. 280-281.

qualcuno che si trova nello stato di paura: è fittizio che sia spaventato o che dica di esserlo, così come egli si ritrova ad essere fittiziamente minacciato. Walton specifica, inoltre, che Charles immagina di essere inorridito *dal di dentro* (*de re*), e questo spiega la natura del suo gioco e della sua esperienza affettiva.[95] Charles è «un attore, in un certo senso, nel proprio gioco, come pure un oggetto; è un supporto riflessivo che genera verità fittizie su se stesso».[96] Secondo Walton, lo spettatore riconosce di provare una finta paura se pone attenzione al proprio stato mentale effettivo, ed il suo rendersi introspettivamente conto di essere quasi-impaurito lo porta a proseguire il suo gioco di finzione in termini di finta paura.[97]

Carroll nota che la teoria del far finta di Walton è valida, poiché essa risolve l'enigma su come sia possibile temere ciò che non esiste, affermando che noi non temiamo davvero ciò che non esiste ma "facciamo finta" di temerlo; quindi, non crediamo di essere realmente in pericolo e che la creatura mucillaginosa esista davvero. Walton nega l'"existence belief" ed evita la contraddizione.[98] Ma Carroll muove anche una obiezione alla teoria di Walton:

> Non sembra corretto dire che stiamo giocando un gioco, di *far finta* o altro, se non sappiamo di starlo facendo. Sicuramente, un gioco di *far finta* richiede l'intenzione di fingere. Ma apparentemente, i consumatori di horror non sembrano avere questa intenzione.[99]

L'obiezione che Carroll muove a Walton è che la sua teoria relega le nostre reazioni emotive al regno della finzione. Carroll, invece, dice che quando guarda un film horror a lui sembra di provare emozioni reali, di esserne veramente scosso, non di fingere. La teoria di Walton non sembra essere in linea con la fenomenologia dell'*art-horror*. Una ragione per essere sospettosi dell'idea che l'*art-horror* sia un'emozione finta piuttosto che un'emozione genuina è che, se fosse un'emozione finta, si potrebbe pensare che essa possa essere provata a piacimento: potrei scegliere di rimanere indifferente a *L'esorcista*;

---

[95] K. Walton, *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, cit, p. 291.
[96] *Ibidem*, p. 285.
[97] *Ibidem*, p. 290.
[98] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., p. 68.
[99] *Ibidem*, p. 75, trad. mia.

potrei rifiutarmi di credere di esserne inorridito. Ma noi rimaniamo colpiti, anche a volte in modo eccessivo, dalla horror fiction. Allo stesso modo, se la risposta fosse davvero una questione di scelta se giocare o meno, si potrebbe pensare che si potrebbe operare volontariamente sul tremore in quanto esso rappresenta il risultato del *make believe*. Per contro, Carroll sostiene che il fatto che io sia o meno inorridito dall'arte sembra essere fuori dal mio controllo: noi non sembriamo essere consapevoli di stare giocando un gioco di finzione. Walton potrebbe rispondere all'obiezione dicendo che i nostri giochi di finzione sono spesso sostenuti da regole e principi tacitamente accettati: noi rispettiamo le regole, forse anche molte di esse, senza esserne consapevoli. Ma se secondo Walton noi non siamo consapevoli solo di alcune di queste regole, secondo Carroll noi non siamo per niente consapevoli di giocare a un gioco di finzione, nel caso della finzione artistica.[100]

Per Carroll, dunque, per avere paura è necessaria la convinzione di essere davvero in pericolo. La paura autentica, come afferma lo stesso Aristotele *nell'Etica*, consiste nel credere nell'esistenza di una minaccia.[101]

2.3 *La Thought Theory of Emotional Responses to Fictions di Peter Lamarque*

Peter Lamarque in *How can we fear and pity fictions* risponde alla teoria del *far finta* di Kendall Walton sostenendo che «piuttosto che farci entrare in mondi fittizi, […] mi sembra più soddisfacente far entrare i personaggi fittizi nel nostro mondo».[102] Secondo Lamarque è, infatti, nel mondo reale che interagiamo psicologicamente con i personaggi di finzione; è così che possiamo essere davvero scossi e spaventati da ciò che accade loro.

[100] *Ibidem*, p. 74.
[101] Aristotele, *Etica Nicomachea*, a cura di Marcello Zanatta, Rizzoli Editore, Milano, 2002, Libro III, cap. 6, 1115a-1116b, pp. 172-174.
[102] P. Lamarque, "How can we fear and pity fictions?", *The British Journal of Aesthetics*, 1981, Vol. 21, No. 4, p. 292, trad. mia.

Ciò è reso possibile dal fatto che i personaggi di fantasia entrano nel nostro mondo sotto le sembianze banali di descrizioni – o, in senso stretto, di descrizioni – e diventano oggetto delle nostre risposte emotive come rappresentazioni mentali o contenuti di pensiero caratterizzati da quelle descrizioni: la paura e la pietà che proviamo per le finzioni sono in realtà rivolte ai pensieri della nostra mente.[103]

Per definire i pensieri Lamarque fa riferimento alla distinzione tra la realtà formale di un pensiero e la sua realtà oggettiva proponendo, successivamente, una distinzione tra i pensieri come stati di coscienza e come rappresentazioni. Come stati di coscienza, i pensieri sono individuali e unici; sono proprietà di una persona alla volta, probabilmente proprietà del cervello. Come rappresentazioni, i pensieri sono tipi e, dunque, possono essere condivisi e ripetuti. In quanto tali, sono "intenzionali", ossia diretti verso un oggetto; sono di o su qualcosa. Due pensieri come rappresentazioni sono identici se e solo se hanno lo stesso contenuto, reso possibile da una medesima descrizione.[104] Le descrizioni identificative dei contenuti del pensiero possono essere di due tipi, che Lamarque chiama "proposizionali" e "predicative": «il pensiero che-la-luna-è-fatta-di-formaggio-verde ha un contenuto identificato da una descrizione proposizionale, il pensiero che un-pezzo-di-formaggio è identificato da una descrizione predicativa».[105] Ammettendo entrambi i tipi di descrizione, Lamarque intende accettare come pensieri tutto ciò che potremmo considerare come contenuti mentali, comprese le immagini mentali, le immaginazioni, le fantasie, le supposizioni ecc. Si può sostenere che epistemologicamente abbiamo un accesso privilegiato ai nostri pensieri solo come rappresentazioni, per quanto riguarda le descrizioni identificative del contenuto, non come stati di coscienza.[106]

Secondo Lamarque, è importante notare le relazioni tra un contenuto-pensiero e il valore di verità e di credenza. In senso stretto, un contenuto-pensiero, anche se identificato con una descrizione proposizionale, non è valutabile come vero o falso. Certamente lo

[103] *Ibidem*, pp. 292-293.
[104] *Ibidem*, p. 293
[105] *Ibidem*, p. 293, trad. mia.
[106] *Ibidem*, p. 293.

stesso contenuto proposizionale potrebbe essere incorporato in un giudizio o in un'affermazione e quindi avere un valore di verità. Ma come proprietà identificativa di un pensiero, la descrizione proposizionale non comporta né giudizio né asserzione. Avere un pensiero che-*p* significa solo trovarsi in uno stato mentale caratterizzato dalla descrizione proposizionale che-*p*. Un contenuto di pensiero è, quindi, diverso da una credenza. La credenza è un atteggiamento psicologico tenuto in relazione a un contenuto proposizionale, un atteggiamento che potremmo assumere nei confronti dei contenuti di alcuni dei nostri pensieri, ma è distinta dal pensiero. Non ha senso, in questo caso, affermare che "*A* pensa che *p*", perché sembra voler dire che "*A* crede che *p*". I contenuti di pensiero derivati dalle finzioni non devono essere creduti per essere temuti.[107]

Lamarque propone di distinguere tra l'essere spaventati da – *by* – qualcosa e l'essere spaventati per – *of* – qualcosa. «'*A* è spaventato da (*by*) *X*' normalmente implica l'esistenza di *X*; è *X* che in effetti suscita la paura, anche se potrebbe essere sconosciuto ad *A*. '*A* è spaventato per (*of*) ø' non implica l'esistenza di ø».[108] Ciò che ci spaventa (*by*) viene chiamato da Lamarque l'oggetto "reale" della nostra paura, ciò che ci spaventa (*of*) viene, invece, chiamato l'oggetto "intenzionale" della nostra paura. Lamarque ritiene che l'oggetto reale della nostra paura, nel caso della finzione, sia il pensiero.[109]

Quanto affermato porta Lamarque a concludere che possiamo essere spaventati dal pensiero di qualcosa senza credere che ci sia qualcosa di reale corrispondente al contenuto del pensiero. Al massimo dobbiamo semplicemente credere che il pensiero sia spaventoso, e questa convinzione non solleva alcun paradosso in relazione alle altre nostre convinzioni sulle finzioni.[110]

Lamarque, successivamente, fa ulteriori considerazioni sulla paura dei pensieri. Innanzitutto, è probabile che la propensione di un pensiero ad essere spaventoso aumenti in relazione al livello di riflessione o di coinvolgimento immaginativo che gli viene rivolto. I pensieri possono differire tra loro per quanto riguarda la vividezza e la nostra

[107] *Ibidem*, pp. 293-294.
[108] *Ibidem*, p. 294, trad. mia.
[109] *Ibidem*, p. 294.
[110] *Ibidem*, p. 294.

riflessione sui pensieri può essere graduata rispetto al coinvolgimento. Per coinvolgimento di un pensiero si intende in parte il livello di attenzione che gli dedichiamo, che può essere aumentato, ad esempio, richiamando alla mente immagini mentali di accompagnamento o "seguendo" (*following through*) le sue conseguenze. Bisogna essere nel giusto "stato d'animo" per trovare un pensiero spaventoso e questo è parzialmente indicato dalla tendenza a sviluppare gruppi di pensieri.[111] Poi, si può essere spaventati da un pensiero o da un gruppo di pensieri in un momento in cui non si è in pericolo e non ci si ritiene in pericolo:

> Non sono in pericolo in questo momento di essere sbranato da un leone, e questo è senza dubbio un buon motivo per dire che sarebbe assurdo e irrazionale per me in questo momento avere paura di essere sbranato da un leone. Ma non è assurdo o irrazionale, bensì naturale e probabile, che io possa essere spaventato qui e ora dal pensiero di essere sbranato, se mi vengono in mente i denti che ringhiano, l'agitarsi degli artigli, il dolore bruciante e così via.[112]

Una terza considerazione fatta da Lamarque è che non è necessario che sia anche solo lontanamente probabile o verosimile che qualcuno affronti il pericolo previsto da un pensiero spaventoso, e non è necessario che egli lo ritenga probabile. Fa semplicemente paura il pensiero. Infine, la paura associata a un pensiero spaventoso è una paura autentica, non "quasi" o fittizia: il pensiero e l'emozione sono reali.[113]

Ora, per approfondire la sua analisi, Lamarque intende affermare che i sensi delle frasi di finzione determinano e identificano i contenuti di pensiero a cui reagiamo e che i contenuti delle frasi fittizie stanno alla verità e all'asserzione più o meno nella stessa relazione che i contenuti dei pensieri hanno con la verità e la credenza. Tutto ciò che sappiamo sui mondi immaginari di romanzi e racconti deriva, in ultima analisi, dal contenuto di frasi immaginarie.[114]

Cosa determina se una frase o una descrizione sia fittizia o meno? Una frase è fittizia, secondo Lamarque, non in virtù di caratteristiche semantiche del suo contenuto, ma in virtù di caratteristiche pragmatiche del suo uso, dove per "uso" si intende ciò che alcuni

---

[111] *Ibidem*, p. 295.
[112] *Ibidem*, p. 295, trad. mia.
[113] *Ibidem*, p. 295.
[114] *Ibidem*, p. 296.

filosofi hanno chiamato la forza illocutoria del suo enunciato. Nell'analisi di Lamarque, l'uso fittizio di una frase viene definito in termini di intenzioni illocutorie dello scrittore e di convenzioni della narrazione. Negli usi normali, non narrativi, delle frasi i parlanti e gli scrittori intendono compiere atti illocutori; cioè, intendono fare affermazioni, dare avvertimenti, porre domande e così via. Queste intenzioni illocutorie saranno soddisfatte nella misura in cui gli enunciati che le accompagnano sono conformi alle convenzioni sociali e linguistiche che regolano gli atti previsti. Lo scrittore di fiction, o il narratore di una storia, ha intenzioni che sono parassitarie rispetto a tali intenzioni illocutorie. Infatti, nell'uso fittizio di una frase, l'intenzione non è quella di compiere un atto illocutorio, ma di fingere di compierlo. La finzione è essenzialmente una forma di finzione – *pretence* –, anche se una finzione senza intenzione di ingannare, come accade in una farsa o in un gioco da bambini. Un narratore finge di riportare eventi realmente accaduti e conversazioni di persone realmente esistenti.[115]

La teoria del *fictional use* si basa sulla distinzione tra il contenuto proposizionale di una frase e le intenzioni illocutorie con cui viene usata. Le normali intenzioni illocutorie sono sospese negli usi fittizi delle frasi, ma il contenuto o il senso di una frase rimane invariato tra gli usi fittizi e quelli non fittizi. Lo scrittore di narrativa non afferma fatti, finge di affermare fatti. Inoltre, poiché fa solo finta di fare affermazioni di fatto, non fa né affermazioni vere né false. Si può fare un parallelo tra il contenuto proposizionale di una frase fittizia e il contenuto di un pensiero, come descritto in precedenza. In quanto tali, nessuno dei due è valutabile come vero o falso e, come quest'ultimo è distinto dalla credenza, così il primo è distinto dall'asserzione.[116]

Il discorso fittizio non si distingue dagli altri discorsi per il senso che ha ma, almeno in parte, dal riferimento che si intende fare. Ma a questo punto Lamarque si chiede: che ne è dei personaggi di finzione? I nomi e le descrizioni nelle opere di finzione non fanno riferimento? È utile distinguere tra il riferimento all'interno di una storia e il riferimento al di fuori della storia, nel mondo reale. All'interno di una storia il riferimento ai

[115] *Ibidem*, pp. 296-297.
[116] *Ibidem*, p. 297.

personaggi ha senso tanto quanto l'interazione gli uni con gli altri. Ma all'esterno le cose cambiano. Ad esempio, consideriamo la frase "Otello ha ucciso Desdemona". Questa frase ha sia un uso non fittizio e assertivo, che un uso non assertivo e fittizio. In circostanze che consentono l'appropriata finzione non ingannevole, qualsiasi parlante può usare la frase in modo fittizio. Farlo significa in effetti raccontare di nuovo la storia continuando la finzione iniziata dal creatore della finzione. Utilizzando le convenzioni della narrazione, il parlante, come l'autore originale prima di lui, finge di affermare che una persona ne ha uccisa un'altra. E come l'autore non sta in realtà affermando nulla di vero o falso. Non sta giocando al gioco dell'asserzione. Allo stesso modo, non sta facendo alcun riferimento effettivo, sta solo fingendo di farlo. Ciò implica fingere che ci siano persone reali che sono gli oggetti del riferimento. Chiedere, con un tale uso fittizio, a cosa si riferiscono i nomi nel mondo sarebbe fuori luogo. Esiste, invece, un uso non finzionale e assertivo di questa stessa frase, quando viene utilizzata per descrivere uno stato di cose che si verifica all'interno di una storia. Nel secondo caso raccontiamo una storia, proprio come lo farebbe il narratore, fingendo di affermare che una persona ha ucciso un'altra, senza dire nulla di vero o falso. Nel primo ne parliamo come qualcosa di fittizio, e tutto diventa più realistico. In questo secondo caso, invece, non stiamo raccontando una storia, come nel primo uso, ma stiamo parlando di una storia. In quanto asserzione e candidato a un valore di verità, la frase deve essere della forma "nel dramma di Shakespeare, Otello uccise Desdemona".[117] Frase vera, i cui riferimenti sono altrettanto veri. Quali sono allora i referenti dei nomi "Otello" e "Desdemona" in questa frase più lunga? Per rispondere, Lamarque fa appello a Frege:[118]

> Possiamo applicare a questi contesti fittizi le sue osservazioni sul comportamento dei nomi e delle descrizioni in contesti della forma "*A* crede che". Infatti, prefissi come "nell'opera di Shakespeare", o l'idioma più generale di Kendall Walton "è fittizio che", condividono alcune caratteristiche intensionali con "*A* crede che". Per esempio, i nomi e le descrizioni che rientrano nell'ambito di questi prefissi resistono alla generalizzazione esistenziale. Dal fatto che è fittizio che Superman possa volare attraverso i muri non consegue che esista qualcuno

[117] *Ibidem*, pp. 297-298.
[118] Cfr. G. Frege, "On Sense and Reference", in *Meaning and Reference*, a cura di A. W. Moore, Oxford University Press, 1993, pp. 23-42.

> che può volare attraverso i muri. Frege suggerisce che in tali contesti i nomi e le descrizioni non si riferiscono ai loro referenti abituali, ma ai loro sensi abituali.[119]

In applicazione al caso che abbiamo preso in esame, il suggerimento fregeano sarebbe che quando affermiamo veramente "nell'opera di Shakespeare, Otello uccise Desdemona", i nomi "Otello" e "Desdemona" si riferiscono solo ai loro sensi e non a referenti inesistenti. In altre parole, il riferimento di un nome fittizio in un uso non fittizio è proprio il suo senso in un uso fittizio. Lamarque sostiene che non è privo di controversie parlare di "senso" di un nome ma è necessario seguire Frege e considerare il senso di un nome di finzione come il "modo di presentazione" del suo referente all'interno di una storia.[120] In altre parole, il senso del nome sarà dato da quelle descrizioni utilizzate nella finzione, o ricavabili dalla finzione, che caratterizzano e identificano il suo riferimento interno:

> Il senso del nome "Desdemona", ad esempio, è dato da descrizioni come le seguenti: la persona che si chiama "Desdemona" nell'opera *Otello* di Shakespeare, che perde il suo fazzoletto, che parla innocentemente con Cassio, che viene uccisa dal marito geloso, e così via.[121]

Solo il senso di queste descrizioni sopravvive nel mondo reale, non il riferimento. In sostanza, quando Desdemona entra nel nostro mondo, non entra come persona, non come individuo, e nemmeno come essere immaginario, ma come un insieme complesso di descrizioni con i loro sensi abituali: i riferimenti fittizi, o interni, sono bloccati come riferimenti al mondo reale. I personaggi fittizi in quanto tali non possono mai attraversare queste barriere logiche. Nel mondo della finzione esistono come persone, nel mondo reale esistono solo come sensi di descrizioni.[122]

L'ultimo ostacolo è mostrare quali relazioni intercorrono tra i contenuti di pensiero della nostra mente e i contenuti preposizionali delle finzioni: a quali contenuti di pensiero dobbiamo rispondere perché si possa davvero dire che temiamo Otello o compatiamo Desdemona? Per Lamarque, tra i pensieri della nostra mente e le frasi e le descrizioni

[119] P. Lamarque, "How can we fear and pity fictions?", cit., p. 298, trad. mia.
[120] *Ibidem*, p. 299.
[121] *Ibidem,* p. 299, trad. mia.
[122] *Ibidem*, p. 299.

della narrativa deve esserci un legame sia causale che contenutistico. Innanzitutto, il nesso causale è necessario per escludere la possibilità che noi rispondiamo a descrizioni che identificano proprietà che appartengono a un personaggio di fantasia, ma che sono giunte alla nostra attenzione da una fonte del tutto diversa, addirittura non narrativa. Ma ci deve essere anche un legame più stretto tra i sensi delle frasi di Shakespeare e i pensieri a cui rispondiamo. Il legame paradigmatico sarebbe quello dell'identità di contenuto, in cui le stesse proposizioni o predicati espressi da Shakespeare identificano anche i nostri pensieri, in modo tale che nel cogliere il senso delle sue frasi acquisiamo direttamente le corrispondenti rappresentazioni mentali identificate attraverso le sue stesse descrizioni proposizionali o predicative. Questo legame diretto sarebbe sufficiente per assicurarsi i pensieri appropriati, ma non è necessario. Il più delle volte acquisiamo i pensieri rilevanti da una combinazione di descrizioni proprie e di un sottoinsieme adeguato di descrizioni dell'autore.[123]

Secondo Lamarque il paradigma del contenuto può essere obiettato:

> Supponiamo di non aver mai letto, o sentito, una parola dell'*Otello* di Shakespeare e di venire a conoscenza della tragica situazione di Desdemona solo attraverso una narrazione della storia, o di parte di essa, in sintesi o parafrasi, che magari non contiene nessuna delle descrizioni scritte da Shakespeare. Proviamo pietà per Desdemona?[124]

Molto di ciò che crediamo sia fintamente vero su Desdemona non deriva direttamente né dal senso delle frasi di Shakespeare né dal senso delle frasi logicamente implicate da quelle frasi. Infatti, leggiamo la prosa o la poesia romanzesca su uno sfondo intellettuale e immaginativo e molto di ciò che chiamiamo comprensione di una fiction implica l'integrazione delle frasi della fiction con informazioni tratte da questo sfondo. Quindi, Lamarque sostiene che la ricostruzione immaginativa che i lettori, o i produttori, fanno degli eventi e delle personalità che portano alla morte di Desdemona potrebbe dare luogo a rappresentazioni mentali molto diverse da quelle direttamente, o logicamente, collegate ai contenuti preposizionali delle frasi di finzione. Tuttavia, queste divergenze potrebbero essere autorizzate da forme di implicazione meno rigide, derivanti dalle convenzioni che

[123] *Ibidem*, p. 300.
[124] *Ibidem*, pp. 300-301, trad. mia.

regolano la lettura della finzione. Non si può negare una genuina indeterminatezza in alcune delle nostre affermazioni di rispondere a particolari personaggi ed eventi narrativi. A queste distanze dal paradigma, nessuna formula semplice può risolvere la questione se la nostra paura e la nostra pietà siano per l'Otello e la Desdemona di Shakespeare o solo per alcune nostre costruzioni immaginative. Ma la preoccupazione di Lamarque qui è solo quella di mostrare come queste risposte siano possibili.[125] Secondo il punto di vista proposto, la questione diventa ora se stiamo rispondendo a pensieri identificabili con descrizioni opportunamente derivate da quelle offerte nell'opera teatrale. Il collegamento con le frasi originali deve essere mantenuto. In generale possiamo dire che stiamo rispondendo a un personaggio di finzione se stiamo rispondendo a pensieri, con la necessaria storia causale, che sono identificati attraverso il contenuto descrittivo o proposizionale di frasi della finzione o di frasi logicamente derivate dalla finzione o di frasi che completano le frasi della finzione in modi appropriati:

> La mia conclusione, quindi, è semplice: quando rispondiamo emotivamente a personaggi di fantasia, stiamo rispondendo a rappresentazioni mentali o a contenuti di pensiero identificabili attraverso descrizioni derivate in modo adeguato dai contenuti propositivi delle frasi fittizie.[126]

Nöel Carroll, allo stesso modo, vuole dimostrare che è il pensiero della creatura mucillaginosa a generare il nostro stato di *art-horror*. In questo caso, l'*art-horror* sarebbe un'emozione genuina e non fittizia, perché generata dal pensiero di qualcosa di orribile. Come abbiamo già affermato, il pensiero si contrappone alla credenza: se entrambi hanno un contenuto proposizionale, nel caso dei pensieri il contenuto viene semplicemente concepito, senza che ci sia bisogno di impegnarsi nella dimostrazione della sua verità, mentre nel caso della credenza questo passo ulteriore deve essere effettuato. Ad esempio, se noi stiamo in piedi su un precipizio, possiamo avere il pensiero fugace di cadere dal bordo. Questo pensiero può essere accompagnato da un brivido o da un tremore improvviso che, secondo Carroll, non è causato dalla convinzione di essere sul punto di cadere dal precipizio, ma dal pensiero di cadere. Non è necessario che si tratti di una

[125] *Ibidem*, p. 301
[126] *Ibidem*, p. 302.

prospettiva che riteniamo probabile, possiamo anche sentirci al sicuro. Tuttavia, possiamo spaventarci immaginando una sequenza di eventi che sappiamo essere altamente improbabile.[127]

Carroll, inoltre, sostiene che ci sono diversi vantaggi teorici nel postulare che i contenuti del pensiero possano generare emozioni autentiche. Innanzitutto, come abbiamo già visto, il pensiero di un personaggio spaventoso e disgustoso come Dracula è qualcosa che può essere pensato senza credere che Dracula esista: pensiero e credenza sono separabili. Inoltre, la nostra paura può essere una paura genuina, perché i contenuti di pensiero possono davvero commuoverci emotivamente. La seconda parte dell'argomentazione di Walton per dimostrare che Charles non ha veramente paura era legata al fatto che egli non assume i comportamenti che ci aspetteremmo da qualcuno che ha veramente paura della creatura mucillaginosa; non chiama la polizia né avverte i suoi amici, perché sa che non c'è un vero mostro su cui la polizia possa indagare. Tuttavia, potrebbero esserci prove comportamentali che indicano che è spaventato dal pensiero della creatura. Potrebbe chiudere gli occhi, accendersi una sigaretta e cercare di richiamare alla mente altre cose per distrarsi.[128]

In conclusione, la *Thought Theory of Fictions* è in grado di superare il paradosso della finzione negando la proposizione per cui siamo solo emotivamente toccati da ciò che crediamo sia reale.

2.4 *Riflessioni conclusive*

Abbiamo visto tre possibili risoluzioni del paradosso della finzione: la teoria dell'illusione, quella del far finta e quella del pensiero. Se il paradosso della finzione dice che 1) siamo genuinamente scossi dalla finzione, 2) sappiamo che ciò che è rappresentato

[127] N. Carrol, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, cit., p. 80.
[128] *Ibidem*, pp. 80-81.

nella finzione non è reale, 3) siamo solo genuinamente scossi da ciò che crediamo essere reale, la teoria dell'illusione nega la seconda proposizione, sostenendo che nel corso della finzione noi non sappiamo che ciò che viene rappresentato nella finzione non è reale, ci illudiamo che lo sia; la teoria del far finta risponde ad alcuni problemi posti dalla teoria dell'illusione, ponendosi a sostegno della seconda proposizione, ma negando la prima, siccome le emozioni sono intese come quasi-emozioni; mentre la teoria del pensiero tenta di superare i limiti della teoria del far finta, e nega la terza proposizione: noi proviamo un'emozione genuina per il contenuto dei pensieri che abbiamo rispetto a qualcosa, ciò significa che noi non siamo commossi solo da qualcosa che crediamo essere vero. È proprio quest'ultimo l'approccio adottato da Nöel Carroll, che dichiara, in conclusione, che il paradosso della finzione si ripercuote sul paradosso dell'orrore, e, dunque, che egli intende servirsi della *Thought Theory of Fictions* anche per la risoluzione di quest'ultimo.

Capitolo 3

Il paradosso dell'orrore

Carroll afferma espressamente di voler elaborare una teoria generale dell'orrore che possa dirci qualcosa sulle probabili radici dell'attrazione e del piacere in tutto il genere horror.[129] La domanda che il filosofo si pone in apertura alla sua riflessione è "Why Horror?", "Perché l'Horror?":

> Modi molto differenti di chiarire la domanda "Perché l'Horror" hanno a che vedere col chiedere: "perché il pubblico di una rappresentazione dell'orrore è attratto da ciò che, tipicamente (nella vita di tutti i giorni), dovrebbe ripugnarlo (e lo ripugnerebbe)?", o "come può il pubblico di una rappresentazione horror provare piacere per qualcosa che è per natura angosciante e sgradevole?[130]

La necessità di rendere conto della natura peculiare dell'orrore aveva cominciato a interessare gli scrittori già nel XVIII secolo. John e Anna Laetitia Aikin, nel loro saggio *On the Pleasure Derived From Objects of Terror*, scrivono che

> L'apparente piacere con cui ci soffermiamo su oggetti di puro terrore, dove i nostri sentimenti morali non sono minimamente coinvolti e nessuna passione sembra essere eccitata se non quella deprimente della paura, è un paradosso del cuore... difficile da risolvere.[131]

È necessario spiegare questo "paradosso del cuore" e il modo in cui la presentazione artistica di eventi e oggetti normalmente sgradevoli possa suscitare piacere o possa sollecitare il nostro interesse. Carroll si propone di ricordare alcune delle risposte più recenti e più conosciute al problema, per avere un'idea dei contorni e dei vincoli per arrivare a un resoconto generale dell'attrattiva del genere horror.

---

[129] *Ibidem*, p. 159.
[130] *Ibidem*, p. 159, trad. mia.
[131] J. and A. L. Aikin, *On the Pleasure Derived from Objects of Terror; with Sir Bertrand, a Fragment, in their Miscellaneous Pieces in Prose*, Londra, 1773, p. 120, trad. mia.

3.1 *Il terrore cosmico di H.P. Lovecraft*

Howard Phillips Lovecraft nel suo trattato *Supernatural Horror in Literature* sostiene che l'orrore sovrannaturale evoca soggezione e "Cosmic Awe", terrore cosmico, di cui lo scrittore descrive anche l'esperienza:

> L'unica prova del vero strano (*weird*) è semplicemente questa: se nel lettore venga o meno suscitato un profondo senso di terrore (*dread*) e di contatto con sfere e poteri sconosciuti; un sottile atteggiamento di ascolto timoroso, come se si aspettasse il battito di ali nere o lo scricchiolio di forme esterne sul margine estremo dell'universo conosciuto.[132]

Il terrore cosmico di Lovecraft è una miscela di paura, repulsione morale e meraviglia. Lo scrittore infatti aggiunge che

> Quando a questo senso di paura e di male si aggiunge l'inevitabile fascino della meraviglia e della curiosità, nasce un composto di forte emozione e provocazione immaginativa la cui vitalità deve necessariamente durare finché dura la razza umana stessa.[133]

La capacità di questa sensazione di paura, che Lovecraft ritiene coeva al sentimento religioso, è istintiva; si parla di un'intuizione istintiva della realtà, intuizione che viene negata dalla cultura della sofisticazione materialistica. Così, l'attrazione dell'orrore soprannaturale è che esso provoca un senso di soggezione che conferma una convinzione umana profonda sul mondo, cioè che quest'ultimo contenga vaste forze sconosciute. Si tratta di qualcosa di simile al sentimento religioso dello stupore, un'apprensione dell'ignoto carica di meraviglia. La relazione tra il repulsivo dell'orrore e questo senso di soggezione è che il "morbosamente innaturale" è ciò che serve per scatenarlo. Quindi, cerchiamo il "morbosamente innaturale" nella letteratura dell'orrore per sperimentare lo stupore, una paura cosmica con una dimensione visionaria che corrisponde alla visione istintuale e umana dell'universo. Il "morbosamente innaturale" è ricercato per lo stato che induce nel pubblico.[134]

---

[132] H.P. Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*, Dover Publications, NY, 1973, p. 16, trad. mia.
[133] *Ibidem*, p. 14, trad. mia.
[134] N. Carrol, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, cit., pp. 162-163.

Carroll muove una serie di obiezioni alla posizione di Lovecraft. Secondo Carroll ci sono molte storie dell'orrore che non riescono a suscitare la paura cosmica. Il filosofo fa l'esempio del libro *Crabs on the Rampage* di Guy N. Smith, dove i granchi, secondo lui, provocano l'*art-horror* ma «l'orrore artistico non deve essere necessariamente la conferma emotiva di una visione del mondo (quella coeva alla religione) né la negazione di un'altra (quella della sofisticatezza materialistica)».[135] Di conseguenza, Lovecraft sarebbe indubbiamente tentato di rifiutare di considerare *Crabs on the Rampage* come membro della classe della letteratura horror soprannaturale. Ma per Carroll questo è sbagliato: lo stupore è un effetto, un risultato, all'interno del genere horror, non il marchio stesso del genere. Lo standard classificatorio di Lovecraft per l'inclusione nel genere horror è troppo ristretto, anche perché secondo Carroll lo stupore, la paura cosmica e le esperienze quasi religiose sono rari nella narrativa horror soprannaturale. Carroll aggiunge che Lovecraft confonde ciò che considera un livello di alta realizzazione nel genere con ciò che lo identifica. Se lo stupore non ne rappresenta l'effetto comune, allora l'attrattiva nel suo complesso non può essere spiegata facendo riferimento ad esso. Le nozioni di paura cosmica, stupore e sentimento quasi religioso, cioè, non sono sufficientemente complete o generali per catturare ciò che è avvincente nell'esecuzione ordinaria del genere horror. Non risolvono il paradosso dell'orrore nel caso tipico.[136]

L'esperienza dell'orrore soprannaturale nelle arti è, come abbiamo visto, sempre assimilata all'esperienza religiosa:

> L'analogia tra orrore ed esperienza religiosa è spesso inquadrata, esplicitamente o implicitamente, nei termini dell'analisi dell'esperienza religiosa o numinosa sviluppata da Rudolf Otto nel suo classico proto-fenomenologico estremamente influente e ampiamente letto *The Idea of the Holy*.[137]

Per Otto, la religione ha un elemento non razionale, un oggetto ineffabile che egli chiama *numen*. Questo è l'oggetto dell'esperienza religiosa, o esperienza numinosa. I termini con cui questa esperienza è caratterizzata sono *mysterium*, *tremendum*, *fascinans*

[135] *Ibidem*, p. 164, trad. mia.
[136] *Ibidem*, p. 164.
[137] *Ibidem*, p. 165, trad. mia.

et *augustum*.[138] Cioè, l'oggetto dell'esperienza religiosa - e qui aiuta avere in mente qualcosa di simile a Dio - è tremendo, provoca nel soggetto paura, un senso paralizzante di essere sopraffatto, di essere dipendente, di non essere nulla, di non valere nulla. Il *numen* incute timore e provoca un senso di soggezione:

> Può precipitare in un orrore spettrale e pieno di raccapriccio […]. Può divenire la silenziosa e tremante umiltà della creatura, al cospetto di chi – di che cosa? Al cospetto di quel che è il *mistero* ineffabile, superiore ad ogni creatura.[139]

Si tratta di un incontro con l'altro, con il mistero, che induce stupore – *stupor* –. Questo incontro con il completamente altro non terrorizza semplicemente il soggetto, ma lo affascina anche. Il *numen* di Otto è, quindi, il "completamente altro":

> In se stesso però, il misterioso religioso, l'autentico *mirum*, è, se vogliamo forse coglierlo nell'essenza più tipica, il "completamente altro", il *tháteron*, l'*anyad*, l'*alienum*, l'*aliud valde*, l'estraneo straniero e ciò che riempie di stupore, quello che è al di là della sfera dell'usuale, del comprensibile, del famigliare, e per questa ragione "nascosto", assolutamente fuori dall'ordinario e con l'ordinario in contrasto, e ricolmante quindi lo spirito di sbigottita sorpresa.[140]

Ed è proprio in ciò che consiste il suo fascino – *fascinans* –:

> Tanto orribile e terrificante il demonico divino può apparire allo spirito, altrettanto attraente, ammaliante diventa. E la creatura, la quale trema al suo cospetto in uno smarrimento disperato, sperimenta in pari tempo il bisogno di appressarsi ad esso, di farlo in qualche modo proprio. Il mistero non è per essa solamente qualcosa di meraviglioso, ma qualcosa di meravigliosamente splendido.[141]

Ma questo non è il caso dei mostri dell'orrore. Infatti, Carroll dichiara che anche se non possono essere nominati direttamente in termini di concetti stabili della cultura, essi possono essere situati in termini di quei concetti come combinazioni o ingrandimenti di ciò che è già. In altre parole, i mostri non sono "completamente altri", ma traggono il loro aspetto repellente dall'essere contorsioni eseguite sul conosciuto, e questo è

---

[138] R. Otto, *Il sacro: L'irrazionale nell'idea del divino e la sua relazione al razionale*, a cura di Ernesto Buonaiuti, Feltrinelli Editore, Milano, 1984, p. 34.
[139] *Ibidem*, p. 23.
[140] *Ibidem*, p. 35.
[141] *Ibidem*, p. 43.

probabilmente il motivo del loro effetto caratteristico: il disgusto. Né ci si sente inutili di fronte ai mostri dell'orrore – o dipendenti da essi – come si potrebbe fare di fronte a una divinità. Poiché è *tremendum*, il *numen* non solo esercita un fascino, ma è anche augusto, di valore oggettivo, e merita di essere omaggiato.[142] Questo non si adatta affatto al caso dell'horror. Il più delle volte non ci sentiamo obbligati a rendere omaggio al mostro. Il timore dei demoni e la paura dei fantasmi rappresentano uno stadio di sviluppo inferiore a quello dell'esperienza religiosa.[143]

Poi, per quanto riguarda l'ipotesi che l'orrore funzioni in qualche modo come un rifugio per il sentimento religioso in tempi materialisti o positivisti, Carroll trova in essa qualcosa di forzato; perché la religione, anche quella estatica, è facilmente disponibile in culture empie come gli Stati Uniti, dove il genere horror attualmente prospera. Se l'esperienza religiosa è ciò che le persone vogliono veramente, possono ottenerla direttamente, senza cercare surrogati come i romanzi horror. Né sembra utile collegare l'orrore con una sorta di istinti atavici. Sebbene l'immaginario dell'orrore possa scaturire da antichi accenni di animismo e da residui di una sorta di pensiero totemico letterale che unisce le specie, ciò è probabilmente spiegabile culturalmente senza ricorrere al concetto di memoria razziale. Inoltre, se si parla di paura istintiva, allora invocare l'istinto non risolverà il paradosso dell'orrore, poiché la paura istintiva è qualcosa che normalmente vogliamo evitare. Sicuramente espressioni come "paura istintiva" possono indicare che nella cultura positivista, materialista e borghese in cui ci troviamo, certi brividi e paure che erano comuni per i nostri antenati che vivevano nelle caverne sono rari; e questi brividi possono essere recuperati in qualche modo consumando narrativa horror; essere elettrizzati, persino spaventati – anche se esteticamente – allevia l'insipidezza emotiva della vita moderna. Il presupposto di fondo qui è che essere in uno stato emotivo è rinvigorente e, se non dobbiamo pagare il prezzo dello stato emotivo – nel modo in cui, ad esempio, la paura richiede abitualmente il pericolo –, allora considereremo l'essere in quello stato come utile. Non è sbagliato, ma può essere altrettanto vero che questo è il

[142] *Ibidem*, p. 63.
[143] N. Carrol, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, cit., p. 166.

motivo per cui i romanzi d'avventura, i romanzi romantici, il melodramma e così via esercitano attrazione. Il risultato è che questa non è una spiegazione molto specifica del perché siamo attratti dal genere horror.[144]

Un altro modo di spiegare l'attrazione dell'orrore – che potrebbe essere collegato a elementi del racconto religioso – è dire che gli esseri orribili – come divinità e demoni – ci attraggono a causa del loro potere. Inducono soggezione. In un certo senso, si potrebbe dire che ci identifichiamo con i mostri a causa del potere che possiedono: forse i mostri sono figure che soddisfano i desideri. O semplicemente possiamo provare ammirazione per essi. Si potrebbe sostenere che ammiriamo così tanto il potere che hanno i mostri che il disgusto che suscitano è controbilanciato. Questo ci capita con Dracula, ad esempio. Ma, ancora una volta, gli zombie de *La notte dei morti viventi* non sono seducenti, né il loro inevitabile potere è motivo di ammirazione. Quindi, la spiegazione dell'horror basata sull'ammirazione per il diavolo non giustifica il genere nel suo complesso.[145]

3.2 *La psicanalisi dell'orrore*

Le teorie psicoanalitiche dell'orrore presuppongono che una creatura orribile può essere designata come una figura di materiale psichico represso e, con ciò, la figura procura piacere manifestando ciò che è represso. La correlazione psicoanalitica della repressione con cose come mostri e fantasmi trova un'influente precedente nel saggio di Freud "Il perturbante".[146]

Per quanto riguarda l'esperienza del perturbante – *unheimlich* –, Freud scrive che essa «si verifica quando complessi infantili rimossi sono richiamati in vita da un'impressione,

[144] *Ibidem*, p. 167.
[145] *Ibidem*, pp. 167-168.
[146] *Ibidem*, p. 174.

o quando convinzioni primitive sorpassate sembrano ritrovare nuova».[147] Freud fa un esempio:

> Succede spesso che individui nevrotici dichiarino che l'apparato genitale femminile rappresenta ai loro occhi un che di perturbante. Questo perturbante (*Unheimliche*) però è l'accesso all'antica patria (*Heimat*) dell'uomo, al luogo in cui ognuno ha dimorato un tempo e che è anzi la sua prima dimora. "Amore è nostalgia", dice un'espressione scherzosa, e quando colui che sogna una località o un paesaggio pensa: "Questo luogo mi è noto, qui sono già stato" è lecita l'interpretazione che sostituisce al paesaggio l'organo genitale o il corpo della madre. Anche in questo caso quindi *unheimlich* è ciò che un giorno fu *heimisch* [patrio], familiare. Il prefisso negativo "un" è il segno della rimozione.[148]

Sperimentare il perturbante, quindi, significa sperimentare qualcosa che è conosciuto, ma qualcosa la cui conoscenza è stata nascosta o repressa. Freud ritiene che questa sia una condizione necessaria, anche se non sufficiente, dell'esperienza del perturbante.

Carroll dichiara che quando ha iniziato a interessarsi agli studi sull'horror è rimasto colpito dalle letture psicanalitiche proposte da Ernest Jones nel suo *On the Nightmare*. Queste letture affrontavano il paradosso dell'orrore, si dimostravano sensibili all'ambivalenza essenziale che l'orrore sembrava imporre: la forza di attrazione e repulsione.[149] In *On the Nightmare*, infatti, Jones utilizza un'analisi dell'incubo proprio di derivazione freudiana, cioè seguendo l'idea dell'appagamento dei desideri, per svelare il significato simbolico e la struttura di figure della superstizione medievale come l'incubo, il vampiro, il lupo mannaro, il diavolo e la strega.[150] Un concetto centrale è, pertanto, proprio il conflitto, o l'ambivalenza. Jones scrive che

> La ragione per cui l'oggetto visto in un incubo è spaventoso o ripugnante è semplicemente che la rappresentazione del desiderio sottostante non è consentita nella sua forma nuda, così che il sogno è un compromesso del desiderio da un lato e dall'altro dell'intensa paura appartenente all'inibizione.[151]

---

[147] S. Freud, "Il perturbante", in *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri, 1991, p. 303.
[148] *Ibidem*, p. 298.
[149] N. Carrol, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, cit., p. 169.
[150] *Ibidem*, p. 169.
[151] E. Jones, *On the Nightmare*, Liveright, Londra, 1971, p. 78, trad. mia.

Ne è un esempio l'analisi che Jones conduce sui vampiri. Secondo Jones, i vampiri hanno due attributi costitutivi fondamentali: la vendetta e il succhiare sangue. Il vampiro mitico, a differenza del vampiro contemporaneo, visita prima i suoi parenti. Per Jones, questo rappresenta il desiderio dei parenti, che la persona amata ritorni dalla morte. Ma la figura è carica di terrore. Ciò che fa paura è il succhiare il sangue, che Jones associa alla seduzione. In breve, il desiderio di un incontro incestuoso con il parente defunto si trasforma, attraverso una forma di negazione, in un'aggressione: attrazione e amore si metamorfosano in repulsione e sadismo. Allo stesso tempo, attraverso la proiezione, i vivi si ritraggono come vittime passive, conferendo ai morti una dimensione di azione attiva che consente il piacere senza colpa. Cioè, i morti vengono proposti come aggressori peccatori mentre i vivi sono vittime presumibilmente sfortunate – e, quindi, "innocenti" –. Infine, Jones collega il fatto di succhiare sangue con una miscela regressiva di succhiare e mordere caratteristica della fase orale dello sviluppo psicosessuale. In questo modo la leggenda dei vampiri gratifica i desideri incestuosi e necrofiliaci amalgamandoli in un'iconografia temibile. Cioè, per Jones l'incubo e le figure dell'incubo, come il vampiro, ci attraggono perché manifestano desideri, in particolare desideri sessuali. Tuttavia, questi desideri sono vietati o repressi. È qui che entrano in gioco le immagini orribili e ripugnanti. Mascherano il desiderio, irriconoscibile. Funziona come camouflage; il sognatore non può essere incolpato dal suo censore interno per queste immagini perché lo tormentano; li trova spaventosi e ripugnanti, quindi non si può pensare che gli piacciano. La repulsione e il disgusto provocati dalle immagini orribili è il prezzo che il sognatore paga per vedere realizzato il suo desiderio.[152]

Jones sviluppò questa ipotesi per analizzare una certa classe di sogni, vale a dire gli incubi, e la applicò a quelle che considerava figure ricorrenti di incubi. Quindi ha senso estenderle alla narrativa horror. L'apparente seduttività di Dracula non è una percezione errata; Dracula sta mettendo in atto un desiderio incestuoso. Quindi il paradosso dell'orrore può essere spiegato dicendo che l'ambivalenza provata verso gli oggetti dell'orrore deriva da un'ambivalenza più profonda riguardo ai nostri desideri

[152] N. Carrol, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, cit., pp. 169-170.

psicosessuali più duraturi. Di conseguenza, non esiste un paradosso dell'orrore davvero profondo, perché la ripugnanza dei mostri è ciò che li rende attraenti per la psiche. Ciò spiega come il pubblico possa essere attratto dall'horror nonostante l'apparente disgusto che esso impone. Questo disgusto, ovviamente, non è illusorio; il pubblico è disgustato. Ma questo disgusto è, soprattutto, funzionale. Esige un piccolo disagio in cambio di un maggiore piacere. Né il piacere potrebbe essere assicurato senza che questo disagio fosse richiesto.[153]

I limiti che Carroll individua in questa teoria sono che essa richiede 1) un animato desiderio che, a sua volta, 2) deve essere inteso come sessuale, anche se solo nel senso esteso del concetto di sessualità concesso dalla psicologia freudiana.[154] Per quanto riguarda il secondo di questi requisiti, non è facile discernere un desiderio sessuale latente dietro ognuno dei mostri della narrativa horror: «è molto più difficile vedere il modo in cui gli esseri umani calpestati dai grandi gorilla o emulsionati dall'alitosi mortale di Godzilla possano gratificare un desiderio sessuale».[155] Oppure, si potrebbe sostenere che queste figure possono anche manifestare angosce represse – piuttosto che desideri irriducibili – che, a loro volta, possono non essere solo di natura sessuale.[156]

Rispetto all'incubo, John Mack ha sostenuto che la linea dura della posizione freudiana è troppo ristretta e che l'analisi dell'incubo ci conduce alle angosce e ai conflitti più antichi, profondi e inevitabili a cui sono soggetti gli esseri umani: quelli che coinvolgono aggressione distruttiva, castrazione, separazione e abbandono, divorare ed essere divorati, paura di perdere l'identità e di fondersi con la madre.[157] Ampliare in questo modo l'ambito di ciò che può essere espresso di ciò che è represso aumenta ovviamente la portata del modello psicoanalitico. Le creature orribili e le loro azioni non devono essere ricondotte semplicemente alla loro manifestazione di desideri sessuali, ma possono essere collegate a tutta una serie di repressioni. Pertanto, la recente popolarità della cattiveria telecinetica in film e romanzi come *L'Esorcista*, *Carrie*, *La Furia* e *Patrick* potrebbe essere spiegata

[153] *Ibidem*, pp. 170-171.
[154] *Ibidem*, p. 171.
[155] *Ibidem*, p. 171, trad. mia.
[156] *Ibidem*, p. 171.
[157] Cfr. J. Mack, *Nightmare and Human Conflict*, Little Brown, Boston, 1970.

come gratificante la convinzione infantile nel potere illimitato della rabbia repressa mentre allo stesso tempo, traveste questa fantasia repressa con l'orrore. Infine, si presumerà che la manifestazione di qualsiasi forma di materiale represso dia piacere e che l'aspetto terrificante dei mostri sia il prezzo da pagare per eliminare o allentare questa repressione.[158]

Tuttavia, Carroll si chiede se ogni mostro della narrativa horror sia riconducibile ad argomenti repressi in questo modo. Ad esempio, si può prendere la testa di un insetto e metterla su un torso umano per poi aggiungere i piedi palmati e, così, creare un mostro che può inorridire, se inserito in una struttura drammatica adeguata, anche se non tenta di mangiare o di rapire nessuno. Non è chiaro se i mostri confezionati in questo modo debbano necessariamente toccare eventuali traumi infantili o desideri o angosce represse. Un esempio pertinente può essere trovato nei cefalopodi mangiatori di uomini e donne – chiamati *Haploteuthis* – nel racconto di Herbert George Wells *The Sea Raiders*. La storia riguarda principalmente l'azione e, secondariamente, un po' il ragionamento sulla causa dell'assalto dei cefalopodi. Ma ciò non è mai espresso all'interno della storia secondo catene associative che potrebbero ricondurre a traumi o conflitti precoci. Nessun personaggio è sviluppato in un modo che ci consentirebbe di considerare i cefalopodi come correlativi oggettivi per i loro conflitti psichici repressi, né i cefalopodi sono descritti in un modo che porterebbe a invocare forme standard di simbolismo psicoanalitico. È vero che i cefalopodi provengono dalle profondità, ma è difficile definire ciò come repressione di materiale psichico, poiché non si può specificare il contenuto di qualsiasi materiale represso che si suppone essi rappresentino. Si potrebbe dire che, poiché i cefalopodi divorano le persone, essi rappresentano ansie infantili represse di essere divorati. Ma, d'altra parte, visto che alcune creature delle profondità marine divorano gli umani, e che essere letteralmente divorati è una legittima paura degli adulti, e che non c'è nulla in questa storia che suggerisca una connessione con la presunta paura del bambino di essere mangiato da un genitore o da un sostituto genitoriale, non c'è una vera forza nell'affermare che i cefalopodi siano una sorta di figura genitoriale e che la

[158] N. Carrol, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, cit., p. 172.

storia manifesti una profonda paura infantile di essere divorati dalla madre o dal padre. Pertanto, la riduzione psicoanalitica di creature orribili a oggetti di repressione non è esaustiva per il genere; non tutte le creature orribili presagiscono un conflitto o un desiderio psichico. Dunque, la dissoluzione psicoanalitica del paradosso dell'orrore non è del tutto generale.[159]

Ora, Carroll sostiene che molti teorici contemporanei, come Rosemary Jackson, pensano alle categorie culturali come schematizzazioni repressive di ciò che è. E, in questa luce, le creature dell'*art-horror* sono manifestazioni di ciò che è represso dalle schematizzazioni della cultura.[160] Jackson scrive:

> La letteratura fantastica indica o suggerisce la base su cui poggia l'ordine culturale, perché si apre, per un breve momento, sul disordine, sull'illegalità, su ciò che è al di fuori dei sistemi di valori dominanti. Il fantastico traccia il non detto e il non visto della cultura: ciò che è stato messo a tacere, reso invisibile, coperto e reso assente.[161]

Per Jackson, il fantasy e, si presume, l'horror – come sottocategoria del fantasy –, espongono i limiti dello schema di definizione di ciò che è di una cultura; la fantasia problematizza le categorie in un modo che mostra ciò che la cultura reprime. Sotto questo aspetto è possibile vedere una funzione sovversiva del genere; invertendo le categorie concettuali della cultura, la letteratura fantastica sovverte gli schemi culturali repressivi di categorizzazione. Una categoria apparentemente repressiva, di importanza centrale, che viene in questo modo sovvertita è l'idea di persona, quando fantasie di identità decostruite, demolite o divise e di corpi disintegrati, si oppongono alle categorie tradizionali di sé unitari.[162]

Nella misura in cui lo schema delle cose della cultura è repressivo, la presentazione di cose che sfidano quella schematizzazione solleva o rilascia la repressione, anche se solo momentaneamente. Questo, si presume, è piacevole; inoltre, Jackson suggerisce che ciò

---

[159] *Ibidem*, pp. 173-174.
[160] *Ibidem*, p. 175.
[161] R. Jackson, *Fantasy: The Literature of Subversion*, Methuen, Londra, 1981, p. 4, trad. mia.
[162] N. Carrol, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, cit., p. 175.

abbia anche un vago valore politico, vale a dire che sia "sovversivo" nell'arena della politica culturale.[163]

La visione di Jackson sulla natura degli esseri orribili corrisponde alle caratterizzazioni avanzate nel testo di Carroll, secondo cui gli oggetti dell'orrore sono impuri, e questa impurità deve essere intesa nei termini dei modi in cui gli esseri orribili problematizzano le categorie culturali esistenti in termini di interstizialità, fusioni ricombinative di tipi categorici discreti e così via. Tuttavia, a differenza di Jackson, Carroll non vede alcun motivo per pensare che queste permutazioni categoriche siano necessariamente, in tutti i casi, represse. Nella misura in cui queste permutazioni categoriali non fanno parte delle categorie permanenti della cultura, possono essere impensate; e poiché sono al di fuori del nostro repertorio standard di concetti, rappresentano possibilità che generalmente passano inosservate, ignorate, non riconosciute ecc. Ma la repressione implica qualcosa di più della semplice mancanza di consapevolezza: implica la soppressione della consapevolezza per il bene di una dimensione specifica della funzionalità psichica. Ma un gran numero di esseri orribili non sono figure repressive di questo tipo: in primo luogo, di molti dei mostri della narrativa horror non abbiamo alcuna consapevolezza antecedente di quelli che stiamo reprimendo: sono, come abbiamo detto, semplicemente impensati; in secondo luogo, è difficile specificare il valore psichico che la loro repressione promuoverebbe. Pertanto, nemmeno l'ipotesi della repressione sostenuta da Jackson fornisce un resoconto completo del genere horror.[164]

[163] *Ibidem*, p. 176.
[164] *Ibidem*, p. 176.

3.3 *Hume, gli Aikins e il ruolo della narrazione*

Al fine di presentare una propria teoria per la risoluzione del paradosso dell'orrore, Carroll inizia con un'analisi di alcuni dei primi autori che l'hanno interrogato: Hume e gli Aikins.

Hume si occupa della tragedia, tuttavia, il genere horror, come la tragedia, assume spesso una forma narrativa. Il fatto che l'orrore sia spesso narrativo suggerisce che, con molto orrore, l'interesse e il piacere che proviamo potrebbero non essere principalmente nell'oggetto dell'orrore artistico in quanto tale, cioè nel mostro fine a se stesso, ma dal modo in cui è impostata la narrazione. Parlando della presentazione di eventi malinconici da parte degli oratori, Hume osserva che il piacere che ne deriva non è una risposta all'evento in quanto tale, ma alla sua inquadratura retorica. Quando passiamo alla tragedia, la trama svolge questa funzione. L'interesse che nutriamo per la morte di Amleto, Gertrude, Claudio e altri non è sadico, ma è un interesse che la trama ha suscitato nel modo in cui certe forze, una volta messe in movimento, si risolveranno da sole. Il piacere deriva dal vedere soddisfatto il nostro interesse per l'esito di tali domande.[165] Hume scrive che se avesse «intenzione di commuovere profondamente una persona raccontando un evento qualsiasi, il metodo migliore per aumentarne l'effetto sarebbe ritardare astutamente a informarlo e stimolare prima la sua curiosità e impazienza prima di svelargli il segreto».[166]

L'idea di Hume è che una volta che un evento tragico e inquietante è ospitato in un contesto estetico, con uno slancio proprio, la risposta emotiva predominante, in termini di piacere e interesse, si collega alla presentazione in funzione della struttura narrativa complessiva. Con la tragedia, l'"affetto" che secondo Hume prende piede è l'aspettativa narrativa. Quindi non è l'evento tragico in sé a dare piacere, ma piuttosto il modo in cui viene inserito nella trama.[167]

---

[165] *Ibidem*, p. 179.
[166] D. Hume, "Of Tragedy", in *Four Dissertations*, Essay XXII, Hume Texts Online, Tr 13, Mil 221.
[167] N. Carrol, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, cit., p. 180.

Allo stesso modo, gli Aikins guardano alla trama, in larga misura, per spiegare l'interesse e il piacere provati per gli oggetti del terrore. Scrivono che

> Il dolore della suspense e il desiderio irresistibile di soddisfare la nostra curiosità, una volta suscitata, spiegherà il nostro desiderio di affrontare un'avventura, anche se soffriamo un vero dolore durante l'intero corso di essa. Preferiamo soffrire la fitta acuta di un'emozione violenta piuttosto che la brama inquieta di un desiderio insoddisfatto.[168]

Carroll ritiene che questa idea condivisa da Hume e dagli Aikins secondo cui l'artificio estetico di eventi normalmente sconvolgenti dipende dalla loro contestualizzazione in strutture come la narrativa, è particolarmente suggestiva rispetto al paradosso dell'orrore.[169] Le storie dell'orrore sono spesso una lunga serie di scoperte: prima il lettore apprende dell'esistenza del mostro, poi lo fanno alcuni personaggi, poi altri personaggi e così via; il dramma della rivelazione ripetuta è alla base di gran parte della narrativa horror. Inoltre, anche dopo che l'esistenza del mostro è stata rivelata, il pubblico continua a desiderare ulteriori informazioni sulla sua natura, la sua identità, la sua origine, i suoi scopi e i suoi sorprendenti poteri e proprietà, incluse, in ultima analisi, quelle sui suoi punti deboli. Pertanto, in larga misura, la storia dell'orrore è guidata esplicitamente dalla curiosità. Il dubbio, lo scetticismo e la paura che credere nell'esistenza del mostro sia una forma di follia sono prevedibili ostacoli alla rivelazione – al pubblico o ai personaggi o entrambi – dell'esistenza del mostro. Le storie dell'orrore, in un numero significativo di casi, sono drammi volti a dimostrare l'esistenza del mostro e a rivelarne – il più delle volte gradualmente – l'origine, l'identità, gli scopi e i poteri.[170]

I mostri ci suscitano curiosità perché sono esseri impossibili. Si potrebbe pensare che tutte le narrazioni implichino il desiderio di sapere: il desiderio di conoscere almeno l'esito dell'interazione delle forze rese salienti nella trama. Tuttavia, il romanzo horror è una variazione speciale di questa motivazione narrativa generale, perché ha al centro qualcosa che è dato come inconoscibile in linea di principio, qualcosa che non può, data

---

[168] J. e A. L. Aikin, *Of the Pleasure derived from Objects of Terror, with Sir Bertrand, a Fragment,* Miscellaneous Pieces, J. Johnson, Londra, 1773, p. 123, trad mia.
[169] N. Carrol, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, cit., p. 181.
[170] *Ibidem*, p. 182.

la struttura del nostro schema concettuale, esistere e che non può avere le proprietà che ha. Ecco perché, così spesso, il vero dramma di una storia dell'orrore risiede nello stabilire l'esistenza del mostro e nel rivelarne le proprietà orrorifiche. Una volta stabilito questo, il mostro, generalmente, deve essere affrontato e la narrazione è guidata dalla questione se la creatura possa essere distrutta.[171]

Dunque, la rivelazione dell'esistenza dell'essere orrorifico e delle sue proprietà è la fonte centrale di piacere nel genere; una volta completato il processo di rivelazione, rimaniamo curiosi di sapere se una tale creatura possa essere affrontata con successo, e quella domanda narrativa ci accompagna fino alla fine della storia. Qui il piacere coinvolto è, in generale, cognitivo.[172]

Questi particolari piaceri cognitivi, nella misura in cui sono messi in moto dal tipo rilevante di esseri inconoscibili, sono particolarmente ben serviti da mostri orribili. Naturalmente, ciò che significa qui dire che l'essere orribile è "sconosciuto" è che non è adattato a schemi concettuali permanenti e,

> Se la spiegazione dell'impurità di Mary Douglas è corretta,[173] le cose che violano il nostro schema concettuale, essendo (ad esempio) interstiziali, sono cose che siamo inclini a trovare inquietanti. Pertanto, il fatto che esseri orribili siano prevedibilmente oggetto di odio e repulsione è una funzione del modo in cui violano il nostro schema classificatorio.[174]

Allora la rivelazione di queste creature, in quanto violazioni categoriche, sarà collegata ad un senso di turbamento, angoscia e disgusto e, di conseguenza, il ruolo della creatura orribile in tali narrazioni – dove la loro rivelazione cattura il nostro interesse e offre piacere – imporrà contemporaneamente una certa probabile repulsione.[175]

Quindi, come prima approssimazione per risolvere il paradosso dell'orrore, Carroll afferma che possiamo ipotizzare che siamo attratti dalla maggior parte dei romanzi horror a causa del modo in cui le trame della scoperta e i drammi delle prove stuzzicano la nostra

---

[171] *Ibidem*, p. 172.
[172] *Ibidem*, p. 184.
[173] Cfr. M. Douglas, *Purity and Danger,* Routledge, Londra, 2002, dove Douglas correla le reazioni di impurità con la trasgressione o la violazione degli schemi di categorizzazione culturale.
[174] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., p. 185, trad. mia.
[175] *Ibidem*, p. 185.

curiosità e incoraggiano il nostro interesse, idealmente soddisfandoci in modo piacevole. Ma se la curiosità narrativa sugli esseri impossibili deve essere soddisfatta attraverso la divulgazione, quel processo deve richiedere qualche elemento di probabile disgusto poiché tali esseri impossibili sono inquietanti, angoscianti e ripugnanti. Non è che desideriamo il disgusto, ma che il disgusto è una prevedibile concomitante della rivelazione dell'ignoto, la cui rivelazione è un desiderio che la narrazione instilla nel pubblico e poi allieta. Né quel desiderio sarà soddisfatto a meno che il mostro non sfidi la nostra concezione della natura che richiede che probabilmente generi una certa misura di repulsione. In questo senso, sperimentare l'emozione dell'orrore artistico non è il nostro obiettivo assolutamente primario nel consumare narrativa horror, anche se è una caratteristica determinante per l'identificazione dell'appartenenza al genere. Piuttosto, l'*art-horror* è il prezzo che siamo disposti a pagare per la rivelazione di ciò che è impossibile e sconosciuto, di ciò che viola il nostro schema concettuale. Pertanto, siamo attratti, e molti di noi cercano, romanzi horror di questo tipo nonostante il fatto che provochino disgusto, perché quel disgusto è necessario per il piacere implicito nel coinvolgere la nostra curiosità verso l'ignoto e coinvolgerla nei processi di rivelazione, raziocinio, ecc.[176]

Anche in questo caso, Carroll fa una serie di obiezioni a questa visione. Innanzitutto, molti dei tipi di strutture della trama che si trovano nella narrativa dell'orrore possono essere trovati in altri generi. Il gioco della scoperta e della conferma si ritrova nei thriller polizieschi. Anche per i film catastrofici vale la stessa cosa. Naturalmente, nei gialli e nei film catastrofici, il male che viene svelato non è impossibile né, in linea di principio, sconosciuto. Ciò significa non solo che queste narrazioni non provocano disgusto, ma anche che c'è una differenza qualitativa nel tipo di curiosità che invitano e premiano. Non si parla di curiosità migliori o peggiori, ma di generi diversi di curiosità: una cosa è la curiosità per l'ignoto "naturale", un'altra è la curiosità per l'impossibile tipica degli horror.[177]

[176] *Ibidem*, pp. 185-186.
[177] *Ibidem*, p. 186.

Ma, invece, come spieghiamo il fatto che esistono casi di orrore che non sono narrativi, come, ad esempio, i dipinti? Poiché possono esistere narrazioni dell'orrore che non utilizzano gli elementi di rivelazione finora identificati come fonte centrale di attrazione per l'orrore, questa congettura deve essere respinta in quanto non rispetta i suoi stessi standard di generalità. Inoltre, questa congettura sembra rendere l'esperienza dell'orrore troppo distante dall'esperienza del genere. La repulsione che proviamo per l'essere orribile è troppo lontana dalla fonte di attrazione che troviamo nel genere. Questo è singolare, poiché è l'emozione dell'*art-horror* a differenziare il genere. Anzi, molto spesso è proprio l'aspettativa che una determinata fiction sia definita da questa emozione che ci porta a selezionarla rispetto a candidati di altri generi. Sembra quindi giustificato supporre che ciò che rende speciale il genere debba avere un qualche legame intimo con ciò che attira il pubblico a cercarlo in modo particolare.[178]

Carroll non considera queste osservazioni come controesempi decisivi al suo approccio, ma piuttosto come un'opportunità per approfondirlo ed espanderlo. Egli trae, infatti, tre conclusioni:

1) L'attrazione della narrazione non narrativa e non divulgativa nell'horror è spiegabile, così come la narrazione divulgativa, fondamentalmente in virtù della curiosità suscitata dagli esseri orribili, che deriva dal loro status anomalo di violazione degli schemi culturali vigenti.

2) Le creature orribili sono in grado di contribuire così bene a sostenere l'interesse per le trame di divulgazione in misura importante proprio perché, essendo anomale, possono essere irresistibilmente interessanti.

3) Con particolare riferimento al paradosso dell'orrore, i mostri, gli oggetti dell'*art-horror*, sono essi stessi fonte di risposte ambivalenti, perché, in quanto violazioni di categorie culturali consolidate, sono inquietanti e disgustosi, ma, allo stesso tempo, sono anche oggetti di fascino, sempre perché trasgrediscono le categorie di pensiero

[178] *Ibidem*, pp. 186-187.

consolidate. In altre parole, l'ambivalenza che caratterizza il paradosso dell'orrore si trova già negli stessi oggetti dell'*art-horror*, che sono disgustosi e affascinanti, respingenti e attraenti per la loro natura anomala. Secondo questa visione, il pubblico sa che l'oggetto dell'*art-horror* non esiste davanti a lui. Il pubblico sta solo reagendo al pensiero che tale essere impuro possa esistere. In questo modo si attenua, senza eliminarlo, l'aspetto inquietante dell'oggetto d'*art-horror* e si dà più spazio alla fascinazione per il mostro.[179]

3.4 *La soluzione al paradosso dell'orrore di Nöel Carroll*

La soluzione di Carroll al paradosso dell'orrore è una teoria duplice, i cui elementi sono indicati rispettivamente come teoria universale e teoria generale.

1. La teoria universale della nostra attrazione per l'orrore artistico - che comprende l'horror non narrativo, le narrazioni horror non divulgative e le narrazioni divulgative – ritiene che ciò che porta le persone a cercare l'horror sia il fascino, come caratterizzato nelle analisi precedenti.

2. Per la teoria generale, invece, gli esercizi più ricorrenti del genere horror sembrano essere le narrazioni horror di tipo divulgativo. In questi casi, la curiosità e il fascino iniziali che si riscontrano nel genere sono sviluppati in misura particolarmente elevata attraverso dispositivi che aumentano e sostengono la curiosità. Se il genere inizia con la curiosità, questa viene potenziata dalle strutture di divulgazione, della trama. In questi casi, quindi, ciò che ci attrae in questo tipo di orrore è l'intera struttura e messa in scena della curiosità nella narrazione, in virtù dell'esperienza del prolungato gioco di fascinazione che essa offre.[180]

[179] *Ibidem*, p. 188.
[180] *Ibidem*, p. 190.

3.5 *Gary Iseminger e la visione coesistenzialista del paradosso dell'orrore*

Una questione sollevata dal resoconto del paradosso dell'orrore di Carroll - in termini di relazione contingente tra *art-horror* e fascino - è come, precisamente, si pensa che questi due stati siano in relazione tra loro. Seguendo Gary Iseminger,[181] possiamo considerare due possibili relazioni tra le emozioni di angoscia provocate da una finzione – ad esempio, l'*art-horror* –, da un lato, e il piacere derivato dalla finzione – ad esempio, il fascino –, dall'altro: si tratta della visione integrazionista e della visione coesistenzialista del paradosso dell'orrore:

1. Visione integrazionista: quando si trae piacere da un melodramma, ci si rattrista per gli eventi rappresentati e proprio la tristezza contribuisce al piacere che traiamo dalla finzione.

2. Visione coesistenzialista: il sentimento di piacere in riferimento alle fiction angosciose è un caso in cui un sentimento è abbastanza forte da superare l'altro, come nel caso del "riso attraverso le lacrime". Nel caso di un melodramma, il punto di vista coesistenzialista afferma che la tristezza e il piacere esistono contemporaneamente, con il piacere che compensa la tristezza.[182]

Ogni genere può essere più sensibile a una teoria piuttosto che un'altra. Carroll sostiene che per quanto riguarda l'*art-horror*, la spiegazione precedente, in termini di relazione contingente tra fascino, paura e disgusto, propende più per la visione coesistenzialista. Il suo resoconto si rivolge al consumatore medio di horror: nel caso di questi soggetti, l'affermazione è che l'orrore dell'arte che proviamo è infine superato dal fascino del mostro e, nella maggior parte dei casi, dal fascino suscitato dalla trama nel processo di messa in scena della manifestazione e della rivelazione del mostro. Tuttavia,

[181] G. Iseminger, "How Strange A Sadness?", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1983, Vol. 42, No. 1, pp. 81-82.
[182] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., p. 191.

anche se questo è il caso della maggior parte dei consumatori di horror, non si può negare che ci sia un certo pubblico che cerca le fiction horror semplicemente per essere inorridito. Si sospetta che alcuni membri del pubblico della serie *Venerdì 13* ricadano in questo gruppo: assistono semplicemente per rimanere disgustati. I film dell'orrore che hanno mostri affascinanti ma che non sono molto disgustosi o rivoltanti potrebbero essere considerati inferiori da questi spettatori. Se questa è una descrizione accurata di alcuni consumatori di horror, non sembra essere colta dal resoconto coesistenzialista. In questo caso, infatti, il disgusto generato dalla finzione sembra essere essenzialmente, piuttosto che contingentemente, collegato al piacere del pubblico. Per questo motivo, potrebbe essere necessario un qualche tipo di resoconto integrazionista dell'orrore. Un modo per sviluppare un resoconto integrazionista per questi casi sarebbe quello di estrapolare il resoconto di Susan Feagin su quella che lei chiama la nostra *metarisposta* alla tragedia.[183] Secondo Feagin, la risposta piacevole alla tragedia è in realtà una risposta a una risposta. In altre parole, Feagin ritiene che il piacere che proviamo nel rispondere con simpatia agli eventi tragici di una fiction sia una risposta piacevole al fatto di trovarci nel tipo di persone che sono moralmente e umanamente interessate in questo modo. Analogamente, è possibile che coloro che assaporano la repulsione nell'*art-horror*, ma non per il gusto del fascino, stiano rispondendo alla propria repulsione. Forse si tratta di una sorta di soddisfazione per il fatto di essere in grado di sopportare forti dosi di disgusto e di shock. A questo proposito, è bene ricordare che il pubblico delle fiction horror è spesso costituito da adolescenti maschi, alcuni dei quali potrebbero usare le fiction come riti di passaggio per dimostrare la loro forza emotiva, secondo il mito del machismo. Per loro, le fiction horror possono essere delle prove di resistenza. Questo non è l'obiettivo generale dell'horror, tuttavia il fenomeno esiste e, in questo caso particolare, può essere necessario un resoconto integrazionista, dotato dell'idea di metaresponsabilità. Tuttavia, per la maggior parte dei consumatori di horror e per la maggior parte delle fiction horror, l'ipotesi coesistenzialista sembra la più accurata. Essa, come abbiamo detto, sostiene che

[183] S. Feagin, "The Pleasures of Tragedy", *American Philosophical Quarterly*, 1983, Vol. 20, No. 1, pp. 95–104.

il piacere derivato dall'*art-horror* è una funzione della fascinazione, che compensa le emozioni negative suscitate dalla finzione. Questa tesi può essere applicata alla manifestazione del mostro puro e semplice, secondo la teoria universale del fascino orrorifico; oppure può essere applicata alla manifestazione del mostro quando questo è inserito in un contesto narrativo che orchestra la manifestazione del mostro in modo tale che l'intero processo di messa in scena narrativa diventi la fonte primaria di piacere: teoria generale del fascino orrifico.[184]

Carroll conclude elencando i vantaggi della teoria da lui adottata per spiegare il paradosso dell'orrore.

Innanzitutto, un vantaggio di questo approccio teorico rispetto ad alcune teorie rivali, come la psicoanalisi, è che può accogliere il nostro interesse per gli esseri orribili il cui immaginario non sembra direttamente, o anche solo circuitalmente, radicato in cose come la repressione:

> La spiegazione del timore reverenziale (religious awe) e le spiegazioni psicoanalitiche dell'orrore affrontano controesempi in quei casi di orrore in cui i mostri sembrano essere prodotti da quelli che potrebbero essere considerati processi virtualmente formali di "ingorgo categorico". [...] Il mio approccio, d'altra parte, non ha tali problemi con esseri orribili sono generati esclusivamente da offuscamento classificatorio, dal momento che faccio risalire il loro fascino (così come la loro angoscia) al loro ingorgo categorico.[185]

A questo punto, Carroll sottolinea come si sia preoccupato di trovare un resoconto completo del fascino dell'orrore, cioè un resoconto dell'orrore che riguardi la sua attrattiva attraverso i periodi di tempo, i sottogeneri e le particolari opere dell'orrore. A questo proposito, in parte Carroll considera l'orrore come ciò che Fredric Jameson ha definito una modalità.[186] Jameson, infatti, scrive:

> Quando parliamo di una modalità, cosa possiamo intendere se non che questo particolare tipo di discorso letterario non è legato alle convenzioni di una data epoca, né indissolubilmente a un dato tipo di artefatto verbale, ma piuttosto persiste come una tentazione e una modalità di

[184] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., pp. 192-194.
[185] *Ibidem*, p. 194, trad. mia.
[186] *Ibidem*, p. 194.

> espressione attraverso un'ampia gamma di periodi storici, sembrando offrirsi, anche se solo a intermittenza, come una possibilità formale che può essere ripresa e rinnovata.[187]

Chiedere cosa sia avvincente nell'horror come modalità significa chiedere quali siano le "tentazioni" più basilari e ricorrenti offerte dal genere per quello che si suppone essere il pubblico medio. La risposta di Carroll è il resoconto dettagliato della fascinazione e della curiosità che abbiamo esposto.[188]

[187] F. Jameson, "Magical narratives: romance as genre", *New Literary History*, 7, 1975, Vol. 1, p. 142, trad. mia.
[188] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., p. 194.

Capitolo 4

La visione integrazionista del paradosso dell'orrore e la risposta di Carroll

In questo capitolo di critica daremo voce a prospettive integrazioniste sul paradosso dell'orrore; che, dunque, si differenziano da quella coesistenzialista di Carroll. Presenteremo dapprima quella di Susan Feagin, per poi focalizzarci sulla visione di Katerina Bantinaki, di John Morreall e di Alex Neill. Lo scopo sarà quello di individuare gli elementi che accomunano queste riflessioni e di proporre un confronto tra di esse e quella di Nöel Carroll.

4.1 *Monsters, disgust and fascination* di Susan Feagin: la critica a Carroll

In *Monsters, disgust and fascination* Susan Feagin muove una critica alla teoria del paradosso dell'orrore di Carroll. La filosofa afferma innanzitutto che nel racconto di Carroll, le agitazioni sono tutte causate da pensieri, in particolare da pensieri propositivi:

> Il suo racconto non intende catturare la struttura di tutte le risposte affettive o di sentimento alla narrativa, come quelle che potrebbero derivare da pensieri sensoriali non propositivi, da immaginazioni visive o uditive o da esperienze sensoriali. Ma molte risposte alla narrativa sono affetti piuttosto che emozioni, cioè stati che non richiedono una componente cognitiva per essere tali, ma che sono definiti in termini fisiologici e/o fenomenologici. L'agitazione, infatti, è un affetto piuttosto che un'emozione. L'agitazione conta come componente di un'emozione quando è causata da un pensiero valutativo. Le risposte affettive alla narrativa, come l'agitazione (e altri sentimenti, stati d'animo o atteggiamenti), sono spesso manifestazioni di sensibilità alla dizione, al ritmo di un'opera, al modo in cui viene usato il linguaggio o la macchina da presa. Tali affetti non sono necessariamente mediati da convinzioni esistenziali o da pensieri valutativi sulla pericolosità o l'impurità o altro delle (specie di) cose descritte o raffigurate. Un'opera può infatti fare leva su sensibilità a pensieri che già abbiamo (ci si aspetta che abbia), oppure può essere costruita in modo tale da renderci

> sensibili a varie cose, così che arriviamo ad avere le agitazioni e/o a fare le valutazioni che facciamo.[189]

Feagin è sospettosa, in particolare, facendo riferimento sempre al resoconto di Carroll, delle sue affermazioni sui mostri, che per lei non aumentano il potere esplicativo della sua teoria. Inoltre, favoriscono la confusione e, da un certo punto di vista, sono piuttosto mal consigliate. Una teoria del pensiero sta in piedi senza di esse. L'aspetto in cui il suo punto di vista sui mostri è sconsigliato è quello per cui i mostri sono, secondo lui, contenuti di pensiero, cioè insiemi di proprietà; poiché le proprietà, se esistono, non sono individui. Nemmeno gli insiemi di proprietà sono individui. Pertanto, è inappropriato identificare Dracula, un mostro individuale, con un insieme di proprietà. Inoltre, non è possibile sostituire la parola "Dracula" in una frase con una descrizione dell'insieme di proprietà che sono presumibilmente identiche a Dracula. Certo, si può sostituire la frase "un essere con proprietà A, B e C" con la parola "Dracula", ma allora Dracula, ovviamente, non è un insieme di proprietà, ma un essere che ha quelle proprietà. Non esistono esseri di questo tipo; la parola "Dracula" non si riferisce. Il fatto che Carroll tratti un insieme di proprietà, o il contenuto di un pensiero, come se fosse un individuo, cioè un mostro, genera confusione. In più, il filosofo dice che i mostri ci fanno orrore, ma non è chiaro a Feagin come viene usata la parola "da" – *by* –. C'è un senso perfettamente valido di "da" che è estensionale, per cui si è spaventati da qualsiasi oggetto esterno che provoca paura. La confusione è favorita dal fatto che molte osservazioni di Carroll ci invitano a interpretare la sua affermazione che siamo spaventati dai mostri in questo senso di "da". In particolare, la costruzione passiva che spesso Carroll usa per spiegare da cosa siamo spaventati invita a interpretare che siamo spaventati da ciò che ci provoca, agisce su di noi, ci porta ad avere paura. Il fatto che Carroll equipari i mostri a contenuti di pensiero o a insiemi di proprietà non fa che aggravare la situazione. Infatti, se un mostro è un contenuto di pensiero, cioè un insieme di proprietà, allora sembra che i mostri esistano – non in carne e ossa, ovviamente, ma come insieme di proprietà –. Se siamo

[189] S. Feagin, N. Carroll, "Monsters, disgust and fascination", *Philos. Stud.*, 1992, Vol. 65, p. 76, trad. mia.

spaventati dai contenuti di pensiero, e quindi dai mostri, allora sembra che possiamo dare a "da" la sua interpretazione causale ordinaria. Ma poi si scopre che siamo spaventati da insiemi di proprietà, il che, per Feagin, non è una visione molto plausibile. Gli insiemi di proprietà non sono ontologicamente il tipo di cose giuste per essere, o per essere considerate, pericolose: lo sono le cose che hanno quelle proprietà. E giudicare che le cose che hanno un determinato insieme di proprietà sono i tipi di cose che sono pericolose, è un giudizio diverso da quello che si dà quando si giudica pericolosa una cosa particolare.[190]

Che cosa intende Carroll con "spaventato da"? Intende forse qualcosa di diverso dal fatto che il nostro pensiero – proposizionale – che ha un determinato contenuto ci fa agitare? Da questo punto di vista, l'evento, l'intrattenere un particolare pensiero, il pensarlo, genera o causa l'emozione. Feagin non capisce, quindi, perché sia necessario o auspicabile descrivere i mostri come contenuti di pensiero o come insiemi di proprietà:

> Il potere esplicativo della teoria risiede nel potere causale del nostro avere un pensiero – l'evento del pensarlo –, e non nello status ontologico dei contenuti del pensiero. Inoltre, si possono fornire condizioni di verità per l'applicazione della frase "*S* è orripilato da *M*", come sembra voler fare Carroll, senza essere impegnati nell'esistenza di *M*. Il nostro *art-horror* si verifica in parte in virtù dei nostri pensieri particolari, che ci portano ad avere altri pensieri e affetti ed emozioni, ma non è necessario reificare i contenuti del pensiero, e doppiare alcuni di essi come "mostri", per fare questo.[191]

In effetti, il problema principale che Feagin vede nel resoconto di Carroll sul perché ci piace la narrativa horror è la sua eccessiva intellettualizzazione della natura del divertimento. Egli protesta troppo contro la possibilità che una delle principali fonti del piacere dei film horror sia il provare i sentimenti di paura e disgusto che la narrativa horror ha la funzione di evocare. Detto in questo modo sembra che, in qualsiasi resoconto adeguato, il fatto che io, come lettore o spettatore, mi senta in un certo modo, debba essere dimostrato come parte dell'attrazione.[192]

---

[190] *Ibidem*, pp. 77-79.
[191] *Ibidem*, p. 79, trad. mia.
[192] *Ibidem*, p. 80.

Le emozioni, secondo Carroll, si verificano quando – certi tipi di – sentimenti sono causati o provocati da certi tipi di pensieri. Un resoconto completo di come possiamo trovare piacevole qualcosa come il disgusto richiede un'analisi sensibile dei sentimenti che lo compongono e dei ruoli che possono svolgere nella psiche di un individuo. Il punto di vista di Feagin è che sia possibile arrivare a godere dei componenti ammiccanti della paura e del disgusto e a cercarli come fini a se stessi, piuttosto che trovarli sgradevoli. Si arriva a godere di alcuni aspetti dell'esperienza: la scarica di adrenalina, i formicolii e la nausea. I bambini spesso apprezzano le sensazioni prodotte dalle giostre, come le montagne russe, che solitamente non piacciono agli adulti. Allo stesso modo, ad alcune persone non piace il modo in cui l'ubriachezza le fa sentire, ad altre sì. Non è necessario affermare che le sensazioni siano di per sé diverse nei due casi: può semplicemente essere che in alcune persone il fatto di provare quelle sensazioni serva a rinforzare il tipo di attività che le procurano, mentre in altre no:[193]

> Per chi ha imparato ad amare la narrativa horror, l'aspettativa che un romanzo o un film produca sentimenti di paura e disgusto non è il "prezzo da pagare" per soddisfare la propria curiosità, come vorrebbe Carroll, ma è in realtà un incentivo a leggerlo o vederlo.[194]

Dunque, non è la curiosità a costituire l'attrattiva del genere ma è l'esperienza del disgusto/paura: l'esperienza emotiva. Se effettivamente ci sono aspetti dei sentimenti che possono piacere, questi possono funzionare per rafforzare l'attrazione verso il tipo di cose che li generano. Così, il fatto che un certo tipo di cosa provochi in noi sentimenti di disgusto può rafforzare il nostro desiderio per quel tipo di cose. Se smettesse di produrre le componenti affettive della repulsione, smetterebbe di attrarre. Così, si può essere affascinati e attratti da immagini cruente o descrizioni disgustose. Inoltre, tale piacere non è un accompagnamento accidentale del piacere della narrativa horror, ma è parte integrante dell'apprezzamento per quello che è. È in questo senso che le persone che non amano la narrativa horror devono cambiare per poterla apprezzare. Devono cambiare il loro stato o la loro condizione psicologica in modo tale che i sentimenti di paura e disgusto

[193] *Ibidem*, p. 81.
[194] *Ibidem*, p. 81, trad. mia.

in risposta a ciò che vedono o leggono rafforzino la loro lettura e visione di tali cose. Quello che Feagin ha appena offerto è ciò che Carroll chiama, seguendo Gary Iseminger, un resoconto "integrazionista" dei piaceri dell'orrore: l'*art-horror*, la paura e il disgusto, sono necessariamente collegati al piacere. L'unica tesi integrazionista discussa da Carroll è quella che vede il piacere in questione come un meta-piacere, in cui si trae «soddisfazione dal fatto di essere in grado di sopportare forti dosi di disgusto e shock»,[195] in modo da utilizzare il film o il romanzo horror come una sorta di rito macho di passaggio. Carroll sottolinea che tali meta-piaceri sono legati al fatto che l'horror è spesso rivolto agli adolescenti – e ai maschi più grandi –, anche se ovviamente tali piaceri non sono del tutto estranei alla psiche delle adolescenti – e delle femmine più grandi –.[196]

Quello descritto da Feagin è un diverso resoconto integrazionista dei piaceri dell'horror. Ma c'è anche un trio di possibili meta-piaceri che si possono sperimentare in risposta alla narrativa dell'orrore, che Feagin ritiene possano avere un ruolo plausibile – e più innocuo – nel determinare il nostro apprezzamento di questo genere rispetto al meta-piacere dei riti maschili di passaggio di cui parla Carroll:

1) Si può provare piacere nell'esercitare la propria capacità di avere il tipo di risposte che si suppone si debbano avere in risposta a una determinata opera. In questo caso, si proverebbe piacere nell'essere spaventati o disgustati, poiché essere in tale stato emozionale significa rispondere in modo appropriato all'opera di narrativa horror.

2) Supponiamo che sia appropriato provare il tipo di piacere descritto sopra, cioè provare piacere nel provare le componenti di paura e disgusto. Se questi piaceri sono appropriati, se fa parte dell'apprezzare la narrativa horror per quello che è, si può provare piacere nel provare questi sentimenti.

3) Si può provare meta-piacere per il fatto di essere sufficientemente flessibili mentalmente da poter provare piacere in queste cose, da poter "crescere" e "cambiare" in

[195] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., p. 193, trad. mia.
[196] S. Feagin, N. Carroll, "Monsters, disgust and fascination", cit., pp. 82-83.

questo modo. Si tratta di un piacere che si trae dal fatto che si è psicologicamente abbastanza flessibili da poter arrivare ad apprezzare un tipo di cosa per la quale altrimenti non si aveva assolutamente gusto.[197]

Questi ultimi due tipi di meta-piacere non sono lo sfarzo da macho, ma il piacere per le proprie capacità e flessibilità, piacere per l'abilità di avere, sviluppare ed esercitare il tipo di capacità in questione. È vero che in questi casi si è soddisfatti di se stessi, proprio come nel caso del macho, ma non è certo un piacere di tipo machista quello che provo nell'acquisire un certo tipo di capacità e nell'esercitarla. Non sempre la funzione di un'opera è quella di produrre emozioni di cui si gode. In effetti, Feagin non crede nemmeno che tutta la narrativa dell'orrore abbia tra le sue funzioni quella di produrre sensazioni piacevoli. Possiamo non provare piacere nell'avere il tipo di risposte emotive che l'opera ha la funzione di produrre, ma nella misura in cui le si prova, e il fatto di provarle costituisce parte del proprio apprezzamento dell'opera, si può benissimo provare piacere 1) nell'esercitare questa capacità, 2) nel fatto di essere stati in grado di provare piacere nel provare certi tipi di sentimenti, e 3) nel fatto di essere stati in grado di acquisire la capacità di provare tali piaceri.[198]

[197] *Ibidem*, p. 83.
[198] *Ibidem*, p. 83-84.

4.2 *Un approfondimento sulla visione integrazionista: la proposta di Katerina Bantinaki, di John Morreall e di Alex Neill*

4.2.1 *Katerina Bantinaki*

Bantinaki, prendendo la paura come emozione paradigmatica dell'orrore, sviluppa un resoconto edonico, moderato e integrazionista dell'attrazione dell'orrore:

> Seguendo la classificazione di Gary Iseminger, il resoconto è integrazionista nella misura in cui rintraccia l'attrazione dell'orrore nell'esperienza emotiva che suscita: un'esperienza, sostengo, potenzialmente benefica e gratificante, a differenza di quanto accade nella vita reale. È un resoconto edonico moderato in quanto riconosce che l'esperienza è piacevole, ma il piacere è qui inteso come una posizione accogliente che il soggetto ha nei confronti della sua esperienza piuttosto che come affetto positivo.[199]

Il resoconto proposto del carattere edonico dell'esperienza dell'orrore è ulteriormente incorporato in un resoconto della natura dell'emozione dell'orrore che va contro le credenze tradizionali sulla sua valenza negativa. Bantinaki sostiene che la paura in risposta all'orrore può essere vissuta come un'emozione complessivamente positiva, cioè un'emozione verso la quale il soggetto ha una posizione positiva e quindi gode dell'esperienza, lasciando aperta la questione se l'esperienza emotiva sia anche affettivamente piacevole o affettivamente dolorosa. Se si accetta la tradizione per cui le emozioni provate in risposta all'orrore sono intrinsecamente spiacevoli, allora bisogna rintracciare l'attrattiva dell'orrore non nell'esperienza di tali emozioni, ma in qualche altro aspetto del nostro incontro complessivo con l'opera di finzione. Bantinaki dice che, come abbiamo visto, secondo Carroll, il piacere derivato dalla narrativa horror è di tipo cognitivo. Carroll identifica gli oggetti tipici dell'horror come mostri, cioè esseri che si trovano al di fuori dei nostri schemi concettuali. Essendo una violazione delle nostre

[199] K. Bantinaki, "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2012, Vol. 70, No. 4, p. 383, trad. mia.

abituali categorie di pensiero, Carroll sostiene, tali esseri sono inquietanti, angoscianti e disgustosi. Per lo stesso motivo, però, attirano la nostra attenzione e suscitano la nostra curiosità: vogliamo saperne di più sulla natura e sul comportamento minaccioso di questi esseri, scoprire come la loro esistenza viene svelata nella finzione e, infine, come o se possono essere distrutti. Tale curiosità è aiutata e opportunamente guidata dalla narrazione. Il fascino dell'horror è quindi per Carroll il piacere della rivelazione dell'essere orribile: un piacere cognitivo che si suppone sia abbastanza potente da compensare gli effetti collaterali emotivi negativi del nostro incontro con tale essere.[200] Il resoconto di Carroll sul fascino dell'horror ha suscitato diverse obiezioni:

1. è difficile fornire un resoconto convincente dei modi in cui il piacere cognitivo può superare il dolore affettivo, soprattutto in caso di visioni o letture ripetute in cui l'elemento della curiosità si attenua.

2. è dubbio che il pubblico tragga effettivamente esperienze piacevoli prevalentemente cognitive e quindi non passionali in risposta alla narrativa dell'orrore. Piuttosto, il piacere che gli spettatori traggono dall'horror sembra essere legato alle risposte emotive che esso suscita, come indicano gli stessi resoconti degli spettatori.[201]

L'attrattiva dell'horror secondo la prospettiva integrazionista ha la sua fonte nell'impegno emotivo con la fiction: i processi narrativi che Carroll evidenzia come fondamentali nella narrativa originale possono effettivamente essere fondamentali, ma nella misura in cui sono strumentali – cioè aiutano e guidano – a quell'impegno emotivo.[202] La prospettiva integrazionista trova sostegno nella ricerca psicologica sui film horror. In una meta-analisi di tali ricerche, Cynthia Hoffner e Kenneth Levine notano «una significativa correlazione positiva tra il divertimento e l'affetto negativo durante la

[200] *Ibidem*, pp. 383-384.
[201] *Ibidem*, p. 384.
[202] *Ibidem*, p. 384.

visione».[203] Sebbene la correlazione sia più forte per gli spettatori di sesso maschile rispetto a quelli di sesso femminile, comunque «l'affetto negativo [è] associato a un maggiore divertimento per entrambi i gruppi».[204] La correlazione osservata si basa su una relazione di tipo "emotivo" e ci riporta alla domanda su come può il pubblico provare piacere nello sperimentare l'affetto negativo in risposta all'orrore, anche se ci sono ulteriori dimensioni edoniche nel nostro incontro con la fiction, come quelle legate agli aspetti della narrazione. Ancora più importante, la correlazione positiva tra l'esperienza di affetti negativi e il godimento dell'orrore suggerisce una risposta integrazionista a questa domanda.[205]

La maggior parte delle discussioni filosofiche sul paradosso dell'orrore si basa su una prospettiva integrazionista, cioè assume che l'attrazione dell'orrore abbia la sua origine nell'affetto negativo che suscita. Questa prospettiva è stata proposta, come abbiamo visto, da Susan Feagin, ma anche da Alex Neill e John Morreall. Possiamo dire che l'intuizione centrale di Feagin è condivisa da Alex Neill e John Morreall. Neill, da un lato, sostiene che «i sentimenti e le sensazioni che accompagnano emozioni come la pietà o la paura o l'orrore in genere non sono dolorosi o sgradevoli» e rintraccia la fonte della sgradevolezza delle emozioni in questione nelle situazioni avverse in risposta alle quali le sperimentiamo.[206] Morreall, invece, dichiara che «l'eccitazione che proviamo nella paura» - un'eccitazione prodotta da cambiamenti fisiologici come l'aumento della vigilanza e della tensione muscolare, l'aumento del battito cardiaco e così via – «è ciò che rende la paura potenzialmente piacevole».[207]

Carroll solleva un'obiezione che sembra scardinare tutti i resoconti edonici integrazionisti della paura. Se questo è il caso, le emozioni rilevanti sono intrinsecamente spiacevoli, per cui un resoconto che rintracci il piacere dell'orrore nelle emozioni che

---

[203] C. Hoffner, K. Levine, "Enjoyment of Mediated Fright and Violence: A Meta-Analysis", *Media Psychology*, 2005, Vol. 1, p. 221, trad. mia.
[204] *Ibidem*, p. 221, trad. mia.
[205] K. Bantinaki, "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", cit., p. 184.
[206] A. Neill, "On a Paradox of the Heart", *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, 1992, Vol. 65, No. 1/2, p. 62, trad mia.
[207] J. Morreall, "Enjoying Negative Emotions in Fictions", *Philosophy and Literature*, 1985, Vol. 9, p. 96, trad. mia.

suscita sarebbe destinato a fallire – paura e disgusto come spiacevoli e stressanti –.[208] L'appello di Morreall al controllo percepito sulle nostre esperienze può essere visto come un alleggerimento della forza di questa obiezione e, quindi, fare spazio alla prospettiva integrazionista che Bantinaki vuole sostenere. Nel suo resoconto del paradosso, Morreall sostiene che le emozioni negative, comprese le loro componenti sentimentali, possono essere godute «quando manteniamo il controllo complessivo della nostra situazione».[209] Cioè, quando abbiamo la capacità di iniziare, interrompere e dirigere l'esperienza, in modo che il disagio che essa comporta non superi una certa soglia di tolleranza. Gli studi sugli effetti del controllo percepito sulle nostre risposte al dolore offrono un sostegno almeno parziale alla tesi di Morreall: il controllo percepito sembra ridurre lo stress associato alle situazioni avverse, mentre influenza la capacità del soggetto di affrontare il dolore, aumentando la tolleranza e la durata del dolore. Ma Morreall fa un'affermazione più forte: sostiene che il controllo ci permette di godere delle emozioni negative che l'orrore suscita e non solo di tollerarne gli aspetti dolorosi.[210] Bantinaki, quindi, crede che Morreall spieghi perché vogliamo provare le emozioni che l'orrore suscita:

> A mio avviso, l'elemento del controllo, che aumenta la nostra tolleranza nei confronti dei sintomi fisiologici negativi delle emozioni dell'orrore, ci permette di indulgere in ciò che è potenzialmente piacevole in queste emozioni intense: come già detto, l'eccitazione che producono, il brivido.[211]

Tuttavia, il resoconto di Morreall sull'attrazione dell'orrore può apparire carente da una prospettiva teorica come quella di Carroll, che considera i sintomi fisiologici delle emozioni dell'orrore sgradevoli intrinsecamente e almeno non piacevoli. Ma Bantinaki sostiene, contro Carroll, che i sintomi fisiologici delle emozioni dell'orrore non sono necessariamente o essenzialmente sgradevoli. Riconoscendo, tuttavia, che sintomi come la nausea o il malessere sono comunemente sgradevoli, la studiosa sviluppa un resoconto

[208] K. Bantinaki, "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", cit., pp. 384-385.
[209] J. Morreall, "Enjoying Negative Emotions in Fictions", cit., p. 97, trad. mia.
[210] K. Bantinaki, "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", cit., p. 385.
[211] *Ibidem*, p. 385, trad. mia.

attitudinale del piacere dell'orrore che non si presta all'obiezione di Carroll, sebbene sostenga le intuizioni integrazioniste.[212]

Bantinaki afferma che una tesi simile a quella di Morreall è quella di Smuts. Il resoconto di Smuts si differenzia, tuttavia, dal racconto di Morreall per un aspetto significativo: esso è a-edonico; esclude il piacere dall'attrazione dell'orrore e quindi aggira l'obiezione di Carroll sulla dolorosità delle emozioni dell'orrore. Partendo dal principio che possiamo trovare esperienze al contempo sia spiacevoli che perfettamente desiderabili, Smuts rintraccia l'attrattiva dell'orrore – e di tutta l'arte dolorosa – nella ricchezza dell'esperienza che esso offre: egli sostiene che «raramente si è così pienamente impegnati intellettualmente, percettivamente e affettivamente come quando si sperimentano risposte emotive dolorose all'arte».[213] La ricca esperienza che l'orrore fornisce è, da questo punto di vista, gratificante in sé e quindi desiderabile, anche se non è piacevole.[214]

Per quanto riguarda la questione della differenza, ovvero perché siamo più disposti a provare emozioni negative in risposta all'arte che nella vita reale, Smuts sostiene, e Bantinaki è d'accordo, che, in primo luogo, l'arte fornisce un grado di sicurezza non presente nelle situazioni della vita reale che potrebbero suscitare intense emozioni negative e, in secondo luogo, il controllo di cui godiamo di solito nell'incontro con la finzione non permette al dolore coinvolto in tali emozioni di superare una certa soglia di tolleranza.[215]

L'elemento distintivo e cruciale del racconto di Smuts è l'ipotesi che l'esperienza dell'orrore sia desiderabile ma fondamentalmente sgradevole. Tuttavia, questa ipotesi è in contrasto con i resoconti degli spettatori sulla loro esperienza.[216]

Smuts nega l'edonismo motivazionale, cioè la teoria secondo cui l'unica fonte di motivazione è il piacere. È vero che in varie circostanze avverse sembriamo perseguire

---

[212] *Ibidem*, p. 285.
[213] A. Smuts, "The Paradox of Painful Art", *Journal of Aesthetic Education*, 2007, Vol. 41, p. 72, trad. mia.
[214] K. Bantinaki, "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", cit., p. 385.
[215] *Ibidem*, p. 386.
[216] *Ibidem*, p. 386.

ciò che apprezziamo o che riteniamo giusto a spese del nostro piacere, o nonostante il dolore che potrebbe infliggere. Tuttavia, la ricerca dell'orrore è un tipo di occasione in cui la prospettiva del piacere non è tra i fattori motivanti? Bantinaki propone di confrontare l'esperienza dell'orrore con il caso, citato da Smuts, dello sfortunato soldato che si getta su una granata per salvare i suoi amici.[217] Il soldato molto probabilmente non ha scelto di essere in battaglia e, sebbene possa scegliere quale linea d'azione seguire vedendo arrivare la granata, si tratta di una scelta tra una linea d'azione che gli causerà dolore fisico o distruzione - cadere sulla granata - e una che gli causerà dolore psicologico o distruzione - vedere i suoi amici morire. Nel caso dell'esperienza cinematografica dell'orrore, invece, scegliamo liberamente di vedere un film dell'orrore piuttosto che uno che susciti un effetto positivo, e lo facciamo nel nostro tempo libero – quando di solito facciamo cose che ci piacciono –, come mezzo di intrattenimento – che certamente porta con sé connotazioni edoniche –, e invitiamo i nostri amici – a cui teniamo – a condividere l'esperienza. Anche se le circostanze in cui incontriamo l'orrore non individuano il piacere come unica motivazione possibile per questo incontro, lo fanno sembrare un ottimo candidato. La ragione di Smuts per togliere il piacere dall'attrazione dell'orrore è l'ipotesi che le emozioni dell'orrore siano intrinsecamente sgradevoli al punto che i loro sintomi fisiologici possono essere dolorosi, – l'ipotesi che Carroll ha usato per sottovalutare le soluzioni integrazioniste al paradosso –. La prima cosa da notare è che le manifestazioni fisiologiche delle emozioni di orrore non sono tutte dolorose. La scarica di adrenalina, la conduttanza cutanea, l'aumento del battito cardiaco possono essere divergenze dal normale stato di equilibrio fisico, ma non sono, letteralmente, dolori. In certi contesti, questi segni di eccitazione non sono nemmeno spiacevoli e, come sostiene Feagin, possono persino essere apprezzati. In secondo luogo, per quanto riguarda quei sintomi fisiologici come la nausea o il malessere che vengono classificati come dolori, dovremmo accettare che essi siano incompatibili con qualsiasi tipo di piacere solo se la non piacevolezza è essenzialmente un aspetto del dolore. Tuttavia, questo non è il caso. I casi di dissociazione reattiva – in cui la spiacevolezza del dolore è stata rimossa come

[217] *Ibidem,* p. 386.

effetto di una condizione patologica, di una procedura chirurgica o di un farmaco –, il fatto che non sembriamo preoccuparci di – e quindi percepiamo come spiacevoli – alcuni tipi di dolore quando la nostra attenzione è rivolta altrove e, forse in modo più controverso, il masochismo, indicano che le esperienze di dolore sono normalmente spiacevoli, ma non essenzialmente tali. Anche se il nostro incontro con la narrativa dell'orrore non è un'occasione in cui, per esempio, si verifica qualcosa di simile alla dissociazione reattiva, il controllo che godiamo, come già detto, può comunque avere un effetto simile; cioè, può permetterci di provare dolore ma di non farci caso, soprattutto se l'esperienza è altrimenti gratificante. Queste considerazioni suggeriscono che i sintomi fisiologici delle emozioni dell'orrore non sono necessariamente o essenzialmente sgradevoli, per cui l'argomentazione contro i resoconti integrazionisti – edonici – del paradosso perde la sua forza. Ma non offrono alcun supporto nemmeno per l'affermazione che i sintomi sono potenzialmente piacevoli, che quindi deve essere ulteriormente corroborata.[218]

Forse esiste una sorta di piacere affettivo "grezzo" che si può provare nei confronti di ciò che è intenso, scomodo o addirittura doloroso, ad esempio grazie al rilascio di endorfine. Ma per sostenere in modo persuasivo tale piacere dovremmo fornire un resoconto della natura e della relazione tra i diversi tipi di piacere affettivo e di dolore, che Bantinaki non è in grado di fornire. Il piacere affettivo, tuttavia, non è l'unico genere di piacere esistente: possiamo anche godere o provare piacere attitudinale in ciò che sperimentiamo, anche se ciò che sperimentiamo coinvolge elementi affettivi negativi. Per esempio, si può godere di un'accesa discussione tra amici per la sua intensità e ingegnosità argomentativa, anche se si potrebbe non sperimentare alcun sintomo corporeo positivo nel corso di essa e nonostante il fatto che si potrebbero sperimentare alcuni sintomi negativi. Uno stato edonico positivo è legato ai nostri obiettivi e desideri e indica una posizione di approvazione o di accoglienza nei confronti di un'esperienza o di uno stato di cose. In quanto segue, Bantinaki sostiene che le emozioni provate in risposta all'orrore, essendo potenzialmente benefiche e gratificanti, sono attitudinalmente

[218] *Ibidem*, pp. 386-387.

piacevoli e godibili, anche se sono accompagnate da alcuni sintomi fisiologici negativi. Questa intuizione è inoltre incorporata in un resoconto della natura dell'emozione dell'orrore che va contro le tradizionali credenze sulla sua valenza negativa. Pertanto, la paura, ad esempio, che proviamo in risposta alla narrativa dell'orrore, a differenza delle sue manifestazioni nella vita reale, è – o può essere – un'emozione positiva.[219]

Il paradosso dell'orrore si basa su una concezione tradizionale delle emozioni, secondo la quale le emozioni negative sono intrinsecamente spiacevoli nella misura in cui contengono sintomi fisiologici spiacevoli. Si presume, cioè, che sia la qualità edonica dei sintomi fisiologici a determinare la valenza di un'emozione - positiva o negativa - e il suo tono edonico complessivo. Ora, se accettiamo, come fa Carroll, che la paura è un'emozione con sintomi fisiologici invariatamente sgradevoli, siamo costretti a concludere che la paura è necessariamente negativa e quindi un'emozione complessivamente sgradevole: il piacere della paura nell'incontro con la narrativa dell'orrore è allora paradossale. Tuttavia, la visione tradizionale non è accurata: non è la qualità edonica dei sintomi corporei a determinare la valenza di un'emozione. L'aumento dell'accelerazione cardiaca seguito da una respirazione affannosa, per esempio, sono segni di eccitazione, ma sono risposte corporee che, come già detto, possono verificarsi sia in caso di emozioni negative che positive, per esempio alla vista di un serpente e alla vista di una persona cara. Inoltre, emozioni positive e negative diverse si percepiscono in modo molto diverso, cioè non sembrano avere un denominatore fenomenologico comune che le possa classificare in modo netto nella categoria positiva o negativa. Sembra quindi che né la valenza né il tono edonico complessivo di un'emozione siano determinati dalla qualità edonica dei suoi sintomi fisiologici, positivi o negativi che siano. Possiamo quindi assumere che la valenza dell'emozione sia determinata dalla valutazione dell'oggetto che l'emozione contiene, come suggeriscono i resoconti cognitivisti dell'emozione? Secondo Bantinaki abbiamo ragioni per dubitare che le emozioni ereditino il loro valore dalla valenza delle valutazioni componenti. Da un lato la stessa emozione può essere associata a molte valutazioni, alcune delle quali saranno positive e altre negative: la rabbia, per

[219] *Ibidem*, p. 387.

esempio, contiene una valutazione negativa dell'aggressore o del suo atto offensivo, ma anche una valutazione positiva del sé. D'altro canto, alcune emozioni sembrano avere istanze sia positive che negative, anche se la valutazione o le valutazioni componenti rimangono fisse. Un esempio è il caso della nostalgia: sia che la nostalgia contenga solo una valutazione positiva delle circostanze passate, sia che contenga anche una valutazione negativa delle circostanze presenti, è indubbiamente vero che alcune volte viene vissuta come un'emozione negativa e dirompente, mentre altre volte come un'emozione positiva e calda. Se la valenza di alcune emozioni può quindi variare in momenti diversi, sebbene il loro aspetto valutativo rimanga fisso, allora sembra che le emozioni non la ereditino dalla valenza delle valutazioni componenti.[220]

Ma se né i sintomi fisiologici né le valutazioni dei componenti determinano la valenza di un'emozione, allora quale aspetto dell'esperienza emotiva può avere questo ruolo? Nel suo resoconto sulla valenza emotiva, Prinz sostiene che tutte le emozioni contengono marcatori di valenza che segnalano un demando per la cessazione o la continuazione dell'esperienza emotiva:

> Le emozioni negative sono emozioni che contengono una componente che serve come punizione interiore, una sorta di segnale che dice: "Meno di questo!". Le emozioni positive sono quelle che contengono una componente che funge da ricompensa interiore, un segnale che dice: "Più di questo!".[221]

Le emozioni sono quindi autovalutanti, nel senso che il marcatore di valenza segnala qualcosa sull'emozione stessa, cioè se l'emozione è gratificante o meno; segnala come lo stato interno sia importante per noi. Tuttavia, questa valutazione autoreferenziale non è cognitiva, non è un giudizio. I marcatori di punizione e di ricompensa sono piuttosto stati interni, meccanismi psicologici che non sono necessariamente percepiti coscientemente, ma che esercitano un'influenza sul comportamento. Un marcatore negativo ci incoraggerà quindi ad allontanarci dalla situazione che lo ha suscitato, mentre un marcatore positivo ci incoraggerà a cercare la situazione che lo ha suscitato. È importante notare che, sebbene

[220] *Ibidem*, pp. 387-388.
[221] J. Prinz, "For Valence", 2010, *Emotion Review*, Vol. 2, No. 1, p. 10, trad. mia.

le emozioni che contengono sintomi corporei dolorosi abbiano più probabilità di essere valutate negativamente e i sintomi corporei piacevoli positivamente, non sarà necessariamente così: come già notato, non c'è una relazione diretta tra la qualità edonica dei sintomi fisiologici e la valenza, e quindi il tono edonico complessivo di un'emozione. È, quindi, possibile che un'emozione abbia una valenza positiva anche se contiene sintomi fisiologici spiacevoli.[222] Prinz ammette che alcune emozioni – come il dolore – siano necessariamente negative, altre necessariamente positive – ad esempio, la gioia –, mentre altre ancora possono avere istanze sia positive che negative – ad esempio, la sorpresa –.[223] Egli sostiene, tuttavia, che la paura sia necessariamente un'emozione negativa, cioè un'emozione che ha solo istanze negative. Se la paura fosse necessariamente un'emozione negativa e quindi sgradevole, non riusciremmo a spiegare come certi individui siano attratti dall'orrore. Ma c'è una cosa da aggiungere; secondo Prinz la valenza è uno stato interno che ha una funzione di rinforzo. Alcuni stati di rinforzo sono determinati geneticamente e altri sono appresi.[224] Questo lascia spazio alla possibilità, secondo Prinz, che

> La paura, per esempio, possa diventare un'emozione positiva attraverso l'apprendimento e l'esperienza. Forse le persone scoprono che certe situazioni pericolose hanno benefici che superano i rischi. Questa scoperta potrebbe trasformare la paura in un'emozione positiva in determinate circostanze, il che spiegherebbe alcuni comportamenti di ricerca del brivido.[225]

Mentre Prinz sembra non ammettere questa possibilità, Bantinaki la accetta: la studiosa afferma che la paura può, a volte, essere un'emozione positiva, in particolare in quelle circostanze in cui i benefici e le ricompense che il soggetto trae dall'esperienza complessiva superano i rischi. La paura può essere quindi positiva e piacevole, ciò spiega la nostra attrattiva per delle finzioni dell'orrore. Affinché questa ipotesi acquisti credibilità, tuttavia, è necessario dimostrare che l'esperienza della paura in risposta a un orrore romanzato comporta benefici e vantaggi che superano i rischi. Il secondo requisito

[222] K. Bantinaki, "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", cit., pp. 388-389.
[223] J. Prinz, *Gut Reactions: A Perceptual Theory of Emotion*, Oxford University Press, UK, 2004, p. 164.
[224] K. Bantinaki, "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", cit., p. 389.
[225] J. Prinz, *Gut Reactions: A Perceptual Theory of Emotion*, cit., p. 175, trad. mia.

è facile da soddisfare nella misura in cui il contesto in cui si sperimenta la paura non rappresenta una minaccia per l'individuo; quindi, il fattore di rischio è controllato. Comunque sia, il successo di questa ipotesi dipende dalla possibilità di trarre benefici e ricompense dall'esperienza della paura in risposta all'orrore romanzato, e Bantinaki crede che ci siano, facendo l'esempio dei giochi per bambini, che piacciono soprattutto laddove comportino rischi fisici.[226] Come osserva Ellen Sandseter nella sua rassegna della lunga letteratura sul gioco del rischio:

> Ci sono indicazioni che attraverso questo tipo di gioco i bambini acquisiscono esperienze di assuefazione a stimoli che provocano paure e fobie innate, che in una prospettiva longitudinale possono avere effetti antifobici sulle paure e sulle fobie degli adulti.[227]

Tuttavia, aggiunge l'autrice, i bambini non sono apertamente consapevoli dei potenziali benefici delle loro azioni; da una prospettiva fenomenologica e descrittiva sembra che la loro motivazione principale nell'impegnarsi nel gioco del rischio sia l'impulso a sperimentare la sensazione di aumento dell'eccitazione e le emozioni che l'accompagnano: paura o ansia. Dominare i sentimenti di paura e affrontare un compito che non pensavano di poter fronteggiare crea una sensazione di forte euforia che i bambini talvolta ricercano ripetutamente. Tale rinforzo posizionale, tuttavia, sembra fondersi con la paura pura e negativa e portare al ritiro dall'attività quando i bambini sperimentano una mancanza di controllo o un certo grado di imprevedibilità. Ora, il nostro incontro con l'orrore non è un'attività che comporta l'assunzione di rischi. Tuttavia, è parallelo alle forme di gioco, nella misura in cui il soggetto è volontariamente esposto a una situazione stressante che suscita paura e ansia senza alcun fine pratico – quindi l'elemento del gioco è insito anche in questa situazione –. E ci sono, in una certa misura, benefici paralleli. I benefici più evidenti riguardano la gestione delle nostre reazioni alla paura: delle nostre risposte corporee, dei nostri pensieri e delle nostre espressioni comportamentali. Attraverso l'incontro con la narrativa dell'orrore ci viene data la possibilità di affrontare o imparare a gestire la paura in un ambiente sicuro: impariamo a controllare i nostri

[226] K. Bantinaki, "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", cit., p. 389.
[227] E. B. H. Sandseter, "Children's Expressions of Exhilaration and Fear in Risky Play", *Contemporary Issues in Early Childhood*, 2009, Vol. 10, p. 94, trad. mia.

sentimenti di paura e a mostrare padronanza delle nostre reazioni agli stimoli spaventosi; a dirigere i nostri pensieri – spesso aiutati dalla narrazione – verso aspetti della situazione che contrastano la paura – per esempio, verso i tratti deboli del mostro o verso le risorse che un protagonista ha per affrontarlo –; oppure, quando la sfida è schiacciante, a gestirla cercando conforto nei coetanei. L'esperienza, cioè, ci offre la possibilità di capire e imparare a padroneggiare le nostre risposte alla paura e persino di testare i limiti della nostra resistenza agli stimoli spaventosi; può quindi alterare o rafforzare la nostra percezione di autoefficacia e renderci più adatti ad affrontare la paura nelle situazioni di rischio della vita reale. Forse abbiamo bisogno delle sfide che le situazioni che suscitano paura ci offrono, soprattutto quando possiamo sperimentarle in piccole dosi controllabili, in modo da diventare più capaci di affrontare la paura quando è più importante. Inoltre, anche se in modo più controverso, l'esposizione a stimoli spaventosi può avere un effetto desensibilizzante; la familiarizzazione con gli oggetti delle nostre paure, sia attraverso il contatto reale in un contesto sicuro sia attraverso l'immaginazione guidata, è stata a lungo considerata dagli psicologi cognitivi come un mezzo per superare le paure e le fobie. L'esposizione agli oggetti delle nostre paure sullo schermo, in particolare quando l'orrore è combinato con l'umorismo, può alleviare la presa negativa che tali oggetti hanno su di noi nella vita reale. Questo, tuttavia, non è sempre vero, perché alcune narrazioni horror hanno l'effetto opposto, cioè instillano nuove paure o rafforzano quelle esistenti. Sarà forse più corretto dire, quindi, che l'esposizione all'horror può alterare o rafforzare i nostri sistemi di credenze sulla paura, e il beneficio in questo caso risiede nello sviluppo di un senso del rischio più solido, a condizione che lo spettatore rimanga criticamente attivo nei confronti degli orrori che vede sullo schermo. Oltre ai benefici, l'esperienza dell'orrore presenta delle motivazioni parallele a quelle del gioco rischioso dei bambini: come notano Morreall e Smuts, il brivido della paura è gratificante se si desidera la stimolazione. La paura ci fa sentire vivi: i sensi sono all'erta, il cuore batte forte, l'attenzione è concentrata. L'aumento dell'eccitazione dovuto alla paura indotta dall'orrore è rinvigorente e può essere vissuto come una ricompensa, soprattutto se si

vuole rompere la routine emotiva senza rischiare la vita – il che, possiamo supporre, dipende dal temperamento e dalle circostanze personali –.[228]

La forza dell'esperienza emotiva che si può trovare è una funzione non solo della sua intensità, ma anche della sua profondità: prendendo di mira comunemente le nostre paure primarie, l'orrore spesso va in profondità nella nostra psiche per svelare ciò che nella vita reale reprimiamo. Inoltre, poiché l'esperienza emotiva è guidata dalla narrazione e dalle caratteristiche formali delle opere horror, essa ha una struttura, una progressione e una focalizzazione che raramente ha nella vita reale, il che non fa che accrescere il suo fascino. Le ricompense che risiedono nell'esperienza della paura indotta dall'orrore hanno una funzione di rinforzo, cioè ci portano a cercare l'orrore per la forte esperienza che ci aspettiamo che susciti. Ma qui, come nel gioco del rischio, l'esperienza della paura può essere gratificante solo nella misura in cui si ha il controllo della propria esperienza; quando l'emozione diventa troppo forte, per esempio, perdiamo il controllo del nostro corpo, dei nostri pensieri e delle nostre reazioni e sentiamo il bisogno impellente di uscire dall'esperienza, di chiudere il libro, di lasciare la sala o semplicemente di chiudere gli occhi.[229]

Finora Bantinaki si è concentrata sulla paura come emozione paradigmatica dell'horror, ma la studiosa crede che anche l'esperienza del disgusto, anch'essa associata al genere horror, possa essere benefica e gratificante allo stesso modo della paura. I potenziali benefici insiti nell'esperienza della paura – o del disgusto – in un contesto sicuro e le ricompense che essa fornisce a coloro che desiderano l'eccitazione di un'emozione intensa ci permettono di ritenere che la paura – o il disgusto – indotta dall'orrore sia o possa essere un'emozione positiva, un'emozione verso la quale il soggetto ha una posizione favorevole e quindi gode di un'esperienza positiva.[230]

---

[228] K. Bantinaki, "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", cit., pp. 389-390.
[229] *Ibidem*, p. 390.
[230] *Ibidem*, pp. 390-391.

4.2.2 *John Morreall*

Morreall in *Enjoying negative emotions in fictions* decide, innanzitutto, di analizzare quattro possibili soluzioni del paradosso della tragedia: la prima è quella proposta da Aristotele, per cui nel vedere una tragedia noi facciamo esperienza di emozioni negative, ma traiamo piacere – *delight* – dall'esperienza perché siamo purgati da un eccesso di pietà e paura. La seconda è quella teorizzata da Hume, secondo il quale il nostro piacere è dato dal mezzo artistico della narrazione, dalla cornice estetica in cui si inserisce ciò che viene narrato. La terza è la risoluzione di Feagin che, come abbiamo visto, sostiene che il piacere non è dato dalla nostra risposta diretta all'opera, che è considerata una esperienza spiacevole, ma dalla nostra meta-risposta di auto-congratulazione morale rispetto a questa risposta. Mentre l'ultima è la "quasi paura" di cui parla Walton, per cui noi non proviamo delle emozioni genuine nei confronti della finzione.[231]

Innanzitutto, Morreall pensa che la quarta soluzione non sia affatto una soluzione: secondo lui noi proviamo una vera emozione per rapporto alla finzione. Mentre le tre altre spiegazioni possono essere maggiormente adeguate alla proposta di Morreall, nonostante egli creda che esse guardino troppo al piacere più basico e diretto che traiamo per rapporto alle tragedie.[232]

Visto che, tutto sommato, l'idea di provare divertimento e piacere per cose come la tragedia sembra controintuitiva, Morreall prima vuole analizzare il caso per rapporto alla vita reale: come le emozioni negative possono essere godute nella vita reale.

La paura sembra avere un primato tra le emozioni negative e quindi sembra essere l'ultima che vorremmo sperimentare e di cui potremmo godere. Si dice che per avere paura dobbiamo pensare a qualcosa che ci minacci, ad un pericolo che ci disturba; questo pericolo va eliminato, ad esempio nascondendosi o attaccando. Fisicamente subiamo modificazioni che ci preparano al movimento – tensione muscolare, battito accelerato –. Magari non ce ne rendiamo conto del tutto, ma questi stati li percepiamo in noi stessi;

[231] J. Morreall, "Enjoying Negative Emotions in Fictions", *Philosophy and Literature*, 1985, Vol. 9, p. 95.
[232] *Ibidem*, p. 96.

sentiamo questo eccitamento generale, che per Morreall è ciò che ci produce il piacere. Soprattutto per chi ha una vita poco eccitante, questa forma di eccitazione lo risveglia e stimola. Un esempio è ciò che accade agli scalatori quando scalano una montagna, in questo caso sarebbe proprio il rischio di cadere a eccitare maggiormente e, dunque, a produrre il maggior piacere. In effetti noi chiamiamo questo fenomeno di mettersi in condizioni rischiose per il piacere che se ne può trarre "avventura". Non sempre c'è di mezzo il rischio di perdere la vita.

Ma ci sono casi in cui la paura non è una fonte di godimento. L'emozione di paura non deve essere troppo forte. Se un paracadutista non riesce ad aprire il suo paracadute ciò che un tempo era qualcosa di divertente diventa puro terrore.[233] Questa necessità della paura di rimanere entro certi limiti per essere godibile si applica anche alle altre emozioni: noi ne godiamo se abbiamo una sorta di controllo sulla situazione che le suscita:

> Essere in controllo di una situazione è una funzione dei nostri desideri e di quel che facciamo in quella situazione. Il controllo è spesso più facile da mantenere quando partecipiamo a qualcosa che sappiamo non avrà conseguenze dirette su di noi, quando guardiamo eventi che non sono relazionati a noi. Qui il nostro controllo si affida alla nostra capacità di prestare attenzione quando vogliamo, o meno, e di dirigerla verso quegli elementi di quanto sta accadendo che ci interessano.[234]

Ciò funziona anche con i dolori più intensi, del tipo che di solito non ci produrrebbero godimento.

Un altro esempio di emozione negativa proposto da Morreall è quello della rabbia. Quando proviamo rabbia lo facciamo perché c'è qualcosa che ci infastidisce; in questo caso, se ci vediamo come disprezzati, eroi sofferenti, per Morreall ciò che genera piacere potrebbe essere la nostra visione di noi stessi come dei martiri. Anche se non siamo i generi di persone da fare questi ragionamenti, può essere sempre l'eccitamento a creare piacere, che sembrerebbe, da un punto di vista fisiologico, ancora più forte di quello prodotto dalla paura, perché tramite esso noi ci esprimiamo: urliamo al mondo del torto subito e di chi siamo e quali sono i nostri valori. L'opposizione con il mondo ci aiuta a

[233] *Ibidem*, pp. 96-97.
[234] *Ibidem*, p. 97, trad. mia.

definirci per come siamo, secondo anche una prospettiva evolutiva che va dall'infanzia all'età adulta. Ovviamente, anche quando la rabbia è troppa il piacere finisce.[235]

Poi c'è la tristezza. Il piacere che proviamo per essa è per Morreall diverso da quello che proviamo per la paura e per la rabbia, perché la tristezza non produce eccitamento, ma un rallentamento che può essere piacevole, come stare nel letto per guarire da una malattia. Quando ci perdiamo nella tristezza, ci confrontiamo con noi stessi, con ciò di cui abbiamo fatto esperienza e che abbiamo perso. Il concentrarsi su di sé qui può essere soddisfacente, così come per la rabbia, i pensieri dolce-amari e la stessa malinconia ci aiutano a capire cosa sia importante per noi. Ci può essere anche piacere nell'esprimere la propria tristezza, come farsi un bel pianto. Ma anche parlare con gli altri nella disperazione di chi siamo e cosa è importante per noi, richiamando, in questo modo, su di noi la loro attenzione e simpatia e, così, provando il piacere dato dal loro conforto. Anche in questo caso, se la tristezza è eccessiva e diventa depressione non c'è più piacere.[236]

Se proviamo piacere nel ricevere conforto dagli altri, lo proviamo anche nel darlo, questo è ciò che spiega il nostro provare piacere per rapporto alla pietà. Anche nello stesso atto di empatizzare con le emozioni altrui, positive o negative che siano. Questo piacere dell'empatia si è evoluto nella nostra specie come un modo per aumentare il comportamento cooperativo. Anche qui, quando l'empatizzazione è per svariati motivi troppo forte potremmo perdere il controllo e il piacere finirebbe.[237]

Walton afferma che non possiamo sentire paura o pietà nei confronti di ciò che sappiamo essere finzionale,[238] mentre Colin Radford ritiene che queste emozioni siano possibili ma incoerenti.[239] Ci sono state diverse risposte a queste posizioni. La maggior

---

[235] *Ibidem*, p. 98.
[236] *Ibidem*, pp. 98-99.
[237] *Ibidem*, p. 99.
[238] K. Walton, *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, a cura di Marco Nani, Mimesis Edizioni, Filosofie analitiche/estetica, n. 2, Milano – Udine, 2011.
[239] C. Radford, "How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?", 1975, *Proceedings of the Aristotelian society*, Supp. Vol. 49, pp. 81-93.

parte di esse si pongono a sostegno del fatto che per provare un'emozione per *X* qualcuno deve credere che *X* esista.[240]

A questo punto, Morreall si concentra sul ruolo dell'immaginazione nel reagire alla finzione. Secondo l'autore, Walton e Radford sbagliano a concentrarsi così tanto sulla nozione di credenza. Quando noi proviamo un'emozione per una situazione, non importa se crediamo che essa sia falsa o vera, ma importa con che vividezza essa è presentata alla nostra coscienza, nella percezione, memoria o immaginazione. Potrebbe essere facile per alcune situazioni che vediamo scuoterci, se quello che vediamo o sentiamo è potenzialmente molto vivido nella nostra coscienza. Ma anche i ricordi possono evocare emozioni quando sono vividi.[241] Anche se situazioni che immaginiamo potrebbero produrre tale effetto:

> Quanto è immaginato, non è necessariamente immaginario: noi non immaginiamo solo situazioni finzionali, ma situazioni che esistono ora o che una volta esistevano ma ora non più. Usiamo l'immaginazione sia nel leggere un articolo di giornale che un romanzo. […]. Quando qualsiasi di queste [immaginazioni] è vivida e coinvolgente abbastanza nella nostra immaginazione, possiamo avere una risposta emotiva, indipendentemente dalla credenza che esista.[242]

Non è che non ci siano differenze tra l'immaginare qualcosa di attuale, futuro, passato o finzionale. La maggiore differenza qui è nella presenza o assenza di una motivazione pratica nei confronti gli eventi della storia: se leggiamo in un articolo di giornale di oggi un fatto magari vogliamo intervenire, per rapporto alla finzione o a un articolo di giornale passato non lo facciamo.[243] La mancanza di orientamento pratico spiega anche come mai proviamo piacere nel provare emozioni negative più nei confronti delle finzioni e delle situazioni passate che per le situazioni presenti: «Il fattore più importante nel godere delle emozioni negative […] è mantenere il controllo»; cosa più facile quando ci troviamo davanti a una situazione che non ha conseguenze pratiche su di noi.[244] Questo può spiegare il nostro maggiore piacere provato nei confronti della finzione e di articoli o situazioni

[240] J. Morreall, "Enjoying Negative Emotions in Fictions", cit., pp. 99-100.
[241] *Ibidem*, p. 100.
[242] *Ibidem*, p. 100, trad. mia.
[243] *Ibidem*, p. 100.
[244] *Ibidem*, pp. 100-101, trad. mia.

passate, ma non del tutto: il controllo può anche essere perso, aldilà della distanza, da un eccesso di emozione. Di sicuro le opere sono state scritte e composte in modo che si mantenga un equilibrio emozionale adeguato durante la loro fruizione, se no non le leggeremmo. Ma ci sono opere in cui la separazione tra finzioni "enjoyble" e finzioni che non lo sono è superata, come quelle sul macabro e sul grottesco, che spesso ci portano ad avere reazioni spiacevoli.[245]

Morreall conclude dichiarando che un altro modo che l'autore ha per produrre il piacere nello spettatore è nell'organizzazione e la coerenza dell'opera: come la storia ha una struttura, anche l'emozione che ci suscita ha una struttura e spesso una progressione e una risoluzione che alla nostra emozione reale spesso manca. Inoltre, ci sono altre differenze tra provare un'emozione per qualcosa di reale e di fittizio: nell'apprezzare qualcosa di fittizio siamo meno concentrati su di noi, poiché spesso la nostra attenzione è più focalizzata sul personaggio e su ciò che prova rispetto a quello che noi proviamo o su ciò che il personaggio ci dice/ricorda di noi, data la nostra identificazione con lui.[246]

4.2.3 *Alex Neill*

Anche Alex Neill, come Feagin e Bantinaki, è critico di Carroll. Secondo Neill il resoconto offerto da Carroll in *The Philosophy of Horror* è aperto a due obiezioni strettamente correlate. In primo luogo, non risponde adeguatamente alla domanda "Perché l'Horror?" – "Why Horror" –; vale a dire, il resoconto di Carroll non fa emergere l'attrazione particolare o unica che la narrativa horror ha per i suoi consumatori. In secondo luogo, Carroll non riesce a cogliere qualcosa di importante sulla natura dell'*art-horror*, sull'effetto emotivo che la narrativa horror è, come dice lui, progettata per generare. Tuttavia, il resoconto che Carroll offre può essere integrato o adattato in modo

[245] *Ibidem*, p. 101.
[246] *Ibidem*, pp. 101-102.

da rispondere a queste obiezioni, e Neill vuole mostrare come ciò possa essere fatto. Tutte le risorse necessarie per rispondere alle difficoltà a cui Neill farà riferimento possono essere trovate nel resoconto che Carroll ha fornito, e in ciò che segue Neill si considera come se stesse modificando o integrando quel resoconto, piuttosto che tentando di offrire un'alternativa.[247]

L'enigma che Carroll affronta nel suo capitolo finale è relativo al motivo per cui siamo attratti da opere d'arte che ci causano dolore o angoscia. È un enigma che è stato posto più spesso in relazione alla tragedia: perché, come può essere che proviamo piacere in opere che tipicamente suscitano in noi le emozioni dolorose di pietà e paura? Ma è un enigma che a prima vista è almeno altrettanto pressante rispetto all'orrore; molte persone cercano la narrativa horror allo scopo di trarre piacere da visioni e descrizioni che di solito le respingono. Quindi, perché il pubblico dell'horror è attratto da ciò che tipicamente dovrebbe respingerlo? Come può il pubblico dell'horror trovare piacere in ciò che per natura è angosciante e spiacevole?[248]

Dopo aver esaminato una serie di tentativi di risolvere questo enigma che lui trova insoddisfacente, Carroll offre una soluzione che affonda le sue radici nel saggio di Hume *Of tragedy*. Carroll, come abbiamo visto, adotta qualcosa di simile alla prima parte del racconto humeano. Secondo Carroll, il piacere che la narrativa horror può darci ha a che fare principalmente con le strutture narrative delle opere horror, strutture che – come ha dimostrato nel suo terzo capitolo – in genere si basano su processi di prova, scoperta e rivelazione. La domanda che sorge a questo punto è se il suo stesso resoconto sia sufficientemente specifico. Spiega il particolare fascino dell'orrore? Lo stesso Carroll nota che il gioco della scoperta e della conferma, supportato dal ragionamento che ha sostenuto in modo convincente come parte del fascino caratteristico delle narrazioni horror, può essere trovato, ad esempio, anche nei thriller polizieschi. Ma la differenza sta nel fatto che non tutti i tipi di opere di tutti i tipi di generi hanno al loro centro qualcosa che è dato come in linea di principio inconoscibile, cose che non possono, data la struttura

[247] A. Neill, "On a Paradox of the Heart", *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, 1992, Vol. 65, No. 1/2, p. 53.
[248] *Ibidem*, p. 54.

del nostro schema concettuale, esistere e che non possono avere le proprietà che hanno.[249] Ma siamo proprio sicuri di questo?

> Per esempio, ci sono fiction su Dio, un Essere che è presumibilmente sia non esteso che onnipresente, sia eterno che temporale, sia umano che divino, sia trino che unitario. È difficile vedere come qualcosa potrebbe essere più "al di fuori dei nostri schemi concettuali permanenti" – che è ciò che Carroll sembra avere in mente nei suoi riferimenti a inconoscibilità e impossibilità – di così.[250]

Di nuovo, consideriamo le finzioni sulla pietra filosofale, o il Santo Graal, o Superman, o l'Arca dell'Alleanza. Carroll sbaglia, secondo Neill, nel sostenere che «se la curiosità narrativa sugli esseri impossibili deve essere soddisfatta attraverso la rivelazione, quel processo deve richiedere un elemento di probabile disgusto poiché tali esseri impossibili sono, *ex hypothesi*, inquietanti, angoscianti e ripugnanti» e che «il disgusto [...] è di per sé più o meno imposto dal tipo di curiosità che la narrazione dell'orrore mette in atto».[251] Perché se il tipo di curiosità che le narrazioni dell'orrore mettono in atto è curiosità su ciò che Carroll chiama esseri inconoscibili e impossibili, allora sembrerebbe essere lo stesso tipo di curiosità che viene messo in atto dalle narrazioni sulla ricerca di Dio, o sulla nascita di Superman, o sulla pietra filosofale, o sul Santo Graal, e così via; e la curiosità per queste cose non impone disgusto per loro. Tuttavia, alcuni di loro, secondo Neill, sono almeno tanto inconoscibili e tanto al di fuori dei limiti della conoscenza quanto le creature della narrativa horror. Quindi sembrerebbe che le finzioni in cui vivono dovrebbero darci lo stesso tipo di piacere che, secondo Carroll, ricaviamo dalla narrativa horror. Neill puntualizza, quindi, che il suggerimento di Carroll secondo cui l'attrattiva della narrativa horror deriva principalmente da ciò che per noi è impossibile e inconoscibile non spiega l'attrazione unica o particolare che il genere ha per così tante persone.[252]

Questo ci riporta a qualcosa di molto simile all'enigma con cui abbiamo iniziato. Ma prima di affrontare direttamente quell'enigma, Neill vuole considerare un'ulteriore difficoltà che il resoconto di Carroll affronta. Carroll stesso descrive il resoconto come

---

[249] *Ibidem*, pp. 54-55.
[250] *Ibidem*, pp. 55-56, trad mia.
[251] N. Carroll, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., pp. 185, 184, trad. mia.
[252] A. Neill, "On a Paradox of the Heart", cit., pp. 56-57.

"coesistenzialista", in quanto sostiene che l'orrore e il piacere che la narrativa horror suscita in noi esistono fianco a fianco. Per questo motivo, cioè, le nostre risposte alla narrativa horror sono caratteristicamente doppie.[253] Ora, resoconti di questo tipo sono stati offerti anche in risposta al paradosso della tragedia. E in quel contesto, tali resoconti sembrano fallire perché rendono il piacere e il "dolore" che la tragedia evoca troppo separati:

> Il piacere che provo per Lear […] non è qualcosa di separato o distinto dal 'dolore' - la paura, la pietà, la malinconia o qualsiasi altra cosa - che evocano in me; piuttosto, queste risposte e il piacere sono in qualche modo legati insieme. Non proverei molto piacere in un'esecuzione di Lear […] che non evocasse in me queste cosiddette risposte 'negative'; almeno una parte, e una parte centrale, del piacere che danno sembra essere intrinsecamente correlata al fatto che evocano tali risposte. E lo stesso, credo, vale per quanto riguarda l'attrattiva della narrativa horror; il piacere che tale narrativa può darci è intrinsecamente correlato all'*art-horror* che evoca in noi.[254]

Parte della difficoltà con qualsiasi resoconto del paradosso dell'orrore che implichi dire che le nostre risposte alla narrativa horror sono doppie o "coesistenti" è che tali resoconti non rispondono a una domanda che sta al centro del vero enigma qui. La domanda a cui resoconti di questo tipo rispondono è quella di come possiamo provare piacere nella narrativa horror dato che tale narrativa in genere suscita in noi emozioni negative. Ma Neill sostiene che

> Non c'è mai stato nulla di particolarmente misterioso o paradossale in questo; le cose dolorose possono essere belle (o meravigliose o che ispirano timore reverenziale o altro), e siamo perfettamente capaci di riconoscere e apprezzare la bellezza - di trarne piacere - nello stesso momento in cui proviamo dolore. Questo è solo un fatto che riguarda noi; né più né meno sconcertante del fatto che possiamo provare piacere o dolore in generale.[255]

Renford Bambrough racconta la storia di un uomo che confessò di essersi sentito turbato dal fatto che la scena più bella che avesse mai visto fosse quella di uno Spitfire in fiamme che si spezzava sullo sfondo di un cielo notturno, e che fosse rimasto colpito dalla

[253] *Ibidem*, p. 57.
[254] *Ibidem*, p. 57, trad mia.
[255] *Ibidem*, p. 58, trad mia.

sua bellezza mentre sapeva di stare assistendo alla morte violenta di un amico. Bambrough scrive

> È comprensibile che in un caso del genere ci sia una certa confusione di sentimenti ma non c'è alcuna base per l'ansiosa preoccupazione dell'uomo che nel riconoscere la bellezza stesse negando l'orrore, che ci fosse una tensione logica o una contraddizione tra questi due elementi o aspetti, e che dovesse sceglierne uno o rifiutare l'altro. Una bellezza può essere una bellezza terribile. Un orrore può essere orribile e tuttavia sublime.[256]

La domanda a cui resoconti come quello di Carroll, che suggeriscono che le nostre risposte all'orrore o alla tragedia sono doppie, non rispondono, è la domanda di Hume su come possiamo provare piacere nell'esperienza di emozioni "dolorose" o "negative". In effetti, perdono gran parte della forza dell'apparente paradosso; ovvero che nel rispondere all'orrore il piacere sembra risiedere - almeno in parte - nella risposta "negativa".[257] Nelle parole di Hume, il piacere rilevante è di un tipo che «gli spettatori di una tragedia ben scritta ricevono dal dolore, dal terrore, dall'ansia e da altre passioni che sono di per sé spiacevoli e inquietanti».[258] Questo, se non altro, è ciò che è paradossale nella nostra esperienza della tragedia, e ciò che sembra paradossale nella nostra esperienza dell'orrore è immediatamente analogo; «il piacere dell'orrore», dice Neill, «è in gran parte il piacere di essere inorriditi».[259] Sostenere che il piacere e l'orrore che possiamo provare nel rispondere alla narrativa horror siano separati, che abbiano diversi tipi di oggetto, perde gran parte della forza di questo "paradosso del cuore" e un aspetto importante del fenomeno di cui si occupa Carroll. Ora, Carroll stesso riconosce qualcosa di simile all'obiezione di Neill; come dice lui, il suo resoconto «sembra rendere l'esperienza di essere inorriditi troppo lontana dall'esperienza del genere. La repulsione che proviamo per l'essere orribile è troppo distaccata dalla fonte dell'attrazione che troviamo nel genere».[260] In risposta, Carroll sostiene che, secondo lui, parte dell'attrazione della

---

[256] R. Bambrough, "Literature and Philosophy", in *Wisdom: Twelve Essays*, Basil Blackwell, 1974, p. 283, trad. mia.
[257] A. Neill, "On a Paradox of the Heart", cit., p. 58.
[258] D. Hume, "Of Tragedy", in *Four Dissertations*, Essay XXII, Hume Texts Online, Tr 1, Mil 216-7, trad. mia.
[259] A. Neill, "On a Paradox of the Heart", cit., p. 59, trad mia.
[260] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., p. 187, trad. mia.

narrativa horror risiede nelle creature dell'orrore stesse; quella parte del piacere che la narrativa horror dà al suo pubblico scaturisce dalla stessa fonte dell'*art-horror* che è caratteristica del genere. Quindi, «in quanto violazioni di categorie culturali consolidate [i mostri della narrativa horror] sono inquietanti e disgustosi, ma, allo stesso tempo, sono anche oggetti di fascino - ancora una volta, solo perché trasgrediscono categorie di pensiero consolidate»; i mostri «possono incantare ed emozionare per la stessa ragione per cui disturbano, angosciano e disgustano». Quindi «il fascino non è lontano dall'*art-horror*, ma è correlato ad esso come un probabile concomitante ricorrente […]. Cerchiamo narrative horror perché il fascino specifico che offrono è legato al fatto che è animato dallo stesso tipo di oggetto che dà origine all'*art-horror*». Il suggerimento di Carroll è che «nel caso del consumatore medio di *art-horror*, […] l'*art-horror* che sentiamo è alla fine superato dal fascino del mostro, così come, nella maggior parte dei casi, dal fascino generato dalla trama nel processo di messa in scena della manifestazione e della rivelazione del mostro».[261]

Questo è chiaramente un passo nella giusta direzione. Se avesse successo, riuscirebbe ad affrontare entrambe le difficoltà delineate sopra. Perché tenta di legare strettamente insieme il piacere e le risposte emotive negative che la narrativa horror suscita, rispettando così il carattere unitario dell'esperienza dell'orrore. E inoltre, nel farlo, nel far emergere la vicinanza della connessione tra il piacere e il disgusto o la repulsione, sembra puntare verso una spiegazione del particolare fascino dell'orrore. Tuttavia, sebbene il passo vada nella giusta direzione, non va abbastanza lontano; non lega insieme abbastanza strettamente gli aspetti piacevoli e negativi delle nostre risposte alla narrativa horror.[262] Perché il resoconto è ancora in gran parte coesistenzialista; di fondamentale importanza è l'idea che il nostro fascino piacevole superi o compensi l'orrore, il disagio, che noi sperimentiamo. E come tale

> Il racconto rende quella che Carroll chiama l'esperienza dell'orrore del "consumatore medio" troppo simile all'esperienza di andare dal dentista, dove il piacere (o soddisfazione o qualsiasi altra cosa) di avere il mal di denti fermato supera o compensa il dolore causato dal dentista

[261] *Ibidem*, p. 188, 191, 192, trad. mia.
[262] A. Neill, "On a Paradox of the Heart", cit., pp. 59-60.

> che mi trapanava il dente. Se potessimo porre fine al mal di denti senza subire il dolore causato dalla perforazione, tutti tranne i più masochisti di noi lo farebbero; e secondo Carroll, sembra che se potessimo ottenere il fascino piacevole senza subire l'angoscia dell'*art-horror*, lo faremmo.[263]

In effetti, Carroll pensa che possiamo ottenere questo tipo di piacere da cose che non sono terrificanti; vale a dire, da alcune delle creature delle fiabe e dei miti. In definitiva, cioè, accetta che il fascino o l'attrazione dell'orrore non sia esclusiva del genere. E in risposta alla domanda sul perché le persone consumino la narrativa horror con tanta avidità, dato che potrebbero ottenere lo stesso tipo di piacere senza dover subire l'angoscia dell'*art-horror* semplicemente rivolgendosi alle fiabe e ai miti, egli può solo notare che «i piaceri che si possono trarre da molti film horror […] possono ancora eguagliare o superare il piacere che si può trarre da fiabe o miti comparabili, anche sottraendo il prezzo [in termini di angoscia] che l'essere inorriditi esige».[264] In altre parole, le persone consumano l'horror non per un piacere speciale che ne traggono, ma semplicemente per la quantità di piacere che può dare.

Neill reputa ciò insoddisfacente. Nell'affermare, in effetti, che il piacere che la narrativa horror ci dà è qualcosa che proviamo nonostante i sentimenti di orrore che suscita in noi, Carroll non solo si è rivelato incapace di spiegare il fascino particolare dell'horror; ma ha anche fallito nel cogliere qualcosa di importante sull'esperienza di uno dei suoi principali oggetti di indagine: l'*art-horror*. E cioè che l'esperienza dell'*art-horror* può essere di per sé piacevole; come Neill ha suggerito in precedenza, il fascino specifico dell'orrore risiede in gran parte nel fatto che inorridisce.[265]

Di nuovo, quindi, siamo tornati a qualcosa di simile al paradosso con cui abbiamo iniziato, e a questo punto Neill affronta la questione direttamente. Nel farlo, cercherà di dire qualcosa su ciò che è unico nei piaceri o nell'attrazione dell'orrore; e cercherà di farlo in un modo da tenere insieme l'orrore e il piacere, ossia in modo che rispetti il carattere unitario dell'esperienza di cui ci occupiamo.

---

[263] *Ibidem*, p. 60, trad mia.
[264] N. Carrol, *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, cit., p. 192, trad. mia.
[265] A. Neill, "On a Paradox of the Heart", cit., pp. 60-61.

Neill ha sostenuto che il fascino della narrativa horror risiede in larga misura nel fatto che inorridisce. E questo sembra paradossale, perché l'*art-horror* implica, secondo Carroll, disgusto e repulsione. E sicuramente il disgusto e la repulsione sono dolorosi o negativi. Ma come può una risposta essere sia piacevole che dolorosa? Questo sembra certamente il materiale di cui è fatto il paradosso.

Un modo efficace di affrontare un paradosso è dimostrare che una o più delle affermazioni che gli danno origine sono in effetti false. Quindi, nel considerare il paradosso dell'orrore, potremmo provare a negare che le nostre risposte all'orrore siano caratteristicamente dolorose, o che quelle risposte siano caratteristicamente piacevoli, o entrambe le cose.[266] Ora, negare che le risposte in questione siano caratteristicamente piacevoli sembra un modo molto plausibile di affrontare il paradosso della tragedia; «l'idea che comunemente godiamo o proviamo piacere nel vedere Edipo o Gloucester barcollare con gli occhi fuori è dopo tutto un po' strana».[267] Il fatto che il paradosso della tragedia sia stato tradizionalmente impostato in parte in termini di piacere è dovuto alla combinazione di un – corretto – riconoscimento che apprezziamo la tragedia in gran parte a causa delle risposte che suscita in noi con una – scorretta – teoria edonistica della motivazione e quindi del valore. Per Neill, infatti, una volta che ci siamo liberati della teoria edonistica del valore, possiamo sostituire la nozione di piacere qui con qualcosa di più sottile che non risulta in un paradosso quando viene messo insieme al dolore in una descrizione di una risposta affettiva.[268] Tuttavia, mentre Neill pensa che questo sia un modo fruttuoso di procedere rispetto al paradosso della tragedia, sembra molto meno plausibile rispetto al paradosso dell'orrore. Perché molta narrativa horror sembra proprio generare piacere nel suo pubblico:

> Mentre sarebbe strano, uscendo da una performance particolarmente straziante di Lear o di Morte di un commesso viaggiatore, sentire il proprio compagno esclamare "Mi è piaciuto molto!" o "È stato divertente!", non ci sarebbe nulla di strano se una persona uscendo da una proiezione del film *Poltergeist* affermasse di essersi divertita.[269]

[266] *Ibidem*, p. 61.
[267] *Ibidem*, p. 61, trad mia.
[268] *Ibidem*, p. 61.
[269] *Ibidem*, p. 62, trad mia.

In relazione all'orrore, cioè, le nozioni di piacere e godimento sembrano molto più direttamente pertinenti o appropriate di quanto non lo siano in relazione alla tragedia; le nostre risposte all'orrore sono molto spesso piacevoli in un senso abbastanza ordinario del termine. Ma ciò come è possibile?

Nel descrivere un'emozione come "dolorosa" o "negativa" o "spiacevole", Neill sostiene, stiamo in effetti dicendo qualcosa sulle situazioni in risposta alle quali in genere proviamo quelle emozioni. Vale a dire, sono le situazioni, piuttosto che le emozioni, a essere sgradevoli o indesiderabili, che noi descriviamo come dolorose o spiacevoli. Se è così, allora una parte significativa dell'esperienza dell'orrore può essere risolta. Perché una parte di quell'enigma era questa: come può un'esperienza emotiva essere sia dolorosa che piacevole? La risposta è che le risposte emotive in questione non sono affatto dolorose; l'*art-horror*, cioè, non è di per sé un'emozione dolorosa o angosciante. Quindi non c'è nulla di paradossale nel dire che possiamo provare piacere nell'essere inorriditi dall'arte, o che essere inorriditi dall'arte può essere piacevole, può essere divertente. E il piacere, il godimento e il divertimento che possiamo ottenere dall'essere inorriditi dall'arte sono in gran parte ciò che spiega il fascino continuo della narrativa horror.[270]

Quindi: "Perché l'Horror?" In gran parte perché inorridisce; perché ci dà una sorta di piacere che altri tipi di narrativa, quella che non inorridisce, non danno.[271]

Ma questo non conclude il tutto; ci resta ancora la domanda sul perché cerchiamo e proviamo piacere nelle rappresentazioni di cose la cui effettiva apparizione o presentazione troveremmo molto spiacevole. E questa, naturalmente, è la domanda con cui Carroll ha iniziato. E come risposta a questa domanda, Neill pensa che il resoconto di Carroll in termini di curiosità e fascino sia molto persuasivo. Una rappresentazione può essere piacevole anche quando il suo soggetto in carne e ossa sarebbe sgradevole in parte perché la rappresentazione è priva di tutti i tipi di proprietà che il suo soggetto ha: «la rappresentazione non ha cattivo odore, non è contagiosa, non può mordere e così via"».[272] Inoltre, e forse più importante, la rappresentazione ha tutti i tipi di proprietà che il suo

[270] *Ibidem*, pp. 62-63.
[271] *Ibidem*, p. 63.
[272] *Ibidem*, p. 63, trad mia.

soggetto non ha, come la struttura narrativa, che ci consente e ci incoraggia a provare un tipo di interesse che sarebbe estremamente difficile e probabilmente pericoloso provare per il suo soggetto, se ci trovassimo di fronte a quest'ultimo nella realtà. A proposito di tutto questo Neill ritiene che il resoconto di Carroll sia informativo e persuasivo. Tuttavia, riconoscendo l'attrattiva dell'*art-horror* in sé, Neill crede che possiamo integrare e rafforzare quel resoconto nei due modi importanti. Perché 1) questo riconoscimento consente al racconto di evitare l'accusa dannosa che nel rendere la nostra esperienza dell'orrore duplice si perda qualcosa di cruciale sulla natura di quell'esperienza. E 2) ora possiamo dire qualcosa sul particolare fascino dell'orrore che, così com'è, il racconto di Carroll non è in grado di riconoscere pienamente.[273]

4.3 *Disgust or fascination: la risposta di Carroll a Susan Feagin*

Carroll inizia il suo articolo di risposta a Susan Feagin dichiarando che quest'ultima rifiuta la sua analisi perché accetta il principio che in qualsiasi resoconto adeguato dell'horror il fatto che un lettore o uno spettatore si senta in un certo modo deve essere dimostrato come parte dell'attrazione del genere. Questo è il principio "affetto/attrazione". Feagin, accettando l'analisi di Carroll del genere horror, concorda sul fatto che il disgusto è un affetto che il genere è progettato per suscitare. Quindi questa osservazione, insieme al suddetto principio affetto/attrazione, la porta a supporre che il disgusto - o il *gross-out*, come lo definisce lei - deve essere una fonte di attrazione nell'horror. Ma per Carroll molto dipende da come dobbiamo interpretare la nozione di "parte dell'attrazione". Secondo il filosofo, il disgusto è inestricabilmente legato all'attrattiva del genere, nella misura in cui è un concomitante regolarmente ricorrente del fascino che è la fonte del piacere del genere. Alcuni mostri probabilmente non potrebbero essere affascinanti se non fossero anche disgustosi. Quindi, secondo una lettura del

[273] *Ibidem*, pp. 63-64.

principio affetto/attrazione, la teoria di Carroll lo soddisfa. Tuttavia, non è questa la lettura che Feagin ha in mente. Lei sembra pensare che se un genere evoca una certa emozione, allora subire quella stessa emozione deve rappresentare parte dell'attrazione intrinseca del genere. Quindi, secondo lei, ne consegue che essere disgustati deve far parte del piacere del genere horror. Ma Carroll non si capacita del perché Feagin creda al principio dell'affetto/attrazione. Per esempio, esiste un'interpretazione standard della teoria della tragedia di Aristotele che sostiene che la tragedia suscita in noi sentimenti di pietà e di paura allo scopo esplicito di espellerli: sotto la sua egida, la tragedia si prefigge di suscitare in noi stati di pietà e paura, ma non per assaporare queste emozioni, bensì per liberarcene.[274] Inoltre, secondo questa visione, è la catarsi di queste emozioni la fonte del piacere.[275]

Carroll prosegue affermando che c'è qualcosa di sbagliato nel principio affetto/attrazione e che ciò può essere dimostrato non solo considerando le teorie dei generi, ma anche considerando i generi stessi. Le commedie romantiche contengono spesso scene in cui uno degli amanti è dolorosamente umiliato; lo spettatore è portato a provare un fastidioso imbarazzo per questi personaggi in questi momenti della fiction. Questi intermezzi, tuttavia, sono solo ulteriori ostacoli che l'amante deve superare per trionfare nella sua ricerca romantica. È il trionfo finale dell'amante che costituisce il luogo del nostro piacere in queste fiction. Non sono la prova dell'amante e il doloroso imbarazzo che proviamo nel visionarla ciò che produce il nostro piacere. L'imbarazzo doloroso può essere un elemento funzionale in queste storie, anche se Carroll non vede alcuna ragione per credere che questo indichi che sentirsi in imbarazzo sia una parte intrinseca di ciò che è attraente in questo genere.[276] Di conseguenza, il filosofo non è portato a concludere che ciò che deve far parte dell'attrazione del genere horror sia l'essere disgustati, perché non gli sembra evidente che i sentimenti che un genere è progettato per provocare siano in

[274] S. Feagin, N. Carroll, "Monsters, disgust and fascination", cit., pp. 85-86.
[275] «Tragedia è, dunque, imitazione di un'azione elevata e conclusa […], la quale attraverso pietà e paura porta a compimento la catarsi di tali passioni». Aristotele, Poetica, a cura di Andrea Barabino, Mondadori, Milano, 2022, p. 15, 1449b.
[276] S. Feagin, N. Carroll, "Monsters, disgust and fascination", cit., p. 87.

ogni caso parte dell'attrazione del genere nel modo in cui il principio affetto/attrazione suggerisce:

> Lei [Feagin] afferma che gli appassionati di montagne russe, tra i quali mi annovero, devono apprezzare cose come la sensazione di nausea che provano mentre precipitano nello spazio e compiono curve quasi al contrario. Ma non è la nausea a piacermi quando salgo sulle montagne russe. Mi piacciono l'altitudine e i panorami, la maestosa corsa fino al punto più alto del tracciato, la pausa pregnante e l'improvviso cambiamento di velocità verso il basso. I momenti di nausea si possono sopportare per il brivido generale, senza ammettere che fanno parte dell'attrazione delle montagne russe. Quindi, in realtà, credo che l'esempio delle montagne russe vada contro il principio di attrazione e affetto. E senza il principio dell'effetto/attrazione, la deduzione di Feagin della conclusione che con la narrativa dell'orrore dobbiamo provare piacere nell'essere disgustati non va a buon fine.[277]

Inoltre, la posizione di Feagin non spiega il paradosso dell'orrore. In altre parole, la visione di Feagin sembra non spiegare come mai, in generale, l'essere disgustati sia qualcosa che rifuggiamo ma cerchiamo le fiction dell'orrore. Essere disgustati di solito è scomodo, quindi come può rientrare nel piacere complessivo che traiamo dalle storie dell'orrore? Naturalmente, Feagin può rifiutare l'ipotesi che ci sia un paradosso da risolvere. Tuttavia, poiché si tratta di una supposizione perenne nel dibattito fin dai tempi di Hume, non può escluderla dalle sue analisi.[278]

Forse la discussione di Feagin su quelli che lei chiama i meta-piaceri del consumo di horror ha lo scopo di dissolvere il paradosso. Ma Carroll trova che la sua discussione di questi meta-piaceri non sia convincente. Secondo Feagin, infatti, i consumatori di horror sono generalmente considerati come persone che amano essere disgustate. Ma se a loro piace solo essere disgustati, allora è difficile capire, come ammette la stessa Feagin, come possano trarre un sentimento di realizzazione dall'aver risposto nel modo che Feagin ritiene appropriato per le fiction dell'orrore, cioè il piacere di essere disgustati. Il secondo meta-piacere di Feagin - provare piacere nel trarre il piacere appropriato dalle storie dell'orrore - si distingue appena dal suo primo meta-piacere e, in ogni caso, come il primo, sembra una fonte di gratificazione limitata per persone che già semplicemente provano piacere nell'essere disgustate dalla narrativa horror. Allo stesso modo, anche l'ultimo

[277] *Ibidem*, p. 87, trad. mia.
[278] *Ibidem*, p. 88.

meta-piacere che Feagin cita - provare piacere nell'essere abbastanza flessibili mentalmente da provare piacere nell'essere disgustati - sembra una strana fonte di piacere per i consumatori di horror così come l'autrice li descrive. Infatti, dov'è la flessibilità se si tratta di persone che amano semplicemente essere disgustate? I meta-piaceri di Feagin sembrano a Carroll più simili al tipo di piacere che una persona maldisposta verso la narrativa horror potrebbe apprezzare, se il quadro di Feagin del piacere di base del genere fosse corretto. Ma, in tal caso, la sua discussione sul meta-piacere non fornirebbe una soluzione al paradosso delle emozioni negative nell'estetica in generale o al paradosso dell'orrore in particolare.[279]

Ora Carroll commenta la critica che Feagin ha mosso alla sua teoria dei mostri.

> Quando siamo inorriditi durante la lettura di un romanzo horror, da cosa siamo inorriditi? Ritengo che il primo passo di questa catena causale sia il romanzo o, per essere più precisi, le descrizioni del romanzo. Queste descrizioni, che etichettiamo con nomi come "Dracula", fungono da stimolo esterno a noi che ci guida, a sua volta, ad avere certi pensieri o a intrattenere certe rappresentazioni mentali che danno origine all'emozione dell'*art-horror*.[280]

Il contenuto di pensiero delle rappresentazioni mentali rilevanti deriva dal contenuto proposizionale delle descrizioni del testo. Questo contenuto proposizionale riguarda le proprietà dei mostri orribili. Ciò ci fornisce le proprietà che contempliamo come istanziate nei mostri delle nostre rappresentazioni mentali. Il fatto di avere certi tipi di pensieri, come ad esempio le proprietà pericolose e impure dei mostri, spiega, quindi, l'emozione dell'*art-horror*. Tuttavia, i contenuti di questi pensieri provengono da qualche parte, cioè dalle descrizioni del romanzo che esistono e che sono etichettate con i nomi dei relativi mostri. Essere esaltati dai mostri significa quindi che il primo passo nella catena dell'esaltazione dell'arte inizia con oggetti reali, ossia con le descrizioni dei mostri che ci presentano una combinazione di proprietà e che noi etichettiamo con nomi come "Dracula". Dire che siamo stati "orripilati" da Dracula significa che il primo passo della nostra reazione emotiva è stata la presentazione di certe proprietà, a cui si riferisce

[279] *Ibidem*, pp. 88-89.
[280] *Ibidem*, pp. 89-90.

l'etichetta "Dracula", attraverso le descrizioni di Bram Stoker. Queste descrizioni forniscono poi il contenuto proposizionale da cui derivano le nostre rappresentazioni mentali e l'intrattenimento di queste rappresentazioni come pensieri non affermati genera l'*art-horror*. Siamo spaventati e disgustati dai nostri pensieri riguardanti le proprietà pericolose e impure istanziate nei mostri nelle nostre rappresentazioni mentali. Ma è anche sensato dire che siamo *art-horrorificati* dalle descrizioni pertinenti dei romanzi dell'orrore, poiché è questo che suscita in noi i pensieri pertinenti.[281]

[281] *Ibidem*, p. 90.

Conclusioni

In questa tesi abbiamo potuto confrontarci con una domanda molto complessa che diversi intellettuali, a partire da Hume, si sono posti: perché quando fruiamo di un'opera dell'orrore proviamo piacere per ciò che nella vita reale ci causerebbe paura e disgusto?

Abbiamo cercato innanzitutto di rispondere alla domanda su cosa sia il genere horror e su quale sia la sua natura, per poi chiederci come sia possibile provare emozioni nei confronti delle rappresentazioni artistiche e, infine, interrogarci sul vero e proprio paradosso dell'orrore. Abbiamo visto che, purtroppo, non esiste una soluzione univoca al paradosso. Tuttavia, il dibattito che si è sviluppato attorno a questo tema ha portato alla formulazione di teorie molto articolate, che ci permettono di comprendere meglio le dinamiche cognitive ed emotive alla base della nostra attrazione per il genere horror.

Noël Carroll, come abbiamo potuto osservare, è una figura centrale nel dibattito sul paradosso dell'orrore, e la sua teoria, esposta in *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, rappresenta una delle risposte più influenti e sistematiche al problema. La sua proposta si basa su un approccio cognitivista, secondo cui il piacere dell'horror non deriva dal semplice fatto di provare paura o disgusto, ma piuttosto dall'interesse cognitivo che nutriamo nei confronti delle narrazioni horror. Ciò che rende l'horror attraente è la sua capacità di stimolare la nostra curiosità epistemica. Secondo Carroll, il genere horror è strutturato attorno a una narrazione investigativa, in cui il pubblico viene coinvolto in un processo di scoperta e comprensione del mostruoso. Questo processo di esplorazione e risoluzione narrativa genera un senso di soddisfazione che compensa le emozioni negative di paura e disgusto suscitate dalla rappresentazione dell'orrore.

Tuttavia, nonostante la prospettiva di Carroll fosse al cuore della nostra analisi, abbiamo anche visto come essa non sia l'unica possibile. Un'interessante alternativa è offerta dagli approcci integrazionisti, che noi, nel corso dell'analisi, ci siamo occupati di affrontare sempre in riferimento al resoconto coesistenzialista di Carroll. Gli approcci integrazionisti al paradosso dell'orrore non si limitano a considerare il piacere dell'horror

come il risultato di un semplice interesse cognitivo, ma lo interpretano come un'esperienza più complessa, che coinvolge diversi livelli emotivi ed estetici.

Susan Feagin, ad esempio, ha evidenziato come il nostro coinvolgimento con l'horror possa essere spiegato attraverso un gioco di contrasti emotivi, parlando della nostra meta-risposta alle rappresentazioni dell'orrore. Secondo Feagin, noi proviamo paura e disgusto di fronte ai mostri e agli eventi perturbanti, ma al tempo stesso possiamo provare piacere, un meta-piacere, proprio nel vivere queste emozioni negative, in particolare laddove le emozioni provate risultano pertinenti alla risposta emotiva che la narrazione richiede.

Un altro contributo fondamentale viene da Katerina Bantinaki, la quale sottolinea il ruolo della distanza estetica nell'esperienza dell'horror. Secondo la sua prospettiva, il fatto che le emozioni suscitate dall'orrore siano sperimentate all'interno di un contesto finzionale permette al pubblico di godere della paura e del disgusto senza subirne realmente le conseguenze negative. La distanza estetica agisce come una sorta di filtro, che ci consente di provare emozioni intense in modo controllato, trasformando così l'esperienza negativa in una forma di intrattenimento e di arricchimento emotivo.

John Morreall, invece, suggerisce che la nostra attrazione per l'horror possa essere spiegata attraverso un meccanismo di gioco emotivo. Secondo Morreall, il piacere derivante dall'horror è simile a quello che proviamo quando ci divertiamo con gli sport estremi: ci immergiamo in situazioni che ci mettono alla prova emotivamente, ma lo facciamo in un contesto sicuro, che ci permette di godere delle risposte fisiologiche all'adrenalina senza correre pericoli reali. In questo senso, l'horror sarebbe una forma di esperienza ludica, che ci consente di esplorare e sperimentare emozioni forti in un ambiente controllato.

Alex Neill, infine, si distacca dalla prospettiva puramente cognitivista di Carroll e propone un'interpretazione più sfumata. Secondo Neill, il piacere dell'horror deriva dalla nostra capacità di provare un'emozione estetica complessa, in cui paura, disgusto e fascinazione si intrecciano in modo intrinseco. Per Neill, non è necessario spiegare il piacere dell'horror come il risultato di un elemento compensatorio – come la curiosità epistemica di Carroll –, perché il fascino stesso per ciò che è terrificante può essere una fonte diretta di soddisfazione estetica.

Queste diverse prospettive ci mostrano come il paradosso dell'orrore possa essere affrontato da molteplici angolazioni e come la nostra attrazione per il genere horror sia un fenomeno complesso, che coinvolge aspetti cognitivi, emotivi ed estetici.

Ciò che emerge chiaramente dal nostro percorso è che l'horror è un genere che sfida i confini tra il noto e l'ignoto, tra il razionale e l'irrazionale, tra il naturale e il mostruoso. L'esperienza dell'orrore è ambivalente per definizione: da un lato ci spaventa e ci repelle, dall'altro ci attrae e ci coinvolge profondamente. Questa ambivalenza è probabilmente il cuore del suo fascino e il motivo per cui l'horror continua a essere un genere così popolare e influente nella cultura contemporanea.

In conclusione, il paradosso dell'orrore non è solo una questione filosofica astratta, ma un tema che ci permette di riflettere più in generale sul nostro rapporto con le emozioni, con l'arte e con l'ignoto. Il fascino per il perturbante, il bisogno di confrontarci con le nostre paure in uno spazio sicuro e la curiosità per ciò che sfida la nostra comprensione sono elementi che continueranno a rendere il genere horror una parte fondamentale dell'esperienza estetica umana.

Bibliografia

Aeon Original, *The Paradox of Horror*, intervista a Noël Carroll, Intervistatore: Nigel Warburton, 28/09/2015

Aikin, J. e A. L., *On the Pleasure Derived from Objects of Terror; with Sir Bertrand, a Fragment, in their Miscellaneous Pieces in Prose*, Londra, 1773

Aristotele, *Poetica*, a cura di Andrea Barabino, Mondadori, Milano, 2022

Aristotele, *Etica Nicomachea*, a cura di Marcello Zanatta, Rizzoli Editore, Milano, 2002

Bambrough, R., "Literature and Philosophy", in *Wisdom: Twelve Essays,* Basil Blackwell, 1974, pp. 274–292

Barthes, R., "Introduction to the Structural Analysis of Narratives", in *Image-Music-Text*, a cura di Stephen Heat, Fontana Press, Londra, 1977, pp. 79-124

Bantinaki, K., "The Paradox of Horror: Fear as a Positive emotion", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 2012, Vol. 70, No. 4, pp. 383–92

Carroll, N., "The Nature of Horror", *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1987, Vol. 46, No. 1, pp. 51-59

Carrol, N., *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, Routledge, Chapman and Hall, Inc., NY/Londra, 1990

Coleridge, S. T., Biographia Literaria, ovvero schizzi biografici della mia vita e opinioni letterarie, a cura di Paola Colaiacomo, Editori Riuniti, Roma, 1991

Douglas, M., *Purity and Danger*, Routledge, Londra, 2002

Feagin, S., Carroll, N., "Monsters, disgust and fascination", *Philos. Stud.*, 1992, Vol. 65, pp. 75–90

Feagin, S., "The Pleasures of Tragedy", American Philosophical Quarterly, 1983, Vol. 20, No. 1, pp. 95–104

Frege, G., "On Sense and Reference", in *Meaning and Reference*, a cura di A. W. Moore, Oxford University Press, 1993, pp. 23-42

Freud, S., "Il perturbante", in *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri, 1991, pp. 269-307

Heidegger, M., *Concetti fondamentali della filosofia aristotelica*, a cura di Giovanni Gurisatti, Biblioteca filosofica 37, Adelphi Editore, 2017

Hoffner, C., Levine, K., "Enjoyment of Mediated Fright and Violence: A Meta-Analysis, Media Psychology", *Lawrence Erlbaum Associates*, Inc., 2005, Vol. 1, pp. 207-237

Hume, D., "Of Tragedy", in *Four Dissertations*, Essay XXII, Hume Texts Online

Iseminger, G., "How Strange A Sadness?", *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 1983, Vol. 42 No. 1, pp. 81-82

Jackson, R., *Fantasy: The Literature of Subversion*, Methuen, Londra, 1981

Jameson, F., "Magical narratives: romance as genre", *New Literary History*, 1975, Vol. 7, No. 1, pp. 135-163

Jones, E., *On the Nightmare*, Liveright, Londra, 1971

Lamarque, P., "How can we fear and pity fictions?", *The British Journal of Aesthetics*, 1981, Vol. 21, No. 4, pp. 291-304

Lovecraft, H. P., *Supernatural Horror in Literature*, Dover Publications, NY, 1973

Mack, J., *Nightmare and Human Conflict*, Little Brown, Boston, 1970

Morreall, J., "Enjoying Negative Emotions in Fictions", *Philosophy and Literature*, 1985, Vol. 9, pp. 95-103

Neill, A., "On a Paradox of the Heart", *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, 1992, Vol. 65, No. 1/2, pp. 53-65

Otto, R., *Il sacro: L'irrazionale nell'idea del divino e la sua relazione al razionale*, a cura di Ernesto Buonaiuti, Feltrinelli Editore, Milano, 1984

Paskow, A., *The paradoxes of Art: A Phenomenological investigation,* Intruction, Cambridge University Press, UK, 2004

Prinz, J., "For Valence", *Emotion Review*, 2010, Vol. 2, No. 1, pp. 5-13

Prinz, J., *Gut Reactions: A Perceptual Theory of Emotion*, Oxford University Press, UK, 2004

Radford, C., "How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?", *Proceedings of the Aristotelian society*, 1975, Supp. Vol. 49, pp. 81-93

Sandseter, E. B. H., "Children's Expressions of Exhilaration and Fear in Risky Play", *Contemporary Issues in Early Childhood*, 2009, Vol. 10, pp. 92-106

Smuts, A., "Art and Negative Affect", *Philosophy Compass*, 2009, Vol. 4, pp. 39-55

Smuts, A., "The Paradox of Painful Art", *Journal of Aesthetic Education*, 2007, Vol. 41, pp. 59-76

Todorov, T., *The Fantastic*, Cornell University Press, Ithaca, New York, 1975

Walton, K., *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, a cura di Marco Nani, Mimesis Edizioni, Filosofie analitiche/estetica, No. 2, Milano – Udine, 2011

Wollheim, R., *Art and its Objects: an Introduction to Aesthetics*, Harper and Row, NY, 1968