



UNIVERSITÀ DI PARMA

# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PARMA

DOTTORATO DI RICERCA IN  
SCIENZE FILOLOGICO-LETTERARIE, STORICO-FILOSOFICHE E ARTISTICHE

CICLO XXXV

## **IMMAGINARE INSIEME**

### **GLI ESPERIMENTI MENTALI COME PRATICA SOCIALE E LO SCONTRO TRA IMMAGINATORI**

Coordinatore:  
Chiar.mo Prof. Italo Testa

Tutore:  
Chiar.mo Prof. Wolfgang Huemer

Dottorando: Daniele Molinari

Anni Accademici 2019/2020 – 2021/2022



# Indice

<b>Introduzione</b>	<b>7</b>
<b>1 Le varietà dell’immaginare</b>	<b>11</b>
1.1 Immaginazione proposizionale e oggettuale	13
1.1.1 Immaginare proposizioni	13
1.1.2 Immaginare oggetti	25
1.2 Immaginazione esperienziale	31
1.3 Immaginazione come simulazione di atti mentali	38
1.4 Immaginazione come sintesi creativa	46
1.5 Conclusione	53
<b>2 Giochi di make-believe ed esperimenti mentali.</b>	<b>55</b>
2.1 La dimensione sociale dell’immaginazione	57
2.1.1 Regole, supporti e mondi di finzione	58
2.1.2 Due integrazioni alla teoria waltoniana	72
2.2 Esperimenti mentali	79
2.3 L’analogia tra opere di finzione ed esperimenti mentali.	88
2.3.1 Somiglianze	90
2.3.2 Una differenza rilevante: gli <i>spoiler</i>	93
2.3.3 Un pianeta in zona abitabile: il <i>Pierre Menard</i> di Borges	98
2.4 Conclusione	103
<b>3 Lo scontro tra immaginatori</b>	<b>107</b>
3.1 Le critiche alla <i>Stanza cinese</i> di Searle	110
3.1.1 Presentare nuovi principi di generazione	114
3.1.2 Riorganizzare le verità fittizie	117
3.1.3 Emendare i principi di generazione	122
3.2 La disarmonia immaginativa come epistemicamente produttiva	123
3.3 Conclusione	128
<b>Conclusione</b>	<b>131</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>137</b>



*Si dà spesso per scontato che una comprensione chiara e distinta di nuove idee ne preceda, e dovrebbe precederne, la formulazione e l'espressione istituzionale. (Una ricerca prende l'avvio da un problema, dice Popper.) Prima abbiamo un'idea, o un problema, e poi agiamo, cioè parliamo, o costruiamo, o distruggiamo. Questo però non è certamente il modo in cui si sviluppano i bambini piccoli. Essi usano parole, le combinano, giocano con esse, finché pervengono ad afferrare un significato che finora era sfuggito loro. E l'attività iniziale di gioco è un presupposto essenziale dell'atto finale della comprensione. Non c'è alcuna ragione per cui questo meccanismo dovrebbe smettere di funzionare nell'adulto. (Paul Feyerabend)*

*Forse per scrivere su Parigi dovrei staccarmene, dovrei essere lontano, se è vero che si scrive partendo da un'assenza. Oppure dovrei esserci dentro fino in fondo, dovrei esserci stato fin dalla giovinezza, se è vero che sono gli scenari dei primi anni della nostra vita quelli che danno forma al nostro mondo immaginario. Forse il punto è questo: bisogna che un luogo diventi un paesaggio interiore di modo che l'immaginazione prenda ad abitare quel luogo, a farne il proprio teatro. Certo che Parigi è stato il paesaggio interiore di tanta parte della letteratura mondiale. La città di Baudelaire, della grande poesia moderna, la città della narrativa, la città di Balzac; e quando uno viene a Parigi verifica questa immagine. (Italo Calvino)*

*Ma dove sono finite le cose importanti? Le piramidi e i dinosauri, le videocassette e i primi viaggi in macchina. (Tredici, Øjne)*



## Introduzione

Questa è una tesi sugli esperimenti mentali e l'immaginazione. Nella fattispecie, cercherò d'illuminare un punto generale che ritengo importante, ovvero che la portata delle immaginazioni si può spingere ben oltre i nostri stati mentali privati, coinvolgendo altre persone e traboccando nel mondo, per così dire. Da qui la prima parte del titolo: *immaginare insieme*. Che si tratti di giochi di ruolo, improvvisazione teatrale o chissà cos'altro, tante attività intersoggettive sembrano infatti richiedere alcune capacità immaginative ai rispettivi partecipanti. Alcune di esse possono addirittura comportare un progresso cognitivo, come accade nelle discipline scientifiche e filosofiche, attraverso l'esplorazione immaginativa di scenari fittizi. Questa procedura è nota agli addetti ai lavori come "esperimento mentale". Considerabili alla stregua di vere e proprie storie, gli esperimenti mentali chiamano i propri lettori a partecipare attivamente a progetti immaginativi in grado di sostenere, criticare o illustrare una tesi, un'analogia se non un'intera visione del mondo. Dal *genio maligno* di Descartes al *demone* di Maxwell, dalla *stanza cinese* di Searle al *teletrasporto* di Parfit: in questo testo presenterò diversi esperimenti mentali sia per fornire esempi interessanti sia perché utili a chiarire alcune tesi in gioco.

Un punto che ritengo particolarmente saliente, che viene accettato pacificamente ma raramente approfondito, è che gli esperimenti mentali sono spesso oggetto di accese discussioni tra i membri delle comunità di ricerca. Non è affatto raro che, seguendo la storia di turno, i ricercatori si trovino in disaccordo su cosa sia giusto o si debba immaginare. Ho quindi deciso di approfondire queste dinamiche, ritenendole tappe fondamentali di quei processi dialettici che animano le nostre imprese epistemiche. Da qui la seconda parte del titolo: *gli esperimenti mentali come pratica sociale e lo scontro tra immaginatori*. Che gli esperimenti mentali vengano presentati in una comunità di riferimento, che i suoi membri cerchino d'immaginare la stessa situazione fittizia, che alcuni percorsi immaginativi personali possano modificare la storia originale non sono contingenze irrilevanti. Sono, invece, tutti elementi utili a comprendere la sperimentazione mentale come un'attività fondata sulla nostra capacità d'immaginare insieme tanto in sintonia quanto in disarmonia.

Tra le tante posizioni filosofiche che passerò in rassegna, ce n'è una che reputo centrale per la mia tesi. Mi riferisco alla teoria sui fondamenti delle opere rappresentazionali presentata

da Kendall Walton nel suo celebre *Mimesi come far finta* [Mimesis as Make-Believe]. Fin dalla mia prima lettura del testo waltoniano, rimasi folgorato dall'invito del filosofo a prendere davvero sul serio i giochi di make-believe della nostra infanzia. Le spade di legno, le esplorazioni immaginarie e i robot giocattolo non popolano solo i nostri ricordi ma possono ancora tornarci utili per comprendere il funzionamento delle nostre attività immaginative condivise.

Che si parli d'infanzia quando si vuole trattare l'immaginazione non è un caso. Quando ero piccolo immaginavo tantissimo e molto vividamente. Penso fosse normale. Ogni infanzia felice è costellata da pupazzi da animare per far loro compiere le imprese più avventurose, costumi da indossare per far finta di essere fantasmi o supereroi, storie da ascoltare per perdersi nella fantasia e infine addormentarsi. E la mia fu senz'altro un'infanzia felice. Il giardino della casa in cui sono cresciuto era, di volta in volta, un bosco incantato, un luna park, una lontana isola popolata da dinosauri e tanti altri posti. Ma – e questo è un dettaglio importante – questi luoghi non erano solo per me. Non li immaginavo da solo. Non sempre, almeno. Non era raro che l'esplorazione di questi mondi fantastici procedesse insieme ad amici o altri coetanei. In queste situazioni ci si accordava per giocare insieme ma, fondamentalmente, ognuno ci metteva del suo. In altre parole, non era raro che tutti i bambini coinvolti si concentrassero su dettagli diversi e cercassero di sviluppare il gioco in base alle proprie preferenze. I duelli iniziavano sul campo di battaglia e finivano su astronavi, i viaggi partivano da porti sicuri e terminavano dentro vulcani ricolmi di lava bollente. Alternando fasi di sintonia e scontro immaginativo, potevano nascere e collassare interi sistemi solari fittizi e amicizie reali in un solo pomeriggio.

Ho quindi capito che non siamo condannati a restare soli con le nostre immaginazioni. Chiunque sia alle prese con l'esplorazione condivisa di un mondo di finzione può (i) immaginare qualcosa di nuovo o nascosto, (ii) comunicarlo a parole o agendo in altri modi, e (iii) invitare gli altri partecipanti ad accettare la modifica e intraprendere così un altro percorso immaginativo. Ritengo che una dinamica del genere sia operativa tanto nei giochi della nostra infanzia quanto nella sperimentazione mentale.

Per quanto riguarda gli scopi e le ragioni che animano la mia tesi, se ne possono rintracciare di più o meno accademici. Il meno istituzionale vuole che tutto questo lavoro non sia altro che un pretesto per far fuoriuscire l'immaginazione dal dominio dell'infanzia e legittimarne l'uso anche in età adulta. Passando invece a un linguaggio più accademico, lo scopo della mia tesi è argomentare a favore di tre punti principali:



- (i) non vi è un solo modo d'immaginare ma un insieme vasto ed eterogeneo composto da diverse immaginazioni con le proprie peculiarità e debolezze.
- (ii) Si è in grado d'immaginare tanto da soli quanto insieme ad altre persone. Immaginare insieme può perfino comportare un avanzamento cognitivo – ed è proprio ciò che avviene durante la sperimentazione mentale.
- (iii) Si può svolgere un esperimento mentale anche senza essere d'accordo su cosa sia opportuno immaginare. Questi casi di disarmonia immaginativa sono tutt'altro che eccezioni: sono al cuore degli esperimenti mentali come pratica sociale.

I tre punti saranno approfonditi in rispettivi capitoli. Entrando un po' più nei dettagli, la tesi è strutturata come segue. Nel primo capitolo presenterò i principali tipi d'immaginazione rintracciabili nel dibattito attuale. Passerò dalla classica divisione tra immaginazione proposizionale e oggettuale a varianti più esperienziali e creative, fermandomi anche nei pressi del simulazionismo. Qui suggerirò che non c'è un singolo tipo di attività mentale che è l'immaginare bensì tante modalità diverse e intrecciate tra loro. Ciò a cui ci troveremo di fronte sarà un'eterogenea famiglia d'immaginazioni coi propri limiti, punti di forza e possibili impieghi.

Il capitolo 2 metterà sotto ai riflettori la dimensione normativa e sociale delle nostre attività immaginative. Si può immaginare in modalità intime e solitarie ma lo si può fare anche insieme ad altre persone. Utilizzerò la teoria waltoniana dei giochi di make-believe per rendere saliente questo punto. Poi presenterò gli esperimenti mentali come un tipo specifico di supporti, discutendoli in analogia con le opere di finzione letteraria e cinematografica. Nell'ambito di questa fruttuosa analogia isolerò una differenza specifica, che è il diverso funzionamento delle anticipazioni di trama in esperimenti mentali e altre opere di finzione. Ciò che nel linguaggio cinematografico si chiama *spoiler* può rovinare la fruizione di un'opera di finzione ma essere ritenuto un dispositivo epistemicamente fruttuoso nella sperimentazione mentale.

Se nel secondo capitolo porrò l'accento sulla sintonia tra immaginatori nel seguire le regole che moderano i giochi di make-believe, il capitolo 3 sarà invece dedicato allo scontro tra immaginatori e ai diversi modi con cui i ricercatori al lavoro su un esperimento mentale violano le regole dei giochi. Da questo punto di vista, il secondo e il terzo capitolo possono essere intesi

come due lati della stessa medaglia accomunati dal tema sotterraneo del seguire una regola. La pratica degli esperimenti mentali pubblicati in articoli e discussi in comunità di ricerca procede attraverso critiche ed emendamenti delle prescrizioni a immaginare. Adottando un linguaggio d'ispirazione waltoniana – che chiarirò a tempo debito – isolerò tre tecniche per criticare un esperimento mentale: (i) rifiutando i principi di generazione, (ii) ottenendo verità fittizie diverse dagli stessi principi e (iii) modificando i principi di generazione. Infine, guiderò l'attenzione sulla tensione epistemicamente produttiva rintracciabile tra la normatività dei mondi di finzione e la libertà immaginativa personale.

**Ringraziamenti.** I ringraziamenti e le dediche confutano la massima di Derrida (1976: 158): *qui c'è qualcosa di prezioso che esiste fuori dal testo.* Ringrazio Wolfgang Huemer: senza la tua cura e la tua umanità questa tesi non sarebbe mai esistita. I thank Michael Stuart for his super interesting suggestions: sorry for my constant delay in replying to your emails. Ringrazio chi ha speso tempo a leggere e commentare il mio testo (o alcune sue parti). Ringrazio le persone e le cose che sono la linfa vitale del terzo piano di filosofia: Valentina Petrolini, Irene Binini, Teresa Roversi, Viola Tosi, Sofia Alexandratos, Younes Jamili, Mattia Biasotti, Leda Bonifai, Rosalba Feo, l'aula Frege, lo squalo di gomma attaccato al soffitto. Ringrazio i colleghi e le colleghe del XXXV ciclo di dottorato: la sofferenza s'attenua se condivisa. Ringrazio la scena emo/screamo italiana che mi permette di urlare in luoghi pubblici senza timore di alcuna pressione sociale. Ringrazio la mia famiglia per il permanente sostegno e l'autentico affetto. Ringrazio Elena Saltarelli, Nino e Zelda: con voi passo momenti ricolmi d'amore (la triade è organizzata gerarchicamente: prima c'è Elena, di cui sono romanticamente innamorato, poi viene Nino e infine Zelda – che mi ama da lontano). Dedico questa tesi ai miei genitori: Lidia e Paolo. Alla fine non sono diventato un buon geometra ma va bene così.

## Le varietà dell'immaginare

L'immaginazione non lascia indifferenti. La si può denigrare e intendere come un volo pindarico senza scopo, una perdita di tempo oppure un pericolo per le menti fragili. Si può anche ammirarla come fucina di scoperte straordinarie, motore dei racconti più avvincenti e portatrice di meraviglia. È difficile rimanere freddi e disinteressati nel valutarla, e non simpatizzare per uno oppure l'altro schieramento. Anche accettando le grandi semplificazioni che una dicotomia del genere comporta, si possono comunque trovare diverse teorie e ipotesi circa gli scopi, i meccanismi di funzionamento e le virtù – o i vizi – dell'immaginazione. Questo perché sotto il termine-ombrello “immaginazione” cadono diversi tipi di attività: sviluppare un evento fittizio fino alle sue estreme conseguenze, visualizzare un incrocio tra un elefante e una farfalla, la cosiddetta *lettura mentale* [mindreading] – ovvero comprendere o prevedere comportamenti e stati mentali altrui – ma anche valutare se quella bella scrivania in mogano vista in negozio riesca a trovare posto nello studio, fantasticare su cosa ci si può aspettare dopo la morte, partecipare a giochi di ruolo, e tanto altro ancora.

Isolare un singolo “ruolo dell'immaginazione”, esplicitando così quel filo rosso che tiene unita una famiglia così eterogenea, può quindi essere un'impresa molto ardua. Perfino Kendall Walton, le cui idee giocheranno un ruolo fondamentale in questo testo, ammette candidamente di *non essere capace* di spiegare in dettaglio cosa le più diverse immaginazioni abbiano in comune né cosa significhi “immaginare” (2011: 39). Nonostante l'apparente *impasse*, il tema dell'immaginazione gode tutt'ora di una sempre più crescente attenzione nella comunità di ricerca filosofica. Più che una singola teoria risolutiva, nell'attuale letteratura di riferimento si può rintracciare un pluralismo di proposte (Kind 2013, Murphy 2020a) in cui certi aspetti dell'immaginazione vengono resi salienti a discapito di altri. Per esempio, si può portare l'attenzione sulla capacità dell'immaginazione di creare stati mentali simili alle credenze e desideri, concentrandosi sulle analogie e differenze tra i diversi atteggiamenti proposizionali; oppure sul suo aspetto fenomenologico, analizzando le qualità specifiche dell'esperienza immaginativa e il “cosa si prova” a immaginare stati di cose paurosi o avventurosi. Ci si potrà

focalizzare sul suo aspetto cognitivo, chiedendosi se l'immaginazione possa ampliare le nostre conoscenze o se sia un pericoloso strumento da evitare poiché in grado di togliere l'attrito col mondo. Si potrà ricercare il ruolo dell'immaginazione nei quadri e nelle storie, costruendo così un'estetica che porti luce sul nostro rapporto con l'arte in termini immaginativi. Anche l'aspetto sociale può essere rilevante, poiché le immaginazioni non si esauriscono nella dimensione privata e soggettiva ma giocano diversi ruoli in svariate prassi collaborative.

Questo fugace scorcio di possibilità è sufficiente per capire che il termine "immaginazione" sembra uno di quei preziosi e massicci tavoli posti nelle sale da pranzo dei casolari in campagna – motivo di vanto e riverenza – mentre le diverse trattazioni appaiono come tovaglie troppo piccole per addobbare l'intera superficie: ogni volta che si tirerà un angolo, ecco che un'altra parte verrà lasciata scoperta.

Nonostante la complessità della questione, da qualche parte bisogna comunque iniziare. In questo capitolo passerò in rassegna le principali distinzioni attualmente in circolazione, dipingendo così uno stato dell'arte che possa aiutare a inoltrarsi nel dibattito corrente e preparare il terreno per un successivo approfondimento degli aspetti sociali delle attività immaginative. A turno, introdurrò la distinzione presa in esame e, in un secondo momento, la sottoporro a quattro domande ricorrenti circa:

- (i) la struttura del contenuto intenzionale ("su cosa verte tale atto immaginativo?");
- (ii) l'aspetto fenomenologico ("cosa si prova a immaginare in questo modo?");
- (iii) lo scopo e il ruolo ("a cosa può servire tale genere d'immaginazione?");
- (iv) i limiti ("cosa non si riesce a spiegare attraverso questa distinzione?").

In ogni caso, ritengo quantomeno azzardato erigere una sorta di griglia nella quale ordinare tutte le distinzioni poste in essere. Sotto questo aspetto, mi trovo intrappolato in una tensione tra il desiderio di sistematizzazione – tipico di un certo modo di filosofare – e la constatazione che il fenomeno preso in esame è tanto immenso quanto aggrovigliato.

## 1.1 Immaginazione proposizionale e oggettuale

Una distinzione promettente è quella tra immaginazione proposizionale e oggettuale [propositional and objectual imagination] voluta da Stephen Yablo (1993: 27) e comunemente tenuta in considerazione, quando non pacificamente accettata, nel dibattito corrente.

### 1.1.1 Immaginare proposizioni

Un atto d'immaginazione è proposizionale quando verte su, appunto, una proposizione. Per esempio, si può immaginare che il cielo sia pieno di astronavi, che il pavimento sia fatto di lava o che William Stoner sia un professore universitario. Questi tre atti vertono, rispettivamente, sulle proposizioni “il cielo è pieno di astronavi”, “il pavimento è fatto di lava” e “William Stoner è un professore universitario”. Yablo afferma che immaginazioni del genere hanno un *contenuto aletico* [alethic content], ovvero che possono essere valutate come vere o false, anche se in un dato mondo di finzione (1993: 27). Così, sapendo che il protagonista del romanzo *Stoner* è nato in una piccola fattoria al centro del Missouri, si potrebbe immaginare che sia nato a New York e compiere così un atto d'immaginazione proposizionale diretto verso una proposizione falsa sia nel mondo reale, che nel mondo di finzione di *Stoner*. L'immaginazione proposizionale è generalmente impiegata in diverse attività in cui sono coinvolti stati di cose controfattuali come il comprendere, valutare o intrattenersi con scenari non attuali oppure il considerare differenti alternative e conseguenze (Salis 2014) – nonostante sia comunque possibile immaginare proposizioni vere oppure intrecci composti da alcune proposizioni vere e altre false, come accade durante la fruizione di romanzi storici.

Fiora Salis e Roman Frigg hanno recentemente isolato tre caratteristiche essenziali dell'immaginazione proposizionale: libertà [freedom], rispecchiamento [mirroring] e quarantena [quarantining] (2020: 30 f.). Rispettivamente, noi siamo liberi d'immaginare ciò che vogliamo, senza l'importante vincolo del valore di verità; le proposizioni immaginate sollecitano certi meccanismi inferenziali tipici delle credenze; una proposizione immaginata non ha solitamente alcun impatto diretto sul proprio sistema di credenze – è isolata, messa in quarantena da ciò che si crede sia vero o falso. Procediamo con ordine.

(i) *Libertà*. In questa caratteristica giace un'importante differenza tra il credere e l'immaginare. Nessun agente linguisticamente competente può liberamente credere ciò che vuole senza, per così dire, "fare i conti col mondo". La capacità d'immaginare proposizioni, invece, non è vincolata al valore di verità di quest'ultime e ci permette d'immaginare tutto ciò che vogliamo (Nichols e Stich 2000, Currie e Ravenscroft 2002: 16) – proposizioni vere, false, implausibili e forse anche impossibili. Non tutti i filosofi sono d'accordo su questo punto: se si utilizza il termine "immaginare" alla stregua di "concepire", Yablo sostiene che non è possibile immaginare contraddizioni o altre impossibilità, se non rischiando d'incorrere in errori modali (1993: 32 f.), mentre Hume pone due diverse obiezioni. Stando alla prima, i prodotti dell'immaginazione sono vincolati all'esperienza e non si può immaginare qualcosa che non sia prima passato "dai sensi"; il poter immaginare che Pegaso si liberi in aria o che giganti distruggano roccaforti viene spiegato dallo scettico scozzese come la capacità della facoltà immaginativa di "trasporre e cambiare le sue idee" (2010: 21), non come libertà di creare idee *ex novo*. Una versione più recente e più blanda di quest'obiezione è stata posta da Margherita Arcangeli, secondo cui la libertà di ogni varietà d'immaginazione è in parte ereditata dalla sua "controparte"<sup>1</sup> non immaginativa (2019: 60). Se s'intende l'immaginazione proposizionale come un atto simile alla credenza (almeno sotto certi aspetti, come i meccanismi inferenziali), allora i suoi limiti saranno legati a doppio filo a quelli dei nostri sistemi di credenze. Per esempio, potrebbe essere difficile immaginare di credere un'addizione impossibile. In effetti, se un parlante competente non riuscisse a credere che " $5 + 7 = 20$ ", come potrebbe immaginare di crederla vera senza immaginare di essere irrazionale o non competente? A questo punto bisogna notare che l'immaginazione proposizionale accoglie in sé diversi sottogeneri: immaginare che  $x$  non significa necessariamente immaginare di credere che  $x$ . Per esempio, ci si può far assorbire da una storia e immaginare le impossibilità più significative, come suggerisce Tamar Gendler con la sua *Torre di Goldbach* (2000/2010: 190 f.), senza immaginare-di-credere nulla. Ma anche immaginare di credere un'impossibilità può innescare flussi immaginativi interessanti: immaginare di credere che " $5 + 7 = 20$ " può essere un

---

<sup>1</sup> Approfondirò questo uso del termine "controparte" nella sezione 1.3 dedicata alla teoria dell'immaginazione come simulazione di stati mentali.

ottimo punto di partenza per esplorare uno scenario in cui la matematica non funziona, in cui ogni addizione dà sempre risultati casuali, immaginando così evoluzioni tecnologiche improbabili, un mondo senza calcolatrici, uno senza ponti né altre opere di ingegneria, oppure altre conseguenze ancora più estreme.

La seconda obiezione di Hume all'idea di un'immaginazione libera e sregolata consiste nel constatare come non sia raro imbattersi in notevoli difficoltà nel caso in cui si cerchi d'immaginare stati di cose moralmente riprovevoli (2017). Immaginare che sia giusto uccidere le persone in base al loro sesso può richiedere uno sforzo non indifferente: si noti che non viene chiesto d'immaginare omicidi a sfondo sessista ma che sia giusto commetterli. Il classico esempio è immergersi nella lettura di un romanzo e trovarsi a dover immaginare che “uccidendo il suo bambino, Giselda fece la cosa giusta; dopotutto, era una femmina”<sup>2</sup> (Walton e Tanner 1994: 37). È possibile sospendere i propri sistemi di valori e riuscire a immaginare fino in fondo una proposizione del genere? Quando, per esempio, ci s'imbatte in un racconto razzista, non è affatto strano disapprovare tutto ciò che si legge e non voler terminare la lettura – a meno che non si affronti il testo con intenti storici, legati ad altre discipline oppure si è curiosi<sup>3</sup> o razzisti. Questo fenomeno, noto come “resistenza immaginativa” [imaginative resistance], è al centro di un fiorente dibattito<sup>4</sup> attorno al non poter/non voler immaginare stati di cose ripugnanti, malvagi, ma anche impossibili o esageratamente implausibili.

Tuttavia, i fenomeni legati a resistenze di questo tipo sono molto variegati e la stessa proposizione potrebbe impattare in modi diversi a seconda del progetto in cui viene immaginata e dall'abilità dell'immaginatore<sup>5</sup>. Un lettore rodato di Borges, per esempio, potrebbe aver maturato le competenze necessarie per immaginare senza problemi scenari impossibili, mentre un lettore alle prime armi potrebbe rinunciare a esplorare gli intricati mondi di finzione tipici dello scrittore argentino. Per Shen-yi Liao è inoltre importante notare che le resistenze immaginative emergono spesso in

---

<sup>2</sup> Traduzione mia. Testo originale: “In killing her baby, Giselda did the right thing; after all, it was a girl”.

<sup>3</sup> La curiosità che motiva la lettura di un racconto razzista potrebbe essere simile a quella di chi si ferma a contemplare incidenti automobilistici o litigi in pubbliche piazze. Il filo rosso potrebbe essere il fascino delle disgrazie altrui o, in altre parole, l'esplorare le sfumature significative di una situazione tragica da un punto di vista protetto e sicuro.

<sup>4</sup> Cfr. (Moran 1994, Walton 1994, 2006, 2011, Gendler 2000/2010, 2006a/2010, Weinberg e Meskin 2006, Liao 2016, Clavel-Vazquez 2018).

<sup>5</sup> Cfr. (Kind 2020a) per una trattazione dell'immaginazione come abilità [skill].

contesti narrativi in cui vengono violate alcune convenzioni di genere [genre] (2016: 462). Per esempio, uno stato di cose particolarmente cruento potrebbe essere agilmente accettato durante la lettura di una storia horror mentre susciterebbe molta più resistenza se comparisse in un romanzo d'amore.

Le convenzioni di genere possono quindi giocare un ruolo in entrambe le direzioni, sia come vincoli alla libertà immaginativa che come sollecitatori a favore di una libera esplorazione degli scenari più oscuri o aggrovigliati. Ma le aspettative legate ai generi narrativi non sono le uniche in gioco: Adriana Clavel-Vazquez pone l'accento su quelle legate agli stereotipi di genere [gender], dando più attenzione agli orizzonti interpretativi dei fruitori. La filosofa rileva infatti un'asimmetria significativa tra l'assenza di resistenza immaginativa nei confronti di personaggi maschili violenti e crudeli da un lato, e la difficoltà a immaginare ed empatizzare con personaggi femminili altrettanto spietati dall'altro (2018: 202). È quindi possibile che un immaginatore non voglia violare le norme di genere (insieme alle dinamiche di potere a esse collegate) e che, perciò, si rifiuti di procedere con un progetto immaginativo giudicato come "sovversivo" o addirittura "contro natura".

Ci sono quindi tanti fattori da tenere in conto quando si tratta di libertà immaginativa. Elementi ereditati da altri stati mentali, competenze immaginative, aspettative legate ai generi narrativi e i propri orizzonti interpretativi giocano tutti un ruolo nel disegnare e violare i limiti della libera immaginazione. Senza andare troppo nei dettagli, il punto di questa sottosezione è mostrare come l'immaginazione proposizionale sia senz'altro più "libera" della credenza ma pare non godere di libertà assoluta e incondizionata o, perlomeno, i suoi gradi di libertà cambiano a seconda degli scopi e dei contesti in cui viene utilizzata.

- (ii) *Rispecchiamento*. In questo meccanismo si trova una forte analogia tra credenza e immaginazione proposizionale. Se si crede che *Stoner* di John Williams sia un buon libro, si sarà ben disposti a credere che il suo autore sia competente, che si ha fatto un buon acquisto, che si consiglierà l'opera alle proprie amicizie, ecc. Così facendo si può pensare ad alcune proposizioni che è ragionevole credere vere o false sulla base di premesse iniziali, di certi meccanismi induttivi o deduttivi e di opportune regole d'inferenza. Lo stesso meccanismo inferenziale viene impiegato anche negli



atti d'immaginazione proposizionale (Nichols e Stich 2000: 122, Currie e Ravenscroft 2002: 12 f., Currie e Ichino 2015: 322)<sup>6</sup>: immaginare che il pavimento sia fatto di lava porta ragionevolmente a immaginare che sia pericoloso, che un libro appoggiato sul pavimento abbia preso fuoco, che sia meglio restare al sicuro su sedie e divani e tanto altro ancora. È quindi possibile immaginare una proposizione come punto d'inizio, per poi proseguire immaginando le stesse conseguenze che occorrerebbero se lo stato di cose iniziale accadesse realmente (oppure altre conseguenze meno realistiche ma altrettanto significative, a seconda degli scopi dell'attività immaginativa). Anche Kendall Walton, introducendo la distinzione tra immaginazioni occorrenti e non-occorrenti (2011: 36 ff.), sostiene come sia comune immaginare i tratti impliciti e presupposti dei personaggi o delle situazioni: si può immaginare in modo occorrente – attuale, esplicito – che Sherlock Holmes sia un essere umano che vive in via Baker Street a Londra, e in modo non occorrente che l'investigatore debba assumere cibo per mantenersi in vita o che la capitale inglese sia una città popolosa. Le inferenze, sia occorrenti che non, all'interno degli atti immaginativi sono le stesse che avverrebbero in un contesto di credenza – salvo eccezioni o esplicite richieste.

È importante notare che, a seconda delle modalità e degli scopi che guidano un atto immaginativo – oppure una credenza – può essere preferibile e più facile inferire certe proposizioni piuttosto che altre. Anche l'appartenenza di un'opera a un genere letterario, così come l'applicazione di un certo stile di ragionamento scientifico<sup>7</sup>, può portare ad assegnare un diverso valore agli elementi in gioco, a dare certe proposizioni per scontate, e a sviluppare certe inferenze piuttosto che altre sia negli atti immaginativi che in altre circostanze più o meno epistemicamente rilevanti. Per esempio, una lettrice in sintonia coi canoni della letteratura fantascientifica può applicare il rispecchiamento immaginando verità fittizie e inferenze abituali circa il teletrasporto (come, per esempio, in che modi un teletrasporto possa tipicamente andare fuori uso) con più agilità e accuratezza di un lettore digiuno di viaggi

---

<sup>6</sup> Sebbene Nichols e Stich non si riferiscano mai esplicitamente ad alcuna "immaginazione proposizionale", in (2000: 140) affermano che fingere [pretending] è un atteggiamento proposizionale alla pari del credere e del volere. Per questo motivo, la loro trattazione della finzione può considerarsi pertinente ai casi d'immaginazione proposizionale.

<sup>7</sup> Cfr. (French 2020) per un interessante confronto tra i generi letterari e gli stili di ragionamento scientifici.

interspaziali. Allo stesso modo, un individuo non in grado di amare (e del tutto ignorante in materia) potrebbe leggere *Di cosa parliamo quando parliamo d'amore* di Raymond Carver, godersi la lettura svolgendo diversi atti d'immaginazione proposizionale, senza però essere in grado di inferire alcune implicazioni rilevanti per la fruizione dell'opera<sup>8</sup>.

Si potrebbe estremizzare il punto e sostenere che, poiché ogni persona possiede le proprie idiosincrasie, allora il meccanismo di rispecchiamento seguirebbe sempre percorsi personali privi di valore o coordinazione intersoggettiva. In altre parole, ogni immaginatrice inferirebbe un diverso e peculiare fluire degli eventi a partire dallo stesso stato di cose immaginario. In effetti, così come le stesse credenze possono sollecitare in persone diverse lo sviluppo di diversi percorsi inferenziali, è altrettanto possibile che ciò accada pure durante gli stessi progetti immaginativi. L'esistenza di questa eventualità, tuttavia, non significa che essa sia la situazione più comune, né è sintomo d'imperscrutabilità dei meccanismi di rispecchiamento altrui. Al contrario, gli immaginatori cooperativi possono sviluppare un progetto condiviso comunicando le proprie inferenze personali e suggerendo, in questo modo, implicazioni significative che gli altri partecipanti potrebbero aver trascurato. In questo modo la disarmonia tra meccanismi di rispecchiamento arricchirebbe, anziché affossare, l'attività d'immaginazione<sup>9</sup>. Inoltre, bisogna sempre tenere conto del peso che esercita il *pantheon* di ogni comunità di riferimento (ovvero l'insieme di elementi come oggetti, tecniche, stili, generi, valori e scopi condivisi da una comunità d'immaginatori) nello stipulare alcuni criteri malleabili ma normativi – e quindi intersoggettivamente validi – in grado di sollecitare un percorso inferenziale piuttosto che un altro.

L'esistenza di una caratteristica del genere è una forte obiezione a quell'idea popolare per cui i prodotti dell'immaginazione sarebbero fondamentalmente privi di logica interna: è possibile strutturare in maniera coerente le situazioni immaginate, tenendo conto dei meccanismi causali vigenti nel mondo reale, delle credenze abituali

---

<sup>8</sup> Un importante elemento stilistico dei racconti di Carver è proprio quello di lasciare ai lettori il compito d'immaginare alcune implicazioni rilevanti come una riconciliazione dopo un litigio, un sottotesto passivo aggressivo o un tradimento mai davvero perdonato. In questo caso è quindi probabile che un ipotetico individuo incapace di amare non riesca a fruire dell'opera adeguatamente.

<sup>9</sup> Approfondirò nel capitolo 3 la disarmonia tra immaginatori partecipanti allo stesso progetto immaginativo e il suo possibile ruolo epistemicamente produttivo durante la sperimentazione mentale.

in una certa comunità linguistica, delle eccezioni stipulate e delle convenzioni di genere. Per esempio, è comune sapere che il fuoco brucia, che la forza di gravità ci mantiene ancorati a terra e che i draghi sputano fuoco. Inferire che, anche all'interno di un atto immaginativo, la lava fittizia distrugge oggetti fittizi non appare fuori luogo, inaccettabile o incomprensibile, a meno che non si voglia esplicitamente immaginare che ciò non avvenga. Anche in tal caso, i meccanismi di rispecchiamento saranno comunque al lavoro per permettere di ragionare sulla proposizione immaginata ed elaborare nuove conclusioni.

- (iii) *Quarantena*. Una proposizione immaginata è isolata dai propri sistemi di credenze, abitudini e desideri. Si può facilmente immaginare che una flotta nemica stia per sferrare un violento attacco aereo contro la propria abitazione senza, con ciò, cercare di mettersi in salvo o essere realmente allarmati. Se una proposizione immaginata esercita qualche effetto sugli stati mentali successivi, in ogni caso si tratta di qualcosa di trascurabile che non guida l'azione nel mondo reale né causa ulteriori atteggiamenti proposizionali (Nichols e Stich 2000: 120, Salis e Frigg 2020: 31). Esistono tuttavia almeno tre modi in cui questa caratteristica può fallire. Il primo è relativo alla resistenza immaginativa di cui ho accennato sopra, per cui una proposizione immaginata può causare una repulsione tanto reale da far disertare il progetto immaginativo. Il secondo è attraverso il contagio immaginativo [imaginative contagion] di cui parla Tamar Gendler in (2006b/2010), ovvero il caso in cui immaginare procura effetti che solitamente ci si aspetterebbe dal credere o dal percepire. Gendler si avvale di alcuni casi studio in psicologia come prova dell'esistenza di tale fenomeno, tra cui la possibilità che immaginare una certa forma possa procurarne un'immagine postuma (Weiskrantz 2002: 569 f.), che una sequenza motoria immaginata produca effetti lievi ma simili alla reale azione muscolare (Kosslyn e Moulton 2009), e che immaginare le caratteristiche di un professore o di un *ultras* possa influenzare le prestazioni cognitive durante una partita a *Trivial*

*Pursuit*<sup>10</sup> (Dijksterhuis e van Knippenberg 1998). L'autrice suggerisce che tali casi<sup>11</sup> non sono così estremi o patologici come si potrebbe pensare e che il fenomeno non viene sufficientemente considerato nelle attuali filosofie dell'immaginazione.

La resistenza e il contagio immaginativo sembrano due modi involontari in cui la quarantena può fallire. Esiste un terzo modo, volontario, che consiste nel togliere deliberatamente dall'isolamento le proposizioni immaginate e “aprire un collegamento” tra ciò che si crede e ciò che s'immagina per mirare a scopi epistemici. Mi riferisco emblematicamente agli esperimenti mentali, paragonabili a brevi narrazioni fittizie (Carroll 2002, Davies 2007, Meynell 2014, 2018, Willée 2019) adoperate principalmente nelle discipline scientifiche e filosofiche, con cui immaginiamo alcune proposizioni (e non solo) per ampliare i nostri orizzonti conoscitivi. Immaginare che due rocce legate insieme precipitino sia più velocemente che più lentamente, che un demone maligno ci inganni continuamente e che un ascensore viaggi in moto accelerato nel vuoto sono tutti esperimenti mentali che hanno causato effetti concreti nei sistemi di credenze dei rispettivi ideatori – e di tanti altri immaginatori e immaginatrici nel corso dei secoli. In questi casi noi rinunciamo (almeno in parte) alla quarantena e ci sforziamo d'immaginare stati di cose in grado di causare un impatto sulla nostra conoscenza. Nonostante ci imatteremo ancora negli esperimenti mentali durante le prime pagine di questo testo, dedicherò loro maggiore attenzione a partire dal secondo capitolo. Per ora basti sapere che alcune attività d'immaginazione funzionano rendendo in una qualche misura più labili i confini della quarantena.

---

<sup>10</sup> Bisogna prendere atto che alcuni studi di cui si avvale Gendler sono stati recentemente coinvolti nella cosiddetta “crisi della replicazione” in psicologia; ovvero, replicando le stesse situazioni sperimentali, non sempre si osservano gli stessi risultati. Tale crisi non abbraccia l'intera psicologia ma solo alcune pubblicazioni appartenenti al ramo di ricerca dell'*innesco sociale* [social priming], basato sull'idea che la ricezione di uno stimolo possa influenzare la risposta a quelli successivi. A metà via tra l'entusiasmo iniziale e l'attuale distacco sospettoso, il giornalista scientifico Tom Chivers sostiene che questo ambito di ricerca non sia tutto da scartare bensì da revisionare. Per esempio, sono stati ottenuti risultati positivi (modesti ma replicabili) nei casi in cui i soggetti vengono esposti a stimoli relativi a un obiettivo di loro interesse (Chivers 2019: 202).

<sup>11</sup> Questi atti immaginativi sembrano qualcosa d'altro rispetto all'immaginazione proposizionale, perché immaginare una certa forma, un certo schema motorio e certe caratteristiche stereotipiche sembrano atti rivolti verso qualcosa come delle “immagini mentali”, piuttosto che delle proposizioni. Tuttavia, ci si può trovare tristi, eccitati o sorpresi anche immaginando proposizioni, come per esempio leggendo un romanzo emotivamente coinvolgente. Anche in questo caso si può parlare di un effetto che solitamente è causato da una credenza, un desiderio oppure una percezione, e quindi di contagio immaginativo.

Fino a questo momento abbiamo brevemente analizzato le tre caratteristiche salienti dell'immaginazione proposizionale, ovvero la libertà, il rispecchiamento e la quarantena, con lo scopo di schizzare una mappatura delle sue dinamiche peculiari. Tuttavia, come accennato nella sezione sulla libertà, l'immaginazione proposizionale non si riduce a immaginare-di-credere ma accoglie in sé alcune suddivisioni. Il resto del sottocapitolo sarà dedicato a due tipi d'immaginazione proposizionale ritenuti particolarmente problematici, ovvero il supporre e l'immaginare-di-desiderare.

Secondo Salis e Frigg, anche le supposizioni sono a tutti gli effetti casi d'immaginazione proposizionale con la particolarità d'essere utilizzate in attività razionali, come i ragionamenti induttivi o deduttivi (2020: 31 f.)<sup>12</sup>. Supporre che un demone ci inganni continuamente per meditare sulle fondamenta della nostra conoscenza, per esempio, richiede d'immaginare liberamente proposizioni, un'efficiente capacità di rispecchiamento per trarre conclusioni significative, e una certa dose di quarantena dalla realtà per tenere isolata la supposizione quanto basta dal proprio sistema di credenze.

Tuttavia, che supporre sia un caso d'immaginare è oggetto di dibattito. Se si vogliono considerare le conseguenze "principali" di uno stato di cose fittizio seguendo uno scopo preciso, senza immergersi emotivamente in una situazione e senza "divagare" in alcun modo, allora le supposizioni sembrano d'uopo. Supporre che un demone ci inganni in ogni istante può essere un buon esercizio da svolgere durante una lezione di epistemologia con lo scopo di valutare i limiti e le fondamenta della nostra conoscenza. D'altra parte, nel caso in cui si voglia mettere in luce la capacità delle proposizioni immaginate di coinvolgere la lettrice e di sollecitare la creazione più o meno dettagliata di un mondo di finzione, allora il meccanismo del supporre diventa problematico. Immaginare d'essere in balia di un demone ingannatore non pare infatti vincolato ad alcuna attività razionale e potrebbe suscitare diverse risposte immaginative come, per esempio, disperazione o devozione verso un'entità tanto maligna quanto potente.

La supposizione, a differenza dell'immaginazione, sembra richiedere solo un ragionamento a mente fredda sulle conseguenze ottenibili da una data premessa. D'altro canto, l'immaginare pare presentare una dimensione fenomenologica, un più o meno forte legame con le emozioni e una certa dose di partecipazione. In contrasto con Salis e Frigg, Gendler sostiene che il supporre è a metà strada tra il credere e l'immaginare: a differenza della credenza, la

---

<sup>12</sup> L'autrice e l'autore non si fermano qui, considerando casi d'immaginazione proposizionale anche i ragionamenti controfattuali, i sogni comuni, quelli a occhi aperti e i giochi di make-believe (2020: 31).

supposizione non è vincolata da ciò che si ritiene vero; a differenza dell'immaginare, invece, il supporre pare non richiedere alcuna partecipazione attiva (2000/2010, 2006/2010).

Una terza posizione si può trovare in una recente monografia nella quale Margherita Arcangeli difende una visione immaginativa della supposizione. Contro l'idea che la supposizione non trovi posto nel reame dell'immaginazione, Arcangeli argomenta che anch'essa può avere una dimensione fenomenologica, emotiva e partecipativa tanto quanto altri generi d'immaginazione. In ordine: supporre può essere accompagnato da un vissuto fenomenologico di tipo non sensoriale<sup>13</sup>, può indirettamente provocare una reazione emotiva<sup>14</sup> e richiede una certa dose di partecipazione e impegno<sup>15</sup>. Inoltre, la supposizione presenta tutte le caratteristiche tipiche dell'immaginazione proposizionale: possiamo supporre ciò che vogliamo in libertà (l'isolamento del contenuto di una supposizione da altre proposizioni che possono popolare la nostra vita mentale comporta anzi un maggiore grado di libertà rispetto ad altri generi d'immaginazione proposizionale), adoperando il meccanismo del rispecchiamento (inferendo le

---

<sup>13</sup> Questo punto è oggetto di dibattito. Secondo alcuni filosofi è possibile rintracciare negli atteggiamenti proposizionali (doxastici ma non solo) un certo contenuto qualitativo, un "cosa si prova" a credere vera una proposizione e falsa un'altra (Bayne e Montague 2011). Per esempio, credere che nel 2008 sia stato pubblicato l'album *Ogni nuovo inizio* dei Raean è un'esperienza che può presentare qualità diverse dal credere che il secondo nome di Paul Feyerabend sia "Karl". Immaginare di credere una di queste due proposizioni (sia immaginare di credere che sia vera, sia immaginare che sia vera) potrebbe presentare, *mutatis mutandis*, un vissuto analogo. È quindi possibile che anche il supporre che *Ogni nuovo inizio* sia stato pubblicato nel 2008 presenti una qualche dimensione fenomenologica di tipo non sensoriale o, perlomeno, la questione non pare così scontata come sembrerebbe a prima vista. Accennerò a quest'idea di "fenomenologia cognitiva" anche nella sezione 1.2 dedicata all'immaginazione esperienziale.

<sup>14</sup> Arcangeli illustra la capacità delle supposizioni di sollecitare emozioni portando due esempi, tra cui: supponi che qualcuno sventri un gattino su un tavolo e che poi ne mangi le viscere. Alla domanda se la tovaglia sia sporca si può facilmente provare disgusto o un'altra emozione ripugnante (Arcangeli 2019: 38). La filosofa sostiene che, in questo caso, la supposizione evoca una risposta emotiva, sebbene non in modo immediato. Se si rimanesse sintonizzati al solo progetto supposizionale allora si risponderebbe che "sì, la tovaglia è sporca" senza battere ciglio. Ma, messo di fronte a questa possibilità, l'agente può facilmente immaginare la tovaglia imbrattata di sangue, provare disgusto sulla base di quest'immagine e non riuscire facilmente a bloccare questo passaggio dalla supposizione alla visione viscerale indotta. Quindi una supposizione può attivare in modo mediato, sollecitando sistematicamente un altro genere d'immaginazione, il nostro sistema affettivo.

<sup>15</sup> Alcuni filosofi sostengono che il supporre sia riducibile a qualcosa come l'intrattenere [to entertain] una proposizione e che, quindi, non richieda alcuna attiva partecipazione né sforzo mentale bensì una passiva contemplazione. Quest'idea viene chiamata da Arcangeli "la posizione fregeiana" (2019: 57) in quanto riduce l'atto del supporre all'"afferrare il senso" di una proposizione. Sotto questo aspetto la filosofa nota una differenza tra alcune forme d'immaginazione e la supposizione: l'immaginare di credere (ma anche l'immaginare di percepire) impiega credenze implicite ed esplicite, ricordi, desideri, stati emotivi e altri elementi tratti dal proprio "assetto mentale generale" [overall mental setup] (2019: 59). Questo è anche il motivo per cui è frequente personalizzare i dettagli e divagare in un mondo di finzione durante tale genere d'immaginazioni. La supposizione, d'altra parte, è caratterizzata da dinamiche più controllate, richiede di mettere tra parentesi tutti gli elementi della nostra vita mentale che potrebbero fuorviarla e si focalizza sia su una proposizione isolata che sulle sue principali conseguenze. Supporre comporta quindi meno sforzo rispetto ad alcuni generi d'immaginazione ma, tuttavia, richiede anch'essa una certa dose di partecipazione: chi suppone s'impegna a considerare una proposizione come se fosse vera e ne soppesa le conseguenze rilevanti in base agli scopi che muovono l'attività supposizionale.

principali conseguenze di uno stato di cose fittizio attraverso un processo altamente controllato e finalizzato a un obiettivo specifico) e mettendo in quarantena il processo supposizionale da eventuali interferenze con credenze e desideri.

Rispetto alla più recente trattazione di Salis e Frigg, che in realtà dedica solo una breve sezione alla supposizione, e al lavoro di Gendler, che risente il peso di collocarsi in uno stadio del dibattito forse ancora un po' acerbo, l'opera di Arcangeli ha il pregio di approfondire in modo specifico il tema mostrando come le tipiche critiche nei confronti di una visione immaginativa della supposizione siano spesso fondate su semplificazioni di processi ben più complessi o su ambiguità mai ben disambiguate.

La supposizione trova quindi un posto nel reame dell'immaginazione? Come spiegare la sopra citata differenza tra il supporre che un demone ci inganni e l'immaginare lo stesso stato di cose? Forse sono tutti e due casi d'immaginazione proposizionale, il primo specifico e il secondo generico, perché in entrambi è in gioco l'esplorazione di uno scenario controfattuale – sebbene in modi diversi. Nella supposizione questo sviluppo è vincolato e orientato a un obiettivo mentre nell'immaginazione pare più libero e spontaneo. L'uso del termine “supporre” pare quindi una sorta di marcatore che suggerisce al lettore di mettere da parte ogni possibile interferenza idiosincratICA e impegnarsi a immaginare le conseguenze più rilevanti sullo sfondo di uno scopo ben preciso (spesso un ragionamento modale o comunque epistemicamente produttivo).

Bisogna però notare che finora sono stati considerati solo casi d'immaginazione proposizionale la cui controparte può essere assimilata ad atteggiamenti doxastici. In realtà, questo genere d'immaginazione può avere come controparte ogni attitudine proposizionale (Kind 2016: 163) – non solo credenze ma anche desideri, speranze e aspettative, tra le altre. Per esempio, immaginare desideri può essere classificato come genuino caso d'immaginazione proposizionale (Currie e Ravenscroft 2002: 19 ff.): si può immaginare di desiderare che smetta di piovere, così come si può immaginare di crederlo vero. La differenza tra desideri “autentici” e immaginati sarebbe che i primi, a differenza dei secondi, guidano le concrete azioni: desiderare di possedere un'auto porta una persona (adulta, con patente e lavoro più o meno stabile) a risparmiare e valutare effettivamente quale veicolo acquistare, mentre immaginare un desiderio del genere sarà posto “in quarantena” dal mondo e raramente innescherà le stesse azioni da meticoloso risparmiatore.

L'esistenza di desideri immaginari, perlomeno in alcuni generi d'attività come il coinvolgimento nelle opere di finzione, viene però messa in dubbio da alcuni filosofi. Per

esempio, il desiderio di consolare uno sventurato personaggio fittizio a cui si è particolarmente legati sarebbe da intendere non come atto immaginario bensì come caso di autentico desiderio (innescato però da una credenza fittizia). Che tale desiderio sia “in quarantena” lo si può spiegare col fatto che i desideri si concretizzano in azioni solo quando interagiscono con credenze non immaginarie (Carruthers 2006: 99). Il desiderio che William Stoner riesca a condurre una vita pacata ma serena non guida alcuna azione concreta oltre al proseguimento della lettura, almeno finché la lettrice sa che quella persona destinata a vivere una vita malinconica non esiste davvero. La nozione di desiderio immaginario sembra quindi superflua quando si pensa al nostro rapporto con le opere di finzione. D'altra parte, essa pare utile a spiegare casi in cui s'immagina di desiderare una Ferrari per comprendere la reale angoscia di chi non riesce ad acquistare l'auto dei suoi sogni.

In ogni caso, anche accettando l'esistenza di desideri immaginari come casi d'immaginazione proposizionale, bisogna comunque considerare che si avrebbe a che fare con attitudini immaginative ben diverse tra loro: immaginare di sapere che l'infanticidio sia giusto può risultare più facile e meno sgradevole che immaginare di desiderarlo. I meccanismi di libertà, rispecchiamento e quarantena, nonostante giochino un ruolo in tutti i casi d'immaginazione proposizionale, andrebbero quindi caratterizzati in modo più specifico a seconda dell'attitudine proposizionale presa in considerazione. Poiché i miei interessi vertono maggiormente sugli usi sociali dell'immaginazione in contesti epistemici (di cui gli esperimenti mentali sono caso emblematico), ho ritenuto più utile concentrarmi sulla versione simile alla credenza d'immaginazione proposizionale.

Illuminare l'immaginazione sotto il suo aspetto proposizionale può mettere in luce i suoi elementi cognitivi: si può immaginare una proposizione che esprime uno stato di cose utile alla ricerca scientifica e filosofica, liberi dai vincoli tipicamente imposti dalla realtà per sondare diverse possibilità, e comunicare i risultati ottenuti tramite il meccanismo del rispecchiamento per immaginare, valutare e comprendere le conclusioni più interessanti. Cercando di rispondere alle quattro domande con cui interrogherò ogni variante dell'immaginare, l'immaginazione proposizionale: (i) verte su proposizioni oppure su atteggiamenti proposizionali, (ii) non pare avere un aspetto fenomenologico di tipo sensoriale – sebbene rimanga aperta la possibilità di una fenomenologia cognitiva – e (iii) può servire a scopi epistemici negli esperimenti mentali e nelle supposizioni, ma anche estetici o d'intrattenimento nei racconti. Per quanto riguarda (iv) i limiti dell'immaginare, il più rilevante risulta essere proprio la mancanza di un aspetto fenomenologico



di tipo sensoriale: l'immaginazione proposizionale non riesce a dar conto di una caratteristica che alcuni teorici ritengono centrale, ovvero il "cosa si prova" a immaginare (Kind 2001). Senza riuscire a coinvolgere alcun aspetto qualitativo, si può faticare a spiegare il "quasi-percepire" nella propria mente un certo evento, il provare empatia per un personaggio fittizio, l'immaginare da un punto di vista diverso le situazioni più svariate. Si conclude che l'immaginazione proposizionale, presa singolarmente, non riesce a fornire una spiegazione comprensiva del fenomeno dell'immaginazione senza sacrificare il suo aspetto più legato alle immagini mentali e alle esperienze.

### 1.1.2 Immaginare oggetti

Anche Yablo pare aver ben chiare le mancanze dell'immaginazione proposizionale, presentandola come la faccia di una medaglia che trova dall'altro lato l'immaginazione oggettuale. Questo secondo genere non verte su proposizioni bensì su entità oppure eventi. Si può immaginare, per esempio, una leonessa che ruggisce, una quercia in cima a una collina, il Notturmo op. 9 n. 2 di Fryderyk Chopin o un triangolo. Yablo afferma che gli atti d'immaginazione oggettuale hanno un contenuto referenziale "che mira a rappresentare un oggetto" [purports to depict an object] (1993: 27), mentre in una nota a piè della stessa pagina sostiene che non è necessariamente coinvolta alcuna immagine mentale e porta come esempio il celebre chiliagono di Descartes – immaginabile senza una precisa immagine mentale visiva<sup>16</sup>. Non è difficile decifrare le ragioni dietro tale scelta: l'autore sembra prediligere l'uso dell'immaginazione in contesti modali, dove il punto della questione pare la possibilità metafisica piuttosto che gli aspetti fenomenologici dell'immaginazione. Rimane però aperta la domanda: se non tramite immagini mentali, in che modo l'immaginazione oggettuale "mira a rappresentare un oggetto"? Berys Gaut cerca di disinnescare il problema, sostenendo che "immaginare un qualche oggetto  $x$  è una questione di considerare il concetto di  $x$ , dove il "considerare" il concetto di  $x$  è una questione di pensare a  $x$  senza impegnarsi circa la sua esistenza (o non esistenza)"<sup>17</sup> (2003: 153). Quest'ultima definizione non tiene però conto della

---

<sup>16</sup> Il caso del chiliagono viene interpretato diversamente dai due autori: per Yablo mostra che non c'è sempre bisogno di un'immagine mentale per immaginare, mentre per Descartes esemplifica un limite dell'immaginazione (Descartes 2007: 119 ff.).

<sup>17</sup> Traduzione mia. Testo originale: "imagining some object  $x$  is a matter of entertaining the concept of  $x$ , where entertaining the concept of  $x$  is a matter of thinking of  $x$  without commitment to the existence (or non-existence of  $x$ ".

possibilità d'immaginare un'entità per cui *ci si impegna circa la sua esistenza*, e che quindi s'immagina anche se la si reputa esistente, esistita oppure non esistente (Salis 2014). Per esempio, leggendo *Stoner* si può immaginare l'Università del Missouri, di fronte a un ritratto di Napoleone Bonaparte si può immaginare il generale francese esiliato a Sant'Elena e si può immaginare Babbo Natale nonostante non ci siano dubbi circa la rispettiva esistenza o non esistenza dei tre oggetti<sup>18</sup>.

L'alternativa opposta è intendere le immagini mentali come elementi essenziali degli atti immaginativi. L'ipotesi ha vissuto un'età dell'oro durante la modernità grazie ad alcuni celebri filosofi, tutti accomunati dall'uso del termine "immaginazione" alla stregua di "percezione tramite l'occhio della mente" (Descartes 2007, Hobbes 2011, Berkeley 2012, Hume 2010). Nonostante le differenze di approccio e linguaggio, questi autori concordano nell'intendere l'immaginazione come una sorta di "percezione depotenziata", dove ciò che varia non è il tipo di contenuto mentale – sempre sensoriale – ma la vivacità con cui esso si presenta nella mente. L'analogia tra immaginazione e percezione è anche alla base della posizione filosofica novecentesca nota come "pittorialismo" [pictorialism], stando a cui le immagini mentali possiedono proprietà di rappresentazione spaziale e visuale simili a quelle delle fotografie<sup>19</sup> (Kosslyn 1980, Fodor 1975). Centrali per questo approccio sono alcuni esperimenti riguardanti la rotazione mentale di più figure solide (Shepard e Metzler 1971). Il più famoso di questi mostra che, dovendo valutare se due solidi ruotati diversamente siano identici tra loro, i tempi di risposta dei soggetti variano in base alla complessità della rotazione; più questa è ampia, più tempo viene impiegato per rispondere alla richiesta. Gli autori dell'esperimento suggeriscono che tale rallentamento sia dovuto alla contemplazione e rotazione di un'immagine mentale. Senza entrare troppo nei dettagli, Kosslyn parla di "quasi-immagini" [quasi-pictures] o di "rappresentazioni di superficie" [surface representations] analizzate da una funzione mentale postulata, l'"occhio della mente", in grado d'estrarre e interpretare le informazioni presenti nelle immagini mentali.

---

<sup>18</sup> Ciò suggerisce che l'ambito dell'immaginazione non riguarda solamente la finzione ma anche il passato, sia come ricordo sia come tentativo d'immaginare oggetti realmente esistiti ed eventi storicamente accaduti. Cfr. (Debus 2016) per un interessante approfondimento circa le somiglianze e differenze tra immaginazione e memoria. Ringrazio Venanzio Raspa per avermi fatto notare questo punto.

<sup>19</sup> L'intuizione si può facilmente estendere alle altre sfere sensoriali. In ogni caso, il pittorialismo non è stato originariamente formulato come una teoria sull'immaginazione ma sull'uso e la natura delle immagini mentali in generale, nello sfondo di ciò che divenne noto come il "dibattito sulle immagini" [imagery debate]. L'altro polo della questione è rappresentato dal descrizionalismo [descriptionalism], per cui le immagini mentali non sono altro che descrizioni in linguaggio naturale o formule ben formate in altri linguaggi come, per esempio, quello binario (Dennett 1969/1982, 1979/1981, Pylyshyn 1973, 1978).

Accettando le intuizioni pittorialiste, l'immaginazione oggettuale riesce a rappresentare  $x$  nella misura in cui verte su un'adeguata immagine mentale, visivamente – o comunque sensorialmente – simile al contenuto dell'atto di percepire  $x$ . Immaginare una leonessa che ruggisce, per esempio, verte su un'immagine mentale con caratteristiche sia visive (le *quasi-immagini* delle fauci digrignate) che uditive (il *quasi-suono* rimbombante del ruggito). Una posizione del genere risulta efficace nel dar conto dell'aspetto fenomenologico dell'immaginazione: immaginare una leonessa di fronte a sé può essere paragonabile all'osservarla in foto perché, in entrambi i casi, si ha a che fare con un'immagine [picture], una mentale e l'altra fisica. D'altra parte, è possibile che due immaginazioni oggettuali diverse coinvolgano la stessa immagine mentale: per esempio, immaginare una leonessa che ruggisce per salvare la prole e immaginarne una che lo fa per difendere il cibo potrebbe suscitare la stessa immagine mentale – e ciò suggerirebbe che l'impiego d'immagini mentali non sia l'intera storia. Inoltre, rimane ancora valida l'obiezione di Yablo per cui è possibile immaginare un chiliagono senza una chiara immagine mentale.

Amy Kind elabora un modello dell'immaginazione fondato sulle immagini mentali in grado di rispondere a queste obiezioni (2001). La strategia della filosofa consiste nell'accogliere solo una di tre tesi che, solitamente, vengono accettate o rifiutate in blocco: è possibile sostenere che (i) le immagini mentali svolgano un ruolo essenziale nell'immaginazione, senza con ciò affermare che (ii) siano l'oggetto dell'immaginazione o che (iii) individuino ciò che viene immaginato. Immaginare un chiliagono ha quindi bisogno di un'immagine mentale, così come ne hanno bisogno l'immaginare una leonessa che ruggisce per proteggere la prole e una per difendere il cibo; affermare ciò non vincola a sostenere che ci sia bisogno di una immagine mentale visibilmente simile a un chiliagono, o che atti immaginativi diversi debbano avere immagini mentali diverse. Nessuna delle due obiezioni risulta quindi capace di scardinare il ruolo essenziale delle immagini mentali nell'immaginazione oggettuale – ma di quale ruolo si tratta? Kind illustra il suo punto attraverso l'analogia del viaggio: un'immagine mentale rende possibile un'immaginazione così come un veicolo rende possibile un viaggio. Lo stesso tragitto può essere percorso con mezzi diversi, e lo stesso atto immaginativo può evocare immagini mentali diverse (Kind 2001: 102). L'autrice ritiene che una trattazione fondata sulle immagini mentali sia la sola a riuscire a dar conto di tre aspetti essenziali dell'immaginazione: direzionalità, attività e fenomenologia. In ordine, ogni immaginazione: (i) è diretta verso qualcosa, è un atto mentale che verte su un contenuto; (ii) è un'azione – più o meno volontaria – e non qualcosa che si

subisce; (iii) ha un aspetto qualitativo di genere sensoriale. Le immagini mentali soddisferebbero i tre requisiti: (i) hanno un aspetto rappresentazionale in grado di spiegare la direzionalità dell'immaginazione; (ii) l'operazione di formazione volontaria delle immagini riesce a dar conto della sua natura attiva; (iii) l'esperienza che si prova contemplando un'immagine mentale ha un carattere qualitativo in grado di spiegare il "cosa si prova" a immaginare (Kind 2001: 95).

La trattazione di Kind non risulta però priva di difetti: nonostante l'analogia del viaggio, non è chiaro il ruolo delle immagini fuori dalla figura retorica – oltre al fatto che queste sono essenziali. L'autrice conclude il suo articolo affermando che le immagini mentali hanno il ruolo di "catturare gli oggetti delle mie immaginazioni" [to capture the object of my imagining] (2001: 108) ma non è facile comprendere il significato di quel "catturare". Si potrebbe forse pensare che esso significhi "determinare" oppure "individuare" l'oggetto di riferimento ma ciò sarebbe in contrasto con la tattica argomentativa della filosofa presentata poc'anzi. Inoltre, non è detto che un atto immaginativo debba necessariamente presentare una dimensione fenomenologica di tipo sensoriale. L'immaginazione proposizionale, per esempio, pare esserne in parte sprovvista: come abbiamo visto nella sezione precedente, si possono sviluppare situazioni controfattuali fino alle conclusioni più estreme senza mai formarsi alcuna immagine mentale di tipo quasi-sensoriale.

Recentemente sono state avanzate alcune ipotesi a favore di un genere d'immaginazione a metà strada tra proposizionale e oggettuale. Peter Langland-Hassan sostiene che, almeno per quanto riguarda ciò che chiama "immaginazione di giudizio"<sup>20</sup> [judgment imagining], il contenuto è un ibrido composto sia da elementi quasi-sensoriali che da descrizioni in grado di fissare una data interpretazione (2015). L'autore s'ispira, tra le altre, alla nozione di Jerry Fodor di "immagine accompagnata da una descrizione" [image under a description], ovvero un'immagine che manifesta alcune informazioni in termini descrittivi e altre in formato visuale (1975: 190). Fodor porta l'esempio delle mappe geografiche: le relazioni spaziali tra le catene montuose sono espresse visivamente, mentre le densità di popolazione linguisticamente<sup>21</sup>. Ciò che identifica una mappa come immagine informativa di un dato territorio è una collaborazione di elementi linguistici e pittorici. Allo stesso modo, l'immagine mentale di un chiliagono può

---

<sup>20</sup> L'autore si riferisce qui a "un'attitudine immaginativa simile al giudizio" [an imaginative attitude akin to judgement] che verte però non su uno stato di cose reale o ipotetico bensì su immagini mentali (Langland-Hassan 2015: 675).

<sup>21</sup> Nel caso in cui anche la densità di popolazione sia espressa visivamente, per esempio tramite diverse sfumature di uno specifico colore, c'è comunque bisogno di elementi linguistici – come una legenda a bordo della mappa – per comprendere l'immagine.

essere tale in virtù di un elemento visivo simile all'immagine di un cerchio corredato dalla descrizione di un chiliagono<sup>22</sup>. L'elemento originale di Langland-Hassan sta nell'intendere l'atto immaginativo non come un'immagine accompagnata – e quindi separata o separabile – da una descrizione bensì come un ibrido composto da elementi di genere diverso. L'idea può essere affascinante ma, ciononostante e per stessa ammissione dell'autore, c'è ancora tanto lavoro da fare per riuscire a spiegare le modalità d'interazione tra formati cognitivi così diversi come immagini e descrizioni.

Dominic Gregory è un altro filosofo che ha recentemente portato l'attenzione sulla varietà delle immaginazioni, suggerendo come non sia raro utilizzare immagini mentali interagendo con elementi simili a supposizioni (2016: 99). Per esempio, il caso del chiliagono potrebbe risolversi grazie a una combinazione di un'immagine mentale visiva non precisa e il supporre che tale immagine sia proprio quella di un chiliagono. In questo modo si può accettare una limitata capacità di formazione d'immagini mentali di tipo sensoriale, coadiuvata dall'infiltrarsi di supposizioni. Nella sezione precedente ho accennato alla possibilità che immaginare e supporre siano due attività di genere diverso e, nonostante l'importante contributo di Arcangeli, la questione è ancora oggetto di dibattito. In questo caso, a Gregory spetterebbe l'onere di chiarire i meccanismi d'interazione tra attività mentali tra loro dissimili o, perlomeno, di approfondire il suo utilizzo del termine "supposizione".

Nonostante ci sia ancora molto da chiarire riguardo la costituzione e il ruolo delle immagini mentali in generale e nell'immaginazione oggettuale in particolare, abbiamo messo abbastanza carne al fuoco per riuscire a rispondere alle quattro domande ricorrenti. Su cosa verte l'immaginazione oggettuale? Questa domanda si potrebbe disambiguare in "qual è lo statuto ontologico degli oggetti immaginati?" e "qual è la struttura dell'atto di immaginare oggettualmente?". Rispondere alla prima domanda ci farebbe addentrare in una questione più pertinente ai temi dell'intenzionalità. La seconda domanda risulta invece più vicina agli scopi di questo lavoro: l'immaginazione oggettuale ha una struttura di genere sensoriale e, praticandola, si possono immaginare oggetti, scenari o eventi. Sono presenti elementi qualitativi? Qui s'illumina il punto saliente di questo genere d'immaginazione: chi immagina oggetti può

---

<sup>22</sup> Oltre a immagini e descrizioni, Fodor sostiene che anche le intenzioni dell'autore hanno un certo ruolo nell'identificazione di un'immagine mentale (1975: 191). Il fatto che io voglia immaginare un chiliagono, e non una leonessa, può essere un elemento rilevante. Le immagini mentali vengono prodotte o richiamate con uno scopo più o meno preciso: io immagino un chiliagono, ne creo un'immagine mentale anche perché è proprio ciò che in questo momento mi serve e/o voglio fare. Una variante forte di quest'idea, per cui non si può mettere in discussione che ciò che viene immaginato sia ciò che si afferma o si vuole immaginare, è rintracciabile in Wittgenstein (1983: 45).

produrre immagini mentali con caratteristiche quasi-sensoriali. Tale aspetto può spiegare come mai immaginare possa risultare piacevole: se, in estetica, si può parlare di un tipo di piacere sensoriale evocato dall'osservazione di opere d'arte, allora immaginare oggetti in virtù di elementi quasi-sensoriali potrebbe suscitare qualcosa di analogo<sup>23</sup>. Procedendo con le domande, a cosa può servire l'immaginazione oggettuale? Oltre che stimolare piacere estetico e coinvolgimento emotivo, immaginare oggetti può avere un ruolo nel prendere decisioni – questo quadro si può abbinare a quella carta da parati? – e uno scopo cognitivo, come illustra il celebre esperimento mentale della *sfumatura di blu mancante*<sup>24</sup> di David Hume in cui è richiesto d'immaginare un certo colore (1999: 9 f.). Infine, per quanto riguarda i suoi limiti, l'immaginazione oggettuale non riesce a spiegare i meccanismi più discorsivi e di ragionamento dell'immaginazione. Le trattazioni di Langland-Hassan e Gregory cercano di risolvere il problema collegando immaginazione oggettuale e proposizionale ma il lavoro è lungi dall'essere concluso.

Un altro limite può essere l'incapacità o la difficoltà a condividere le proprie immagini mentali personali con altre persone. A tal proposito Salis e Frigg sostengono che l'abilità di formare immagini mentali è troppo soggettiva e idiosincratica per poter essere utilizzata in contesti epistemici come la sperimentazione mentale (2020: 40). Nonostante si possa argomentare a favore della possibilità che due persone si accordino e immaginino un oggetto dalle medesime proprietà visive (almeno per quanto riguarda quelle salienti per gli scopi prefissi) risulta comunque impossibile condividere i propri frutti immaginativi senza utilizzare strumenti espressivi. Se per esprimere i prodotti della propria immaginazione proposizionale basta preferire un enunciato già coinvolto nell'attività immaginativa (e, al limite, la difficoltà sta nel creare proposizioni significative in prima istanza piuttosto che comunicarle successivamente), nella variante oggettuale c'è bisogno di adoperare strumenti espressivi in grado di “convertire”

---

<sup>23</sup> Bisogna comunque notare che immaginare un oggetto e immaginare un'esperienza che verte su tale oggetto non è la stessa cosa. Il primo caso si concentra sui soli aspetti sensoriali, mentre nel secondo si tratta d'immaginare qualcosa di più ricco e complesso. Discuterò quest'ultimo genere d'immaginazione nella sezione successiva.

<sup>24</sup> Il filosofo scozzese chiede d'immaginare di aver visto tutti i colori tranne una specifica sfumatura di blu. Trovandosi di fronte a un campionario composto da tutti colori già percepiti, noterai un vuoto corrispondente proprio a quella tonalità mancante. È possibile, partendo dai colori limitrofi, immaginare un colore mai percepito senza causare alcun sbalzo cromatico? Il filosofo presenta questo caso come contro-esempio del suo principio empirista per cui tutte le nostre idee più semplici, quando si presentano per la prima volta nella nostra mente, derivano da percezioni a esse corrispondenti. Il risultato che Hume trae dall'esperimento mentale è però duplice: è sì possibile creare un'immagine mentale adeguata in grado di riempire il vuoto lasciato dalla sfumatura mancante; tuttavia, tale caso risulta così singolare da non essere in grado, da solo, di far rinunciare alla massima generale humiana.

l'immagine mentale in descrizioni o disegni – richiedendo quindi abilità ecfrastiche o artistiche, oltre che immaginative.

## 1.2 Immaginazione esperienziale

Immagina di nuotare al largo di una spiaggia sarda, dalla sabbia bianca e splendente, dall'acqua tersa e schiumosa. Le onde sono leggere e una piccola barca a remi ti garantisce un rifugio – è tutto sotto controllo. Con sapidità salina in bocca, ti godi il ritmo placido e cadenzato della marea sul corpo. Questo breve scorcio di pace estiva invita a immaginare un'esperienza in prima persona, portando l'attenzione sugli aspetti sensoriali, propriocettivi e attitudinali di un particolare vissuto; invita a immaginare di essere in certi stati coscienti “dall'interno” [from the inside], direbbe Christopher Peacocke (1985: 21). La stessa situazione può essere immaginata anche da un punto di vista esterno. Immaginare di vedere se stessi – oppure qualcun altro – immersi in acqua e osservare quel corpo ondeggiare non è però la stessa cosa che immaginarlo “sulla propria pelle”: la differenza pare analoga a quella che intercorre tra essere attore e spettatore in un dato evento. Con le parole di Zeno Vendler (1984), il primo è un caso d'immaginazione soggettiva [subjective imagination] – in cui è saliente il “cosa si prova” a sperimentare una data situazione<sup>25</sup> – mentre nel secondo si ha a che fare con l'immaginazione oggettiva [objective imagination], ovvero con una variante più incentrata sull'osservazione esterna degli eventi immaginati. Nonostante si tratti di due forme d'immaginazione fenomenologicamente differenti (Recanati 2007: 195), la distinzione non è però netta. Vendler suggerisce che ogni occorrenza d'immaginazione oggettiva si può classificare, in linea di principio, come caso speciale d'immaginazione soggettiva perché è sempre in gioco un certo punto di vista, più o meno coinvolto nella scena. In entrambi i casi ciò che viene immaginato può essere inteso come un'esperienza (Vendler 1984: 51): rispettivamente, l'insieme di esperienze sensoriali, emotive e propriocettive dell'essere immersi in acqua<sup>26</sup> e l'esperienza visiva di osservare una persona in mare. Quest'ultimo punto viene ripreso da Walton quando

---

<sup>25</sup> Si noti che il “cosa si prova” a immaginare un certo evento potrebbe richiedere l'aver vissuto e ricordato qualcosa di anche solo parzialmente analogo. Per esempio, un individuo che fosse nato e cresciuto in una grotta – senza mai uscirne – potrebbe non riuscire a comprendere e immaginare “sulla propria pelle” lo scenario descritto all'inizio di questa sezione. Secondo Amy Kind, nella maggior parte dei casi è comunque possibile immaginare “cosa si prova” a vivere un'esperienza sconosciuta grazie alla cosiddetta “mosaicatura immaginativa” [imaginative scaffolding], ovvero immaginando una combinazione di elementi e dettagli estrapolati da esperienze passate (Kind 2020b).

<sup>26</sup> O, perlomeno, una loro “immagine illanguidita” e meno vivace, come direbbe Hume.

parla d’“immaginare *de se*”, ovvero “immaginare se stessi” o “autoimmaginare”, e ipotizza che “virtualmente tutte le nostre immaginazioni vertono in parte su noi stessi” perché “anche quando non siamo i protagonisti, [...] di solito vi abbiamo un qualche ruolo – perlomeno quello di osservatori” (2011: 49).

Prima di addentrarmi nei dettagli dell’immaginazione esperienziale, ritengo utile discutere se ogni genere d’immaginazione sia davvero riconducibile a questa variante. Rispetto a quest’ipotesi bisogna distinguere due tesi. La prima è quella per cui è possibile ridurre il contenuto di ogni atto immaginativo a esperienze immaginate, mentre nella seconda si sostiene che ogni immaginazione è prospettica. Le due tesi sono disgiunte perché è possibile immaginare una scena da una certa prospettiva senza dover immaginarne gli aspetti qualitativi – siano essi sensoriali, emotivi, attitudinali, propriocettivi o di altro tipo<sup>27</sup>. Allo stesso modo, è possibile concentrarsi sul “cosa si prova” a immaginare qualcosa, sui suoi aspetti qualitativi, senza ricondurre questi ultimi a una data prospettiva ascritta a un dato soggetto. Gregory chiarisce la differenza, sostenendo che anche nelle immaginazioni in cui c’è bisogno di visualizzare qualcosa è possibile che lo scopo non sia caratterizzare una certa situazione come “osservata da qualcuno” bensì quello di portare l’attenzione su una certa porzione del mondo, reale o fittizia che sia (2016: 103). Anche Currie e Ravenscroft sembrano essere di questo avviso, quando sostengono che “immaginare di vedere P” può essere disambiguato in “immaginare di (vedere P)” e “immaginare di vedere (P)”: nel primo caso s’immaginerà se stessi – o comunque un soggetto – osservare P, mentre nel secondo s’immaginerà P in *modalità visiva* [in a seeing-like way] senza considerare alcun immaginario soggetto percipiente o il concetto di “vedere” (2002: 27 f.). È quindi possibile accettare un aspetto prospettico, immaginando in modalità simile a una percezione o a una credenza (una certa porzione del mondo è sempre illuminata da un punto di vista, non è possibile una *visione da nessun luogo*), senza però inserire nello stato di cose immaginario o nell’immagine mentale anche il soggetto che lo contempla. Per esempio, immaginando un universo vuoto oppure un albero che cade in una foresta senza che nessuno sia presente, si può immaginare un certo punto di vista – situabile in uno spazio totalmente buio oppure una foresta – come “non esperito”. Per quanto riguarda il carattere qualitativo dell’esperienza immaginata, non è difficile concepire esempi in cui s’immagina qualcosa senza che ci sia in gioco alcuna

---

<sup>27</sup> È possibile immaginare una certa scena da una prospettiva senza sollecitare alcuna immagine mentale ma tramite diversi tipi di descrizioni (rendendo salienti alcuni elementi a discapito di altri – in questo senso una descrizione può esprimere un punto di vista). Non è difficile farsi trasportare in un punto di vista situato nel mondo di finzione di un romanzo senza mai immaginarsi sensorialmente alcunché.



esperienza: immaginare il numero trentasei, di essere morti, profondamente addormentati oppure zombie, giusto per citarne alcuni. I punti salienti emergenti dagli esempi citati sono due: (i) in alcune immaginazioni si esclude volontariamente ogni soggetto percipiente, mentre (ii) in altre è impossibile collegare uno specifico vissuto<sup>28</sup>. Tali punti sembrano altrettante buone ragioni per rinunciare all'ipotesi per cui ogni genere d'immaginazione sia esperienza immaginata riconducibile a un soggetto immaginario.

Walton, sempre all'interno della discussione sull'immaginazione *de se*, propone una variante più debole per cui in ogni immaginazione è sempre presente un "sé minimale"<sup>29</sup>: una sorta di "puro e semplice io cartesiano" (2011: 53) che, nonostante non sia riconducibile a un determinato soggetto presente nello stato di cose immaginato, permette di essere sempre consapevoli di ciò che si sta immaginando. L'idea viene criticata da François Recanati che, utilizzando la filosofia di Bernard Williams, discute il caso in cui ci s'immagina di essere Napoleone (Recanati 2007: 204 ff.). Se un "sé minimale" fosse presente in ogni immaginazione, in questo caso si avrebbe a che fare con tre soggetti: (i) il sé che immagina, ovvero la persona in carne e ossa che compie l'atto immaginativo; (ii) il sé cartesiano, ovvero quello immaginato e ipotizzato da Walton, privo di corpo, storia e carattere, a cui ascrivere le proprietà ed esperienze immaginate; e (iii) Napoleone, come ciò a cui ci s'ispira e in cui ci s'immedesima durante l'immaginazione. A questo punto Recanati si pone la seguente domanda: a chi ascrivere questo "io cartesiano" immaginato? È l'io di chi immagina, quello di Napoleone oppure di un terzo "io immaginario"? Poiché a un "io cartesiano" non è collegato alcun corpo né storia, allora non pare esserci alcuna proprietà in grado di far prediligere la sua ascrizione a nessuno dei soggetti in gioco: a questo livello minimale non si è in grado di distinguere un "io" dall'altro. Per questa ragione, Recanati sostiene che tale "sé minimale" non può essere un terzo soggetto e che,

---

<sup>28</sup> Ciò non toglie che sia possibile immaginare di essere morti e contemplare la scena dall'esterno, oppure far finta che le persone decedute possano comunque continuare a osservare gli eventi nonostante la morte cerebrale. Il punto qui è che, per quanto ne sappiamo, non c'è alcuna esperienza mentre si è morti davvero e che, quindi, è impossibile immaginarla *come se accadesse realmente*; ciò non esclude la possibilità di collegare qualunque altro genere d'esperienza all'immaginare d'essere morti.

<sup>29</sup> Quella del "sé minimale" è un'ipotesi conseguente alla tensione che si può instaurare nel cercare d'immaginare un'impossibilità metafisica. Poiché gli asserti d'identità sono verità necessarie a posteriori (cfr. Kripke 2003: 97 ff.), asserire o immaginare "io sono Napoleone" quando io non sono Napoleone significa asserire o immaginare un'impossibilità metafisica. Rinunciare a tutto ciò che fa sì che Napoleone sia Napoleone, come per esempio la catena storico-causale che ne fissa il riferimento, può portare a ipotizzare una sorta di soggetto privo di ogni connotazione, appunto un "sé minimale" non impiegabile in alcun asserto d'identità personale. Cfr. (Berto e Schoonen 2018) per una critica alla teoria kripkeiana stando alla quale, quando cerchiamo d'immaginare uno scenario impossibile, in realtà ci confondiamo e ne immaginiamo un doppiante qualitativamente indiscernibile ma possibile.

nell'immaginare di essere Napoleone, ci sono solo due "sé" in gioco: chi immagina e Napoleone. Nonostante chi immagina possa dire qualcosa come "io sono il generale della Grande Armata", tale "io" non è quello di chi immagina né un *io minimo* bensì un "io" pronunciato fittiziamente da Napoleone. È al generale francese e a nessun altro che l'immaginatore finge di ascrivere le proprietà ed esperienze immaginate; non c'è bisogno di postulare un altro sé, neppure minimo, che ha bisogno di essere concepito per descrivere efficacemente questo atto immaginativo.

Nonostante siano state suggerite alcune ragioni per non ridurre ogni immaginazione a esperienza immaginata e per non accettare la necessità di un "sé cartesiano" immaginario, ritengo comunque utile addentrarmi in quel genere d'immaginazione il cui oggetto sono esperienze vissute in prima persona. La prima cosa da notare è che l'immaginazione esperienziale è un'attività complessa che coinvolge diversi sottogeneri d'immaginazioni – il cui minimo comune denominatore è il ricreare la prospettiva di un'esperienza cosciente (Dokic e Arcangeli 2015: 3). Jérôme Dokic e Margherita Arcangeli dedicano un articolo a impostare una tassonomia dell'immaginazione esperienziale, il cui primo sottogenere è l'immaginazione sensoriale [sensory imagination], ovvero l'immaginare di avere esperienza di qualcosa tramite modalità sensoriale: immaginare di vedere un fiore, di goderne il profumo, di sfiorarne i petali, immaginare di sentire il rombo di un tuono in lontananza o di gustare una fetta di torta appena sfornata; questi sono tutti casi sensoriali d'immaginazione esperienziale, e non sembrano poi così distanti dall'immaginazione oggettuale discussa nella sezione precedente.

Ma il filosofo e la filosofa vanno oltre, sostenendo che l'immaginazione esperienziale è un'attività complessa, il cui sottogenere sensoriale è solo una parte della storia. Gli altri elementi in gioco possono essere chiariti tramite l'esempio dell'immaginare di suonare il pianoforte. In questo caso si può dissezionare l'atto in almeno tre tipi d'immaginazione<sup>30</sup>: si può immaginare di toccare i freddi tasti (elemento sensoriale), si possono immaginare i propri movimenti muscolari compiuti per suonare (elemento propriocettivo), e si può immaginare di compiere una tale azione (elemento agentivo). Dokic e Arcangeli affermano che questi "tre tipi di immaginazione sono tipicamente aggrovigliati in un unico esercizio immaginativo" (2015: 5)<sup>31</sup>, sebbene siano divisibili in condizioni più o meno speciali, a seconda degli scopi e del genere di

---

<sup>30</sup> Almeno, lo si può fare se s'intende "immaginare di suonare il pianoforte" come immaginarne la corrispettiva esperienza in prima persona. Nulla vieta d'immaginarne solo gli elementi visivi, o d'immaginare la scena in terza persona; in questo caso, però, l'esercizio immaginativo sarebbe di genere oggettuale.

<sup>31</sup> Traduzione mia. Testo originale: "the three types of imagining are typically entangled within a single imaginative endeavor".

progetto immaginativo che si ha in mente. Per esempio, immaginare di respirare può comportare – oltre a trattenere realmente il fiato<sup>32</sup> – l’immaginare di abbassare lo sguardo e vedere il proprio torace dilatarsi ritmicamente, ma può anche solo richiedere d’immaginare di compiere una tale azione e di sentire i movimenti interni del proprio corpo, senza alcun elemento sensoriale (si potrebbe immaginare di farlo a occhi chiusi, oppure si potrebbe semplicemente non considerare questo dettaglio). I due filosofi mettono in chiaro che solo le componenti propriocettive e agentive dell’immaginazione esperienziale sono essenzialmente *de se*, poiché riguardano “uno stato mentale o corporeo di se stessi” [a mental or bodily state of oneself] (2015: 5), mentre quelle sensoriali lo sono accidentalmente, in quanto si riferiscono al mondo esterno e non coinvolgono necessariamente una dimensione personale.

Oltre a questi tre sottogeneri d’immaginazione esperienziale, Dokic e Arcangeli ne considerano un quarto, più “cognitivo”. Si è soliti pensare che le credenze non abbiano una dimensione fenomenologica e che, quindi, credere in modo occorrente non sia un’esperienza conscia. Sebbene possa essere accompagnato da diversi tipi di esperienze, come sensazioni, immagini o emozioni, non c’è un “cosa si prova” a credere che una proposizione sia vera (Tye 1995: 4). Tuttavia, come ho accennato nella sezione dedicata all’immaginazione proposizionale, questo punto è stato recentemente criticato. Alcuni filosofi (cfr. Bayne e Montague 2011, Chudnoff 2015) sostengono infatti che gli atteggiamenti proposizionali come il sapere e il comprendere abbiano aspetti qualitativi, e che quindi si possa parlare dell’esperienza conscia di sapere qualcosa. Leggendo una lettera importante, per esempio, Elena scopre di essere stata assunta per il lavoro dei suoi sogni. In questo caso possiamo delineare due livelli di esperienza qualitativamente rilevante: un conto è il turbinio di felicità ed eccitazione causato dall’aver ottenuto la nuova informazione; un altro è il vissuto ascrivibile alla comprensione delle proposizioni incluse nella lettera. Anche il solo sapere di aver ottenuto quel posto di lavoro è un vissuto con la propria dimensione qualitativa. Gli addetti ai lavori nella “fenomenologia

---

<sup>32</sup> È davvero così? Si può immaginare di respirare mentre si respira realmente? O, più in generale, si può immaginare di fare qualcosa mentre la si fa “davvero”? Forse qui si può rintracciare una fondamentale differenza tra l’immaginare e il fingere. Sulla scorta delle osservazioni di John Austin (1957/1993: 251 f.), fingere – per esempio – di pulire una finestra non esclude il farlo davvero. Un ladro potrebbe fingere di pulire i vetri di un edificio, mentre in realtà prende nota delle cose di valore osservabili dalla finestra per un eventuale furto; in questo caso, quei vetri andrebbero realmente puliti – anche solo per non destare sospetti. D’altro canto, immaginare di pulire una finestra non richiede alcun comportamento pubblico oltre che “uno sguardo distante” (Austin 1957/1993: 252). Intuitivamente, e a differenza dall’immaginare, il fingere richiede di svolgere un’azione concreta simile in qualche misura all’azione simulata. In ogni caso, la faccenda è ben più complessa di così perché alcune attività immaginative possono sollecitare azioni (basti pensare ai giochi di *make-believe* tra i bambini, di cui parleremo nel prossimo capitolo) mentre non è chiaro quale concreta azione richieda il fingere che, per esempio, il sole sia blu.

cognitiva” sostengono che episodi del genere si possano spiegare accettando che il credere, il comprendere, l’intuire ecc. siano esperienze. Dokic e Arcangeli sostengono questa tesi, inserendo il corrispettivo “immaginare di credere che-” all’interno del già ricco *pantheon* dell’immaginazione esperienziale. Si noti che una mossa del genere non porta a sussumere l’immaginazione proposizionale in quella esperienziale. Considerando la proposizione “L’uomo non è mai stato sulla Luna”, la distinzione tra i due generi d’attività immaginative potrebbe essere questa: se nell’immaginazione proposizionale si possono inferire le possibili conseguenze di un evento del genere e intessere una narrazione dai toni complottistici, nel sottogenere più cognitivo d’immaginazione esperienziale il punto è immaginare “cosa si prova” a credere che l’uomo non sia mai stato sulla Luna (tenendo sempre conto dei due diversi livelli di carattere qualitativo: uno è relativo alla credenza stessa; l’altro a ciò che la credenza suscita come, per esempio, la frustrazione per non aver mai dubitato di un fatto mai accaduto).

Il filosofo e la filosofa ordinano tutti e quattro i sottogeneri d’immaginazione esperienziale finora considerati (sensoriale, propriocettiva, agentiva, cognitiva) reinterpretando la distinzione di Vendler tra immaginazione soggettiva e oggettiva: ora non è più una questione d’immaginare in prima o terza persona bensì d’immaginare un’esperienza interna o esterna<sup>33</sup>. Le componenti sensoriali e cognitive ricreano esperienze esterne, quindi sono casi d’immaginazione oggettiva (ovvero “relativa a un oggetto”) mentre le componenti propriocettive e agentive ricreano esperienze interne, e vanno sistemate nel cassetto dell’immaginazione soggettiva (ovvero “relativa a un soggetto”). Per stessa ammissione degli autori, però, questa tassonomia dell’immaginazione esperienziale non è affatto completa (Dokic e Arcangeli 2015: 12): all’appello mancano ancora le controparti immaginative di alcune esperienze rilevanti come il desiderare, il giudicare e l’emozionarsi. Di primo acchito, le prime due – essendo atteggiamenti proposizionali – potrebbero avvicinarsi al sottogenere cognitivo, e quindi sarebbero casi d’immaginazione oggettiva, mentre la situazione potrebbe complicarsi per quanto riguarda le emozioni: quale possa essere il posto, entro la trattazione di Dokic e Arcangeli, per l’immaginare stati mentali affettivi non è affatto immediato.

In ogni modo, la complessità dell’immaginazione esperienziale è ancora lungi dall’essere sistematizzata, e la questione rimane ancora aperta. Per evitare di complicare la faccenda

---

<sup>33</sup> Un’esperienza esterna è relativa al mondo. Il caso tipico è la percezione visiva, che verte su qualcosa oltre se stessi; ma anche le credenze, se si accetta che siano esperienze, rientrano in questa categoria. Un’esperienza interna, invece, è necessariamente relativa a un sé (*de se*): la propriocezione oppure l’essere agente di un’azione non vertono su qualcosa di esterno bensì su se stessi (Dokic e Arcangeli 2015: 5 f.).

ulteriormente, passiamo alle ricorrenti quattro domande e tiriamo le fila del discorso. (i) Su cosa verte tale atto immaginativo? Il suo oggetto sono esperienze coscienti multimodali, interne ed esterne, con particolare attenzione alla loro dimensione fenomenica. Ciò rende saliente la seconda domanda: (ii) cosa si prova a immaginare in questo modo? Immaginare esperienze diverse da quelle realmente vissute permette un'immedesimazione ben più intensa di quella solitamente raggiungibile con l'immaginazione proposizionale o oggettuale: in questo caso non si tratta di trarre inferenze interessanti o contemplare immagini bensì d'immaginare sulla propria pelle gli effetti di certi eventi che potrebbero non accadere mai durante la propria vita. L'aspetto qualitativo, il "cosa si prova" a immaginare una certa esperienza è al centro di questo genere d'esercizio immaginativo. Non è quindi un caso che Kathleen Stock discuta una versione analoga d'immaginazione esperienziale chiamandola "immaginazione fenomenica o prospettica" [phenomenal (or perspectival) imagining] (Stock 2017: 24). Procedendo, (iii) A cosa può servire tale genere d'immaginazione? Walton, seppur non riferendosi esplicitamente a questo tipo d'attività immaginativa, afferma che:

È principalmente immaginando noi stessi fronteggiare certe situazioni, impegnarci in certe attività, osservare certi eventi, provare o esprimere certi sentimenti o atteggiamenti che veniamo alle prese con i nostri sentimenti – che li scopriamo, li impariamo ad accettare, ce ne affranchiamo, o qualunque cosa esattamente sia quella che immaginare ci aiuta a fare. Queste autoimmaginazioni sono importanti perfino quando entrare nel profondo degli altri è il nostro principale obiettivo. Per capire come si sentano le minoranze in quanto vittime di discriminazioni, si dovrebbero immaginare non soltanto casi di discriminazione ma esempi di discriminazione contro *se stessi*; si dovrebbe immaginare *di provare* la discriminazione. È quando *mi* immagino nei panni di un altro (che immagini o meno *di essere* lui) che la mia immaginazione mi aiuta a comprenderlo. [...] E quando immagino questo, imparo anche qualcosa su di me. (2011: 56, enfasi inalterate)

e che:

Nella vita reale c'è un prezzo da pagare quando vincono i cattivi, anche se dall'esperienza s'impara. Il far finta procura l'esperienza – o ad ogni modo qualcosa che le si avvicina – senza nessun costo. [...] Apprezziamo alcuni dei benefici della dura esperienza senza dovervi passare attraverso. (2011: 92)

Così personale ed emotivamente coinvolgente, immaginare esperienze può essere utile per diversi scopi: non solo comprendere gli altri, ma anche se stessi immaginando di vivere esperienze altrui. Per esempio, se si è testimoni di una rapina, si può superficialmente pensare

che la vittima avrebbe dovuto reagire e non consegnare subito il proprio portafogli. Immaginare di subire sulla propria pelle una violenza del genere, invece, potrebbe rivelare a se stessi che, in fondo, si è alquanto fifoni<sup>34</sup>. Ma l'immaginazione esperienziale può giocare un ruolo anche nel celebre "metodo Stanislavskij", grazie al quale attori e attrici riescono a calarsi efficacemente nel proprio personaggio (Stanislavskij 1996). Il regista teatrale russo pare concentrarsi principalmente sull'immaginazione sensoriale, riconoscendole la capacità di sollecitare nell'attore i sentimenti e le emozioni immaginarie più intense (1996: 71 ff.). Nonostante ciò, lo scopo principale di tale esercizio immaginativo è il trovarsi protagonisti in un'esperienza immaginaria grazie alla quale si provano emozioni e si reagisce autenticamente a tutto ciò che avviene – per poi, alla base di ciò, agire realmente sul palcoscenico. Giunti all'ultima domanda, (iv) quali sono i limiti dell'immaginazione esperienziale? Nonostante Dokic e Arcangeli le riconoscano anche una dimensione cognitiva, tale genere d'immaginazione fatica a spiegare gli elementi più vicini all'immaginazione proposizionale. Come accennato sopra, un conto è immaginare cosa si prova a credere, comprendere, intuire, scoprire qualcosa, un altro è immaginarne i possibili sviluppi o le implicazioni rilevanti. È possibile che nell'immaginazione esperienziale non sia presente il meccanismo di rispecchiamento, e che tutta l'attenzione immaginativa sia rivolta alla propria agentività anziché all'ideare sviluppi interessanti di una storia.

### 1.3 L'immaginazione come simulazione di stati mentali

A differenza delle trattazioni incontrate finora, qui non si ha a che fare con un ulteriore genere d'immaginazione ma con una teoria che è generale e ha uno scopo ben preciso. Essa è *generale* perché, come vedremo, mira a raccogliere tutti i differenti atti immaginativi sotto un unico tetto (i tre tipi d'immaginazione incontrati finora vengono spesso ricapitolati in questa teoria, quindi sarà facile imbattersi in alcuni passi di questa sezione con un senso di déjà vu) e ha lo *scopo ben preciso* di cercare di comprendere le menti altrui, concentrandosi su fenomeni come la lettura

---

<sup>34</sup> Ciò non toglie che sia sempre possibile immaginare sulla propria pelle di essere un supereroe, oppure una persona coraggiosa, e di sventare la rapina. In questi casi, però, ci si distacca considerevolmente dalla situazione *come se essa accadesse realmente*, e lo scopo del progetto immaginativo potrebbe essere, anziché il comprendere se stessi o gli altri, l'incrementare la propria autostima (in realtà, anche riconoscere la propria propensione a immaginarsi come supereroi che sventano rapine può svelare qualcosa di se stessi, come un certo desiderio di riscatto personale o voglia di mettersi in gioco, ma questo sarebbe pane per la psicoanalisi piuttosto che la filosofia).

mentale [mindreading] e l’empatia (Salis 2014: 8) – sebbene sia stata proposta anche per spiegare il coinvolgimento con opere di finzione (Spaulding 2016: 262, Currie 2010, Goldman 2006b).

Nonostante le promettenti mire esplicative ed ecumeniche, l’etichetta “simulazione” è stata spesso abusata e il suo raggio d’azione è diventato talmente ampio da renderla tanto vaga quanto eterogenea. Shaun Nichols e Stephen Stich, per esempio, hanno per diversi anni sostenuto la vacuità del termine, ritenendolo ormai “piuttosto inutile” [quite useless] (2003: 134). Con attitudine più propositiva, Gregory Currie e Ian Ravenscroft suggeriscono che, in realtà, non siamo di fronte a una singola teoria ben definita bensì a un’idea con un nucleo centrale di elementi caratterizzanti che però si presta a essere sviluppata in tanti modi diversi (2002: 51). Quest’idea si fonda su tre affermazioni principali:

- (i) *Esistenza*. Esistono stati immaginativi che sono controparti di altri stati mentali. Questi vengono chiamati in modi diversi a seconda degli autori di riferimento<sup>35</sup> ma un punto centrale rimane: nella nostra vita mentale non ci sono solo stati mentali primitivi come credenze, desideri e percezioni ma anche le rispettive omologhe simulazioni<sup>36</sup>, simili agli originali senza però guidare azioni concrete nel mondo o influenzare i nostri sistemi doxastici o etici. È comune, tra gli autori simulazionisti, dire che questi stati immaginativi utilizzano gli stessi meccanismi mentali delle loro controparti ma *off-line*, ovvero senza sollecitare reali risposte decisionali o azioni (Goldman 2006a: 20, 2006b: 43). Per esempio, posso immaginare di credere che l’aria sia un pericoloso gas velenoso, di vedere una nube verdastra di fronte a me, di desiderare la salvezza e queste immaginazioni simuleranno, adoperando gli stessi meccanismi cognitivi, le rispettive credenze, percezioni e desideri che occorrerebbero nel caso in cui la situazione accadesse realmente. A differenza della persona in preda alle allucinazioni, però, queste simulazioni non mi porteranno davvero a cercare un rifugio – se non uno fittizio all’interno di un gioco di finzione.

---

<sup>35</sup> Currie e Ravenscroft parlano d’*immaginazioni ricreative* [recreative imaginings] simili a credenze [belief-like], a desideri [desire-like] e percezioni [perception-like], mentre Alvin Goldman scrive d’*immaginazione attualizzata* o *attoriale* [enactment imagination] e di conseguenti e-immaginazioni [e-imaginings], di tipi diversi a seconda dello stato mentale attuato.

<sup>36</sup> Un’eccezione a questo punto viene difesa da Susan Feagin (2011), secondo la quale ciò che viene simulato in realtà non è uno stato bensì un processo mentale, strutturalmente simile a quello reale, che impiega come *input* e *output* stati mentali non simulati.

- (ii) *Spiegazione.* L'utilizzo di tali stati immaginativi spiega la lettura mentale. Comprendere e prevedere gli stati mentali di altre persone (capire perché soffrono, i loro percorsi decisionali o le ragioni delle loro azioni) consiste, fondamentalmente, nel proiettarci attraverso l'immaginazione in situazioni diverse da quella attuale, a immergerci nei panni altrui, a un cambio di prospettiva. È quindi importante tenere bene a mente, mentre si approfondiscono le teorie simulazioniste, il loro specifico scopo esplicativo nei confronti di una precisa attività. Tutte le proposte successive di estenderne il campo d'applicazione ad altri progetti immaginativi (come, per esempio, la fruizione di opere di fantasia) richiede qualche accorgimento aggiuntivo oppure rivela i limiti di un punto di vista ben preciso e, per questo motivo, parziale.
- (iii) *Parsimonia.* Adoperare questo meccanismo simulativo è più economico dell'impiego di una teoria della psicologia del senso comune [folk psychology]. Le tesi simulazioniste sono state elaborate come reazione critica nei confronti della cosiddetta *teoria della teoria* [theory theory], stando alla quale noi formuliamo ipotesi e traiamo inferenze circa gli stati mentali altrui per comprenderli e agire di conseguenza (Currie e Ravenscroft 2002: 51). Nonostante si possano indagare le altre menti attraverso ragionamenti freddi e distaccati, ritenere che questo sia il caso paradigmatico tradisce un eccessivo intellettualismo di fondo. Quest'azione richiederebbe tempo e un impegno cognitivo non indifferente. Ciò che accade più spesso è immergerci in una simulazione immaginativa e "scoprire" come reagiamo. Currie e Ravenscroft portano l'esempio di una madre che deve capire come agire per aiutare la figlia malata (2002: 66). Se immaginasse vividamente se stessa in quella situazione, la madre comprenderebbe immediatamente il dolore della figlia e agirebbe di conseguenza. Se invece assumesse informazioni acquisite empiricamente e sviluppasse ragionamenti astratti e disinteressati circa la sofferenza altrui, allora eseguirebbe una lettura mentale non solo cognitivamente costosa ma pure inutilmente complessa.

Ciononostante, i due filosofi ammettono che ogni atto simulativo implica un seppur minimo utilizzo di *teoria della teoria*, in quanto chi effettua la simulazione deve assumere che i meccanismi psicologici altrui siano abbastanza



simili ai propri (Currie e Ravenscroft 2002: 57) – che, per esempio, entrambe le persone (sia il soggetto simulante che quello simulato) desiderano evitare il dolore procurabile dal sollevare una pentola bollente senza alcuna protezione. D'altra parte, se si cercasse di prevedere il processo decisionale di un cyborg o di un alieno ai fornelli, affidarsi alle proprie simulazioni potrebbe essere un problema.

Muovendo anche solo un piccolo passo oltre questi tre punti, iniziano le divergenze. C'è spesso disaccordo su quanti tipi di simulazioni esistano. Secondo una visione estrema, a ogni tipo di simulazione corrisponde una controparte non immaginativa e viceversa: esattamente la metà di tutti i tipi dei nostri atteggiamenti mentali sarebbe composta da simulazioni e i due insiemi sarebbero speculari (cfr. Mulligan 1999 per un'interessante discussione di questa tesi). Una variante più blanda è invece adottata da Margherita Arcangeli, che rimane neutrale su quanti tipi di simulazioni esistano e si focalizza sulle controparti immaginative di stati mentali ritenuti più rilevanti come la percezione sensoriale e la credenza (2019: 4). Un altro luogo di disaccordo si può trovare per quanto riguarda le emozioni: se per Alvin Goldman anch'esse hanno le rispettive controparti immaginative (2006a: 47), Currie e Ravenscroft rimangono scettici attorno alla possibilità di simulare emozioni e sostengono che quelle sollecitate durante la fruizione di opere d'arte siano del tutto autentiche (2002: 189). Ma le discussioni procedono oltre la tassonomia e vertono anche su quali siano le rispettive controparti non immaginative. Per quanto riguarda la supposizione, per esempio, Arcangeli argomenta che si tratti di un'immaginazione la cui controparte è l'accettazione<sup>37</sup> [acceptance] (Arcangeli 2019: 121) mentre Currie e Ravenscroft sostengono che supporre sia il parallelo simulativo del credere o, più precisamente, di una credenza fredda, distaccata e isolata dai propri desideri (2002: 35).

Nonostante il nucleo centrale formato dalle tre idee sopra esposte, è bastato qualche rapido esempio per far cogliere quanto la teoria della simulazione risulti frammentata. Inoltre, per intorbidire ancor di più le acque, la questione della lettura mentale sembra legata a doppio filo a un altro grande tema di per sé aggrovigliato – quello dell'empatia. E infatti, come accennato a inizio sezione, anch'essa è tra le mire esplicative del simulazionismo. Anzi, spesso è proprio

---

<sup>37</sup> L'accettazione viene descritta da Arcangeli come uno stato mentale sì doxastico ma diverso dalla credenza. Accettare che  $p$ , a differenza di credere che  $p$ , significa utilizzare  $p$  come premessa in un ragionamento anche in assenza di buone ragioni o di evidenze per crederla vera (Arcangeli 2019: 97). Accettare che  $p$  richiede una, seppur temporanea e controllata, messa tra parentesi di ogni dubbio circa la sua verità o falsità. Accettare proposizioni può servire, tra le altre cose, a seguire lo sviluppo di ragionamenti altrui senza il bisogno di sottoscriverli oppure a valutare le possibili alternative quando si è ancora incerti su quale decisione prendere.

questa la teoria adoperata per spiegare l'empatia in termini immaginativi, almeno per quanto riguarda la sua versione di "alto livello"<sup>38</sup> legata alla nostra capacità di cambiare la prospettiva e comprendere gli stati mentali altrui<sup>39</sup>.

Peter Goldie sostiene che, concentrandosi sui fenomeni empatici di alto livello, bisogna distinguere almeno due tipi di cambio di prospettiva immaginativo: quello *empatico* [empathetic perspective-shifting] e quello *nei-suoi-panni* [in-his-shoes perspective-shifting]. Il primo viene definito come un "volontario e intenzionale cambio di prospettiva con lo scopo d'immaginare di essere l'altra persona, e in tal modo condividere i *suoi* pensieri, sentimenti, decisioni, e altri aspetti della sua psicologia" mentre il secondo è il "volontario e intenzionale cambio di prospettiva con lo scopo d'immaginare a quali pensieri, sentimenti, decisioni e altro si arriverebbe se ci si trovasse nelle circostanze dell'altra persona"<sup>40</sup> (Goldie 2011: 302). La differenza sta nel soggetto immaginato: nel primo caso s'immaginerebbe di essere qualcun altro mentre, nel secondo, se stessi in circostanze altrui. Questi due tipi di empatia vengono spesso confusi tra loro oppure trattati come se fossero analoghi mentre in realtà, sostiene Goldie, sono profondamente diversi e il cambio di prospettiva empatico risulta molto più problematico rispetto a quello nei-suoi-panni (2011: 302).

Il filosofo argomenta che alla base di questa confusione c'è un sovrappiombamento di analisi di casi semplici e l'assunzione che quelli più complessi funzionino fondamentalmente come i primi – l'errore sarebbe quindi, direbbe Wittgenstein, in una "dieta unilaterale" di esempi (2009: §593). Goldie discute il caso classico del sandwich: Teresa è affamata e desidera mangiare un panino. Inoltre, lei sa che i migliori panini del quartiere vengono serviti nella birreria Bastian Contrario. Giunge la pausa pranzo e Daniele cerca di prevedere il comportamento di Teresa.

---

<sup>38</sup> Goldman distingue un'empatia di alto e una di basso livello. Se la prima ha a che fare con un uso volontario e cosciente della propria immaginazione per effettuare un cambio di prospettiva (Goldman 2006a: 147), nel secondo caso si parla di un riconoscimento percettivo immediato di uno stato mentale altrui, o di un "risuonare" all'unisono tra sistemi emotivi (Goldman 2006a: 132). Per esempio, comprendere come si possa sentire un suicida poco prima del suo tragico fato, simulandone le credenze, i desideri e le paure, richiede un'attiva partecipazione immaginativa (un'attività empatica *di alto livello*) mentre osservare il volto digrignato dal dolore di un prigioniero torturato può facilmente sollecitare un tipo di empatia *di basso livello* più viscerale, immediato e involontario.

<sup>39</sup> Se descritta in questi termini, l'empatia sembra quasi sovrapponibile alla nozione di lettura mentale; in realtà presenta due dimensioni importanti, di cui solo la prima è riconducibile alla lettura mentale. I fenomeni empatici presentano sia una dimensione epistemica di lettura (e comprensione) delle menti altrui, sia una etico/emotiva del patire assieme e del prendersi cura delle altre persone nel caso in cui, dopo la lettura mentale, si concluda che qualcuno stia soffrendo o abbia bisogno d'aiuto (Coplan e Goldie 2011: IX, Goldman 2006a: 4).

<sup>40</sup> Traduzione mia. Testi originali: "consciously and intentionally shifting your perspective in order to imagine *being* the other person, and thereby sharing in *his or her* thoughts, feelings, decisions, and other aspects of their psychology" e "consciously and intentionally shifting your perspective in order to imagine what thoughts, feelings, decisions, and so on *you* would arrive at if you were in the other's circumstances" (enfasi inalterate in entrambe le definizioni).

Stando al simulazionismo, Daniele performa un cambio di prospettiva e simula due stati mentali: il desiderare di mangiare un panino e il credere che il Bastian Contrario sia un ottimo posto per esaudire tale desiderio. Fatto ciò, Daniele conclude che Teresa trascorrerà la sua pausa pranzo in quella birreria, simulandone il processo decisionale e attribuendole proprio questa scelta. In tal caso l'immaginare di *essere* Teresa e l'immaginare se stessi *al posto di* Teresa sembra una distinzione irrilevante – in entrambe le immaginazioni il meccanismo decisionale è talmente semplice da togliere di mezzo ogni eventuale interferenza e andare dritto al punto: Teresa vuole un panino e lo otterrà in un modo ben chiaro.

In casi talmente semplici è facile confondere i due tipi di empatia perché, sostiene Goldie, (i) non ci sono differenze rilevanti tra la psicologia di Teresa e quella di Daniele, (ii) entrambi sono agenti perfettamente razionali e (iii) non c'è alcuna confusione né conflitto nella scelta di Teresa. Togliendo di mezzo le peculiarità caratteriali, le irrazionalità, le confusioni e i conflitti interiori non c'è alcuna differenza tra l'immaginare di essere Teresa, immaginare se stessi o immaginare un terzo agente minimamente razionale – la scelta diventa quindi impersonale e viene meno la differenza tra il cambio di prospettiva empatico e quello nei-suoi-panni.

Non appena si complicano un po' le cose, però, riuscire a simulare gli stati mentali altrui – e, in base a ciò, comprendere e prevedere le loro scelte – può diventare un'impresa ardua. Basta passare dagli esempi in cui si deve decidere dove mangiare a quelli in cui bisogna fare scelte cruciali per la propria vita, o anche solo eventi in cui le proprie idiosincrasie e il proprio carattere giocano un ruolo rilevante nel processo decisionale. Per esempio, scegliere quale percorso di studi intraprendere una volta terminata la scuola dell'obbligo è un meccanismo decisionale complesso in cui diversi elementi possono giocare un ruolo. Alcuni di questi sono consci, come le credenze circa il mercato del lavoro e le proprie capacità, il desiderio di vivere in un futuro prospero e quello di essere una persona di successo; altri, invece, operano più inconsciamente, passivamente o in sottofondo, come le peculiarità del proprio carattere, le disposizioni emotive, i *sentimenti esistenziali* dovuti all'ansia del fare una scelta importante, le influenze irrazionali nel nostro pensiero, perfino il nostro umore. Il dibattito filosofico sulla lettura mentale e l'empatia, sostiene Goldie, non dà abbastanza importanza a tutti questi elementi sotterranei ed è quindi viziato da un intellettualismo di fondo: gli esempi pullulano di personaggi o perfettamente razionali o dalla psicologia tanto abbozzata quanto generica<sup>41</sup>. In realtà i processi decisionali

---

<sup>41</sup> Questa povera scelta di esempi potrebbe suggerire, paradossalmente, la poca empatia degli addetti ai lavori filosofici sull'empatia.

sono frutto anche di meccanismi sotterranei che non sono per nulla chiari alla persona che deve decidere – tantomeno a chi cerca di simularne lo stato mentale. Non è quindi possibile immaginare di essere un'altra persona, se non a costo di appiattirla a essere minimamente razionale o dalla psicologia banale – e questo pare tutto il contrario del provare empatia. Il massimo che si può fare è immaginare se stessi nella situazione dell'altro e capire quali percorsi mentali verrebbero sollecitati, quali sentimenti si proverebbero e cosa si deciderebbe di fare al suo posto.

Il punto esplicitato da Goldie ha delle forti ripercussioni sull'intero dibattito attorno al simulazionismo: sembra che si possano simulare solo gli stati mentali ben chiari, senza sfumature e di cui si è perfettamente consci. Per tutti gli altri, come le disposizioni caratteriali, i casi di conflitto interiore e gli altri elementi che giocano un ruolo sotterraneo nei nostri processi decisionali – in breve, per tutti quegli elementi che entrano in gioco se si considera una nozione di “agente” [agency] in senso profondo e pregnante – non è possibile ricreare una rispettiva controparte immaginativa<sup>42</sup>. Quindi, a quanto pare, non tutti i tipi di stati mentali hanno la propria controparte immaginativa, come alcuni teorici del simulazionismo invece sostengono.

Dopo aver toccato i punti principali di questa vasta famiglia di teorie, è giunto il momento di rispondere alle nostre quattro domande ricorrenti. Su cosa verte tale atto immaginativo? Qui la risposta è duplice: poiché il simulazionismo è stato teorizzato per spiegare la lettura mentale e l'empatia, le nostre simulazioni sono spesso dirette verso una persona, che è l'obiettivo del processo simulativo. Inoltre, il contenuto intenzionale delle nostre simulazioni sono altri stati mentali – di cui si vuole ricreare un duplicato *off-line* – il cui numero e tipo è ancora oggetto di forte dibattito. Passando all'aspetto fenomenologico, non c'è un “cosa si prova” che è specifico della simulazione e gli elementi qualitativi delle simulazioni vengono ereditati dagli stati mentali ricreati, i quali si ripresentano con più o meno vivacità a seconda delle capacità immaginative di chi simula.

---

<sup>42</sup> Goldie riconduce tale impossibilità a due motivi diversi. Il primo è un limite dell'immaginazione: può essere difficile immaginare tutte le sottigliezze caratteriali altrui e come queste interagiscono tra loro quando si vuole simulare un processo decisionale di un'altra persona. Inoltre, pure l'immaginatore stesso ha il proprio carattere, le proprie irrazionalità e cambiamenti d'umore che agiscono inconsciamente nei processi decisionali e che, quindi, non si possono mettere in quarantena tanto facilmente. Ma anche un immaginatore perfetto fallirebbe il cambio di prospettiva empatico perché, stando a Goldie, ci sarebbe anche un problema di natura concettuale: il riflettere su se stessi è un atto squisitamente personale e impossibile da ricreare in un'altra mente. Ciò perché si può assumere una posizione deliberativa solo nei confronti dei propri stati mentali: nessuna persona può usurpare l'autorità in prima persona dei processi decisionali altrui, nemmeno tramite immaginazione (Goldie 2011: 314). Quando si crede di farlo, in realtà si rimpiazza l'altra persona con se stessi e si effettua un cambio di prospettiva nei-suoi-panni.

A cosa può servire questo genere d'immaginazione è già stato scritto e ripetuto e, stando a Currie e Ravenscroft, è uno dei tre elementi condivisi da tutti gli approcci che rientrano in questa grande famiglia di teorie: le nostre capacità simulative servono a comprendere le menti altrui, a prevederne i processi decisionali e a empatizzare con le altre persone – siano esse reali o fittizie. Inoltre, uno degli assi nella manica del simulazionismo è la sua parsimonia ed efficacia esplicativa. La strategia del ricondurre i vari tipi di simulazioni alle rispettive controparti non immaginative non è affatto da sottovalutare, in quanto permette di estendere i risultati ottenuti in altri ambiti di ricerca (come le scienze cognitive e le discipline psicologiche) anche al dibattito sull'immaginazione. Così, con le opportune modifiche, le dinamiche delle credenze (e di tanti altri stati mentali) riescono a dirci qualcosa non solo riguardo i nostri ragionamenti ma anche le nostre immaginazioni. Questa mi pare un'ottima tattica per togliere all'immaginazione quell'alone di mistero e indeterminatezza che l'ha spesso fatta apparire tanto affascinante quanto imperscrutabile.

Tuttavia, le mire ecumeniche del simulazionismo, ovvero il suo tentativo di trattare l'immaginazione come un fenomeno fondamentalmente unitario, sono anche il suo limite più importante. Amy Kind sostiene che, in realtà, non c'è un singolo fenomeno che è "l'immaginazione" e che i ruoli esplicativi assegnati ai nostri diversi modi d'immaginare non solo cambiano a seconda dei contesti di utilizzo ma sono pure in tensione tra loro (2013: 149). Ci sono un sacco di attività immaginative dove il fine non è un cambio di prospettiva né prevedere le scelte altrui bensì il piacere estetico o un avanzamento cognitivo diverso dalla comprensione delle altre menti – giusto per citarne due. Per esempio, si può immaginare d'inserire un divano in salotto con lo scopo di capire se lo spazio è sufficiente e se il suo colore s'intona col pavimento; si può svolgere un esperimento mentale in cui s'immagina la caduta di due rocce legate tra loro per criticare una tesi fisica; si può anche immaginare una storia che narra di una fantasiosa cosmogonia che, sviluppandosi, porta a un meraviglioso universo privo di esseri viventi. In nessuno di questi casi pare necessario simulare stati mentali altrui o prevedere alcun processo decisionale.

Inoltre, non sempre è rilevante intendere le immaginazioni come controparti o sostituti fittizi di altri stati mentali (Kind 2013: 155). Concentrarsi sull'idea che le nostre immaginazioni sfruttino gli stessi meccanismi cognitivi degli omologhi stati mentali primitivi ma *off-line* significa non riuscire a scorporare ciò che viene immaginato dall'immaginatore: ci sarà sempre un soggetto immaginario (una mente) a cui dover ascrivere tutte le simulazioni (tutti gli stati

mentali). Ma ciò è chiedere troppo: immaginare un drago non è la stessa cosa che immaginare di vederne uno oppure di credere che ce ne sia uno di fronte a me. Da una prospettiva simulazionista può essere problematico cercare d'immaginare qualcosa che non sia percepito o pensato da nessuno; tuttavia, alcuni progetti immaginativi procedono senza richiedere d'inserire se stessi né come agenti né come osservatori all'interno di un mondo di finzione<sup>43</sup>.

Per queste ragioni, il tentativo di riunire tutte le attività immaginative sotto lo stesso tetto della simulazione è destinato a fallire. Andando oltre il dibattito sulle varie declinazioni della teoria, il simulazionismo si rivela promettente per spiegare solo alcune delle nostre attività immaginative ma non riesce a restituire l'enorme e variegata portata delle immaginazioni.

## 1.4 Immaginazione come sintesi creativa

Questo quarto genere d'immaginazione è molto diverso rispetto a quelli incontrati finora. Se prima si poteva parlare di atti immaginativi che portano l'attenzione su qualcosa di assente (che sia uno stato di cose, un oggetto, un'esperienza in prima persona oppure un altro stato mentale) in questo caso si ha a che fare con il notare o creare relazioni di somiglianza e, più in generale, con l'applicazione di schemi concettuali che guidano le nostre interpretazioni e la nostra comprensione di ciò che è presente (siano immagini, persone, oppure oggetti di altro genere). Currie e Ravenscroft dedicano solo una manciata di paragrafi all'immaginazione creativa (2002: 9), e giusto per chiarire che tutta l'opera si concentrerà sull'*altro* genere d'immaginazione – quello ricreativo, posto al centro del loro programma simulazionista. Tuttavia, anche l'immaginazione creativa ha uno spazio legittimo nella varietà d'immaginazioni discusse in questo capitolo e viene adoperata in diverse attività e nella creazione di diversi oggetti<sup>44</sup>. Nelle discipline scientifiche, in quelle filosofiche e anche nel linguaggio ordinario si possono trovare metafore, analogie, immagini e storie. Questi e altri oggetti sollecitano l'immaginazione creativa degli immaginatori con lo scopo di portare l'attenzione su certi dettagli (resi salienti a discapito di altri) e, più in generale, di “unire una molteplicità di elementi disparati in un insieme coerente”<sup>45</sup> (Camp 2020: 312). Per capire di cosa si sta parlando, esaminerò tre casi particolari:

---

<sup>43</sup> Ho già affrontato questo punto nella sezione sull'immaginazione esperienziale, alla quale rimando per ulteriori dettagli circa la possibilità di non inserire alcun soggetto all'interno di un mondo immaginario.

<sup>44</sup> Currie e Ravenscroft non negano questo ma, poiché la loro opera si focalizza sulla lettura mentale e la teoria simulazionista dell'immaginazione, si limitano a riconoscere l'esistenza dell'immaginazione creativa senza approfondire oltre.

<sup>45</sup> Traduzione mia. Testo originale: “uniting a manifold of disparate elements into a coherent whole”.

(i) due immagini volutamente ambigue, (ii) un ritratto dipinto e (iii) una metafora – tutti accomunati da un filo rosso che emergerà durante l'analisi.

Iniziamo col primo caso e osserviamo i seguenti disegni:



A seconda di come organizzeremo gli scarti chiaroscurali di fronte a noi, vedremo rappresentazioni diverse. Iniziando col disegno a sinistra, potremo vedere o una donna anziana (perlomeno, una sua caricatura con tanto di protuberanza su naso abnorme) o una giovane ragazza che guarda alla sua destra (del suo volto possiamo intravedere la punta del naso e le ciglia lunghe di un occhio socchiuso). Lo stesso dettaglio, a seconda dell'interpretazione che scegliamo di seguire, assume un ruolo differente nell'immagine generale: la bocca della persona anziana diventa una stretta collana indossata dalla ragazza, un mento pronunciato diventa un petto leggiadro e un orecchio semicoperto dalla folta chioma scura diventa un occhio rugoso.

Anche il disegno di destra, reso filosoficamente celebre da Wittgenstein (2009: 256), si presta a un'ambiguità del genere: quelle due tozze sporgenze a sinistra possono rappresentare le orecchie di una lepre oppure il becco di un'anatra; il punto al centro è sempre un occhio – che però guarderà in direzioni diverse a seconda dell'animale che verrà rappresentato – mentre quell'incavo a destra può essere o la bocca della lepre o una rientranza nel piumaggio dell'anatra. Cos'hanno in comune l'immagine della anziana/giovane e quella dell'anatra/lepre? Entrambi i disegni si configurano come rappresentazioni diverse e assumono significati diversi a seconda dei ruoli che assegniamo alla molteplicità di dettagli. In altre parole, un meccanismo di salienze e adombramenti organizza il nostro rapporto con l'immagine: alcuni dettagli risulteranno prominenti mentre altri rimarranno in secondo piano e, in questo modo, costituiranno una rete di rimandi reciproci<sup>46</sup> e il senso dell'immagine intera cambierà. Inoltre, tutt'e due sono immagini

---

<sup>46</sup> Per esempio, se quella determinata sezione di pixel verrà intesa come un naso allora ciò influenzerà pure i dettagli limitrofi, i quali verranno interpretati in modo coerente come altri connotati facciali. L'assegnazione dei ruoli ai dettagli costituisce quindi una rete di significati intrecciati dalla quale emergono immagini dotate di senso.

volutamente ambigue e disegnate apposta per sollecitare due specifiche interpretazioni ciascuna. Il fruitore è quindi guidato dalla conformazione dell'immagine all'assegnazione di senso ed è il disegno stesso a suggerire il cambio di lettura. Ciò non toglie che la persona ignara di quest'ambiguità possa essere genuinamente sorpresa dalla spontanea riorganizzazione degli elementi dell'immagine, che può avvenire perfino come una rivelazione epifanica sotto al proprio naso.

Esistono anche casi d'immagini non legate a specifiche chiavi di lettura come, per esempio, le tavole del famoso *test di Rorschach*. Che vengano utilizzate durante una seduta psicoterapeutica oppure per distrarsi durante una pausa, i dettagli di queste famose "macchie" si possono organizzare liberamente per fare in modo di ordinare la caotica "molteplicità di elementi disparati" creando una rappresentazione. Così, dalla stessa tavola può emergere una falena, il volto di un lupo, un gruppo di corvi avventati su una carcassa, e chissà cos'altro. Qualunque siano le cause che portano il fruitore a vedere un oggetto piuttosto che un altro, queste macchie funzionano in maniera simile all'anatra/lepre e all'anziana/giovane con l'unica differenza che sollecitano un gioco d'immaginazione più libero e non si cristallizzano in due sole interpretazioni possibili.

Questo genere di "riconfigurazione" – sia esso più rigido o più libero – non opera solamente all'interno d'immagini singole. Meccanismi analoghi possono essere all'opera anche tra immagini e altri oggetti, in quanto le prime possono sollecitare certe interpretazioni dei secondi. In questo modo, l'attenzione del fruitore verrà guidata verso alcune caratteristiche ritenute salienti e possedute dall'oggetto dipinto, fotografato o, più in generale, rappresentato. Per esempio, s'osservi il seguente dipinto:





Questo è il *Ritratto di Gertrude Stein* creato da Pablo Picasso tra il 1905 e il 1906. È considerato tra le più importanti opere giovanili del famoso pittore spagnolo ma, per i nostri scopi, è interessante la lettura che ne dà Catherine Elgin:

Quando i critici gli rimproveravano che il suo ritratto di Gertrude Stein non le assomigliava, si dice che lui abbia risposto: “non importa, le somiglierà”. Che la storia sia apocrifa o meno, il punto è chiaro. Un quadro che in origine non assomigliava a Gertrude Stein è riuscito, senza alcun ritocco, ad assomigliarle. [...] Dipingendo un’immagine di Stein che mette in risalto alcune caratteristiche fino ad allora inosservate o sottovalutate, Picasso ci permette di vederla in modo diverso. Osservando il ritratto, le persone che la conoscevano si sono rese conto che lei effettivamente possedeva i lineamenti raffigurati da Picasso, che li vedevano, perfino che li riconoscevano come suoi tratti caratteristici. L’aspetto di Gertrude Stein viene così riconfigurato grazie all’opera di Picasso.<sup>47</sup> (2002: 4)

Guidando la nostra attenzione sui dettagli ritenuti rilevanti, il quadro di Picasso cambia la nostra percezione della scrittrice statunitense, donandole un aspetto austero e solenne che prima non mostrava. Anche in questo caso l’organizzazione della molteplicità di dettagli in gioco sollecita un’interpretazione che però, a differenza delle figure volutamente ambigue, è diretta a un oggetto esterno all’immagine iniziale. Il *Ritratto di Gertrude Stein* seleziona per noi quali elementi di Stein rendere significativi e quali invece mettere fuori gioco. Quello sguardo a cavallo tra l’autorevole e l’autoritario, quell’abito cupo, quella posizione decisa non suggeriscono come sarebbe la scrittrice se avesse tali caratteristiche bensì ci presentano una chiave di lettura diretta alla stessa Stein. Ciò non toglie che il dipinto possa sollecitare diversi atti immaginativi come il produrre un’immagine mentale di Stein, esplorare le conseguenze di uno scenario fittizio in cui la scrittrice discute con Picasso, immaginare se stessi sorseggiare un caffè in compagnia di Stein e tanto altro ancora. Rimane comunque importante notare che questi scenari fittizi accoglierebbero come ingrediente una poetessa austera, ovvero si fonderebbero su una Gertrude Stein già riconfigurata dall’atto d’immaginazione creativa innescato dal dipinto.

---

<sup>47</sup> Traduzione mia. Testo originale: “When critics charged that his portrait of Gertrude Stein didn’t look like her, he is said to have replied, “No matter, it will.” Whether or not the story is apocryphal, the point is sound. A picture that originally did not look like Gertrude Stein managed, without any repainting, to come to do so. [...] By painting a picture of Stein that highlights certain hitherto unnoticed or underemphasized features, Picasso enables us to see her differently. People who knew her came, as a result of looking at the portrait, to realize that she actually had the features Picasso portrayed, to see her as having them, even to recognize them as characteristic of her. Gertrude Stein’s appearance is thus reconfigured as a result of Picasso’s work”.

Un altro punto enfatizzato dalla lettura di Elgin è che tale evento di riconfigurazione non è immediato bensì processuale. Inizialmente, l'interpretazione di Stein a opera di Picasso viene rifiutata dai critici e giudicata come inadatta in quanto troppo dissimile alla persona ritratta. È in un secondo momento che le persone vicine alla scrittrice statunitense si sono rese conto di avere di fronte una rappresentazione adeguata. Com'è potuto succedere ciò? Bisogna in un certo senso "accettare" il gioco (accettare l'invito del quadro a effettuare un cambio di prospettiva su Stein o, in parole semplici, *dargli una possibilità*), osservare bene come ognuno della moltitudine di dettagli dipinti trova posto nell'immagine complessiva, notare e instaurare relazioni di somiglianza tra le linee disegnate e la persona concreta e, infine, osservare la persona sotto una nuova luce<sup>48</sup>. Rendendoli prominenti, il quadro fa notare certi aspetti di Stein che già esistevano ma che erano rimasti sullo sfondo oppure erano stati scartati come insignificanti. Il processo d'immaginazione come sintesi creativa non crea quindi qualcosa di assente ma connette elementi disparati in qualcosa dotato di senso, fornendo una chiave di lettura oppure una prospettiva su ciò che è presente<sup>49</sup>.

Questo meccanismo non funziona solo tra immagini ma anche a livello linguistico. La famosa metafora "Giulietta è il sole" [Juliet is the sun] (Shakespeare 2003: 106) effettua una connessione tra due oggetti diversi donando un'interpretazione di Giulietta, la tragica coprotagonista in *Romeo e Giulietta* di William Shakespeare. Se, di fronte a questa metafora, iniziassimo un atto d'immaginazione proposizionale, allora ci ritroveremmo a valutare cosa succederebbe se una persona fosse in realtà un immenso corpo celeste al cui interno avvengono processi di fusione nucleare. Se, invece, cercassimo d'immaginare in modo oggettuale la stessa cosa, probabilmente creeremmo l'immagine mentale di una persona dal corpo sferico, enorme e avvolto tra le fiamme. Tuttavia, in entrambi i casi perderemmo il punto della metafora: far capire quanto è forte l'amore che Romeo prova per Giulietta. Così, l'immaginazione creativa rintraccia alcune caratteristiche tipicamente ascritte al sole – come l'essere fonte di vita, l'illuminare qualunque cosa, il produrre un dolce tepore – e le riconosce anche nella Giulietta vista dagli occhi del suo amante. Con sole quattro parole, il bardo immortale guida l'attenzione dei suoi

---

<sup>48</sup> In realtà questo processo di riconfigurazione non è in mano alla sola immaginazione. Non bisogna infatti dimenticare che, con lo sviluppo dell'arte astratta, il pubblico è stato progressivamente abituato a osservare opere d'arte non realistiche. L'accettazione di *Ritratto di Gertrude Stein* come un ritratto di Stein è perciò anche il risultato dell'educazione prodotta da Picasso e dagli altri pittori della prima metà del Novecento. Ringrazio Venanzio Raspa per avermi suggerito questo punto.

<sup>49</sup> Ciò non toglie la possibilità che connetta due oggetti fittizi ma, in tal caso, questi sarebbero già dati in precedenti atti d'immaginazione. Per esempio, si possono trovare somiglianze tra due personaggi appartenenti a due opere di finzione diverse e utilizzarne uno per comprendere e spiegare il comportamento dell'altro.

lettori e fa comprendere quanto è vitale ed essenziale il legame dei due protagonisti della tragedia.

Tiriamo le fila del discorso e concentriamoci su tutti gli oggetti finora passati in rassegna. Cos'hanno in comune le immagini ambigue, il ritratto di Gertrude Stein e la metafora di Shakespeare? Elisabeth Camp direbbe che tutti e tre sono *cornici* o *strutture immaginative* [imaginative frames], ovvero oggetti con la specifica funzione di esprimere una prospettiva (2020: 308) o, in altre parole, di offrire una o più interpretazioni attraverso l'uso dell'immaginazione creativa. Tali interpretazioni modificano la nostra percezione e comprensione delle cose attraverso un meccanismo di organizzazione gerarchica dei dettagli: queste *strutture* rendono salienti alcuni aspetti facendoli risaltare e assegnando loro un ruolo significativo all'interno di una procedura di riconoscimento visivo e attribuzione di senso. Il ruolo di un dettaglio non è poi fisso: esso può variare, arrivando ad alterare le relazioni con gli altri dettagli e riuscendo a cambiare il significato dell'intera immagine, così com'è illustrato nei disegni ambigui dell'anatra/lepre e della giovane/anziana. Anche se le immagini o le persone oggetto delle metafore e dei dipinti rimangono immutate, l'immaginazione come sintesi creativa ci permette di vedere le stesse cose in modo diverso.

Questi oggetti prodotti da (e in grado di sollecitare) atti d'immaginazione creativa possono essere chiamati in modi diversi e compongono una famiglia variegata. La stessa Camp definisce le metafore una sorta di "telescopi colorati" [colored telescopes] (2020: 314) e, analogamente, Nick Wiltsher descrive l'immaginazione come il processo di applicazione di una vasta serie di lenti in grado di manipolare, mettere a fuoco e distorcere ciò che ci sta di fronte (2022: 12). Inoltre, secondo Michael Stuart anche gli esperimenti mentali sono in grado di adoperare questo genere d'immaginazione nella misura in cui creano ponti di collegamento tra teorie scientifiche, strutture teoriche, esperienze quotidiane, conoscenze tacite ed elementi di cultura pop (2017: 27). La metafora del ponte risulta particolarmente azzecata: così come il territorio al di là del ponte era già presente ma non vi si poteva accedere, pure ciò che viene manipolato dall'immaginazione creativa era già lì ma inaccessibile prima della riconfigurazione.

Sebbene Stuart si concentri solo su quelli scientifici, ritengo che il ruolo di "ponte" possa essere giocato da tutti gli esperimenti mentali. Per esempio, il caso del *teletrasporto* di Derek Parfit (1984) può utilizzare questo tipo d'immaginazione nella misura in cui crea un collegamento tra un problema filosofico e un genere narrativo, importando tutte le convenzioni del genere fantascientifico all'interno di una discussione riguardo l'identità personale. Ma anche

l'esperimento mentale del *violinista*<sup>50</sup> di Judith Thomson (1971) sollecita l'instaurazione di un'analogia tra una situazione immaginaria in cui bisogna decidere se sia giusto salvare una persona moribonda e una situazione reale in cui bisogna decidere se sia giusto terminare una gravidanza indesiderata. I dettagli presenti nel racconto come, per esempio, il fatto di dover rimanere connessi col violinista per esattamente nove mesi, sono inseriti da Thomson proprio per sollecitare la costruzione di un ponte tra la situazione immaginaria e una questione politica. Per ora fermiamoci qui: entreremo nei dettagli circa il funzionamento degli esperimenti mentali nel prossimo capitolo.

Siamo infine giunti alle nostre quattro domande ricorrenti – per la quarta e ultima volta. Su cosa verte tale atto immaginativo? In questo caso la questione è ben diversa rispetto ai precedenti generi d'immaginazione: l'immaginazione creativa non crea “immaginazioni”. I suoi ingranaggi sono gli oggetti nel mondo. Essa funziona creando relazioni, ponti, scovando significati, somiglianze e altri collegamenti tra oggetti a prima vista distanti tra loro. Ma cosa si prova a immaginare in questo modo? È difficile rispondere a questa domanda. Abbiamo visto che le figure ambigue possono cambiare organizzazione strutturale proprio sotto ai nostri occhi, e che ciò può causare immenso stupore. Inoltre, creare un ponte tra una teoria scientifica ingarbugliata e le proprie competenze può innescare quell'eccitazione celebrativa esemplificata dall'esclamazione archimedeica “eureka!”. Non c'è un solo scopo dell'immaginare creativamente: si può passare dal godersi un gioco di prestigio al comprendere le strutture teoretiche che formano le teorie scientifiche più complesse. Questo tipo d'immaginazione mostra come, nei progetti immaginativi, ci sia posto anche per qualcosa di diverso dalle sole immaginazioni; anzi, il suo scopo principale può essere quello di mettere in relazione scenari immaginari e realtà, creando connessioni e permettendo di ottenere un avanzamento cognitivo partendo dalle proprie immaginazioni e giungendo al mondo reale. Quali sono i limiti di questo genere immaginativo? Essendo così peculiare, esso si distanzia parecchio dalle immaginazioni analizzate nelle sezioni precedenti. Se si cercasse di spiegare l'intero fenomeno dell'immaginazione adoperando solamente la sua variante creativa, non si riuscirebbe a dar conto della contemplazione di mondi inesistenti, del ricreare un'esperienza che in realtà non sta accadendo, del costruire un'immagine mentale di ciò che non si ha di fronte. In altre parole, l'immaginazione creativa non riesce a dar conto del nostro rapporto con ciò che non c'è.

---

<sup>50</sup> Presenterò il *Teletrasporto* di Parfit e il *violinista* di Thomson nel capitolo successivo.

## 1.5 Conclusione

In questo capitolo sono stati esaminati diversi generi d'immaginazione con lo scopo di enfatizzarne le peculiarità e i limiti. Questa geografia concettuale non ha la pretesa di essere né esaustiva né imparziale. Ho prestato particolare attenzione alle distinzioni ritenute importanti per gli scopi che guidano la scrittura di questo testo e ho mostrato i miei dubbi e i miei suggerimenti laddove ho ritenuto giusto farlo. La sezione sulla teoria della simulazione può essere intesa come una sorta di interludio secondario rispetto agli ulteriori quattro generi d'immaginazione: intesa come teoria onnicomprensiva dell'immaginazione in tutti i suoi aspetti è destinata a fallire, mentre diventa senz'altro più interessante se interpretata come un modo peculiare d'immaginare in cui è centrale il cambio di prospettiva, l'empatia e il ricreare stati mentali ascrivibili ad altre persone. In tal caso, è inquadrabile come un sottogenere speciale d'immaginazione esperienziale in cui l'attenzione dell'immaginatore è principalmente diretta verso la comprensione delle vite mentali altrui.

Che s'immaginino proposizioni, oggetti, esperienze, stati mentali o che s'instaurino connessioni tra oggetti reali, ognuna di queste attività aggiunge un tassello al rompicapo dell'immaginazione. Di fronte a un problema talmente aggrovigliato, l'affidarci a una pluralità di teorie diverse e il rinunciare a pilastri fondazionali può essere una buona scelta metodologica; o, perlomeno, può essere un punto di partenza tipico di quelle procedure per tentativi ed errori che sono le imprese epistemiche umane. Dal prossimo capitolo porterò l'attenzione sulla dimensione sociale di queste immaginazioni. Esiste una grande quantità di progetti immaginativi complessi che svolgiamo insieme ad altre persone e che accolgono in sé pressoché tutte le varietà dell'immaginare considerate finora.



## Giochi di make-believe ed esperimenti mentali

Siamo soliti pensare all'immaginazione come a una facoltà mentale privata, creativa e sregolata. Quando ciò accade, spesso abbiamo in mente esempi del tipo: il sognatore a occhi aperti che immagina di sorseggiare un cocktail rinfrescante sulla spiaggia; l'artista che esplora mentalmente i possibili sviluppi nella creazione del suo ultimo capolavoro; il bambino che sogna un regno fantastico dove gli uccelli volano nel sottosuolo. Tali immaginatori hanno qualcosa in comune: sono tutti impegnati in immaginazioni silenziose e solitarie. E questo non è un problema. Qui non si vuole criticare un uso per così dire "isolato" delle nostre immaginazioni. Dopotutto, è possibile custodire gelosamente i propri voli pindarici – e possono esserci ragioni del tutto condivisibili per farlo; probabilmente eviterebbe l'insorgere di situazioni imbarazzanti, o che richiedono quantomeno puntuali precisazioni. Tuttavia, se consideriamo altri casi, possiamo illuminare aspetti più sociali dei diversi atti immaginativi. Prendiamo, per esempio, i bambini che giocano a guardie e ladri in giardino con tanto di fucili giocattolo, le attrici che si esibiscono in un'improvvisazione teatrale, le lunghe sessioni di giochi di ruolo cartacei e alcuni tipi di meditazione condivisa. Queste e tante altre attività sembrano richiedere ai rispettivi partecipanti di prendere parte agli stessi progetti immaginativi per essere eseguite con successo – sembrano richiedere, in una qualche misura, di *immaginare insieme*. Pertanto, ciò che risulterà saliente in una famiglia eterogenea di attività come le immaginazioni dipenderà da quali esempi sceglieremo per iniziare a tessere la nostra narrazione.

Qui desidero addentrarmi nella dimensione sociale dell'immaginazione. Non sono di certo il primo. Nella letteratura recente è stato enfatizzato questo aspetto in generale (Walton 2011: 39, Szanto 2017, Jansen 2017), in architettura (Murphy 2004, 2005), nei modelli scientifici (Salis 2020, Salis e Frigg 2020) e negli esperimenti mentali (Meynell 2014, 2018, Bancong e Song 2020, Salis e Frigg 2020). Io seguirò quest'ultima strada e mi concentrerò sulla dimensione sociale dell'immaginazione in gioco nella sperimentazione mentale. Alice Murphy distingue, a tal riguardo, tra due piani del discorso: il primo è relativo ai processi privati che accadono nella mente del loro autore. A questo livello si possono immaginare stati di cose bizzarri in grado di

portare a epifanie interiori o gettare le basi teoriche per le proprie teorie. L'esempio portato da Murphy è il caso, raccontato da Einstein nella sua autobiografia, in cui ci s'immagina a cavallo di un raggio di luce e ci si domanda cosa si vedrebbe in questa situazione<sup>51</sup>. La filosofa chiama questo un "esperimento mentale privato" [a private thought experiment] (Murphy 2020b: 155) in quanto inizia e finisce nella mente di un promettente Einstein sedicenne.

Il secondo piano del discorso è invece quello relativo agli esperimenti mentali come pratica, ovvero quando essi vengono utilizzati all'interno delle comunità di ricerca. Lo stesso caso di Einstein si sviluppa in questa seconda dinamica nel momento in cui viene pubblicato e, generalmente, è questa la sede in cui gli esperimenti mentali vengono adoperati e discussi fruttuosamente. Murphy traccia la distinzione con lo scopo d'illuminare le qualità estetiche delle narrazioni con cui vengono presentati gli esperimenti mentali e anche io dedicherò molta attenzione a questo secondo piano del discorso. Tuttavia, il mio oggetto d'indagine è diverso, in quanto io cercherò di approfondire le dinamiche di sintonia e scontro che moderano le nostre attività immaginative condivise.

Un punto importante di tutta la faccenda è che, in realtà, la dimensione privata e quella pubblica s'influenzano reciprocamente e sono entrambe indispensabili allo sviluppo dialettico della pratica stessa, ovvero: chi legge e discute un esperimento mentale è in costante tensione tra le proprie libertà immaginative e le istruzioni a immaginare emanate dal testo. Con le parole di Catherine Elgin: "a differenza delle fantasticherie, gli esperimenti mentali non sono essenzialmente privati; né sono particolarmente mentali. Sebbene siano esercizi immaginativi, essi sono articolati, discussi, illustrati e contestati pubblicamente. Essi consistono in rappresentazioni verbali o pittoriche"<sup>52</sup> (2017: 230). È di artefatti impiegati nelle nostre attività epistemiche che stiamo parlando, e non di percorsi mentali esclusivamente privati che, eventualmente, possono venir condivisi in un secondo momento. Sebbene l'atto di creazione di un esperimento mentale possa avvenire nelle circostanze più disparate, la sua dimensione "sperimentale" richiede una certa dose di "replicabilità" e, con ciò, la partecipazione di altre persone allo stesso progetto immaginativo.

Durante la mia ricerca farò ampio uso della filosofia estetica elaborata da Kendall Walton nel suo innovativo *Mimesi come far finta* [Mimesis as Make-Believe]. Sebbene sia Meynell che

---

<sup>51</sup> Cfr. (Norton 2013) per un'interessante analisi di questo esperimento mentale.

<sup>52</sup> Traduzione mia. Testo originale: "Unlike fantasies, thought experiments are not essentially private; nor are they particularly mental. Although they are imaginative exercises, they are publicly articulated, discussed, illustrated and disputed. They consist of verbal or pictorial representations."



Salis e Frigg adoperino a loro volta la teoria waltoniana in modi perspicaci, ritengo che ci siano alcune questioni che attendono ulteriori chiarimenti. Mettendo da parte il capitolo 3 (in cui approfondirò lo scontro e la disarmonia tra immaginatori), in quanto segue enfatizzerò la sintonia tra i partecipanti ai giochi di make-believe in generale e agli esperimenti mentali in particolare. Inoltre, espanderò la teoria waltoniana per mostrare che (i) tutti i generi d'immaginazioni finora considerati possono convivere insieme in un progetto immaginativo condiviso e che (ii) ciò che viene prescritto di fare nei giochi di far finta può andare al di là del solo immaginare. Il make-believe, con la sua dimensione sociale e normativa, è un meccanismo che permette di far partecipare più persone alla stessa attività prescrivendo non solo immaginazioni ma anche azioni verso oggetti reali all'interno di un progetto immaginativo. In questo modo, i giochi di make-believe si configurano come attività complesse basate su diversi generi d'immaginazioni e oggetti in diverse relazioni reciproche.

I punti principali che cercherò di far risaltare in questo capitolo saranno due. Il primo è che l'immaginare insieme è un'attività normata da regole intersoggettivamente valide. Il secondo è che gli esperimenti mentali possono essere inquadrati come un tipo specifico di queste attività sociali e immaginifiche. Il tema del seguire (e del violare) una regola rimarrà sullo sfondo della trattazione, come lo scorrere di un fiume sotterraneo, e sarà il ponte che collegherà questo capitolo al successivo. Qui mostrerò che immaginare insieme è (anche) una questione di seguire delle regole, mentre nel capitolo 3 mi concentrerò sulla capacità dei partecipanti all'attività immaginativa di sfidare queste regole in modi significativi e di ottenere, proprio in virtù di ciò, un progresso epistemico. Per questo, se il capitolo 1 può essere letto come un'introduzione ai reami delle immaginazioni, il secondo e il terzo possono essere intesi come due lati della stessa medaglia. Ma cominciamo con ordine.

## 2.1 La dimensione sociale dell'immaginazione

Il punto di partenza di Walton è tanto insolito quanto affascinante: “Per comprendere dipinti, opere teatrali, film, e romanzi, dobbiamo dapprima rivolgerci a bambole, cavallucci di legno, camion giocattolo e orsacchiotti”<sup>53</sup> (2011: 31). È possibile che i più grandi capolavori letterari

---

<sup>53</sup> Non è un caso che nella lista compaia anche “cavallucci di legno”, con ogni probabilità inserito per omaggiare il celebre saggio di Ernst Gombrich *Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form* (1978). Citato esplicitamente da Walton nell'introduzione di *Mimesis*, il saggio ha il pregio di chiarire il funzionamento di questi

possano funzionare, sotto certi aspetti, in modo analogo ai giochi della nostra infanzia? In modo tremendamente sintetico, si può dire che tutti questi artefatti hanno in comune il fatto di essere supporti che, sollecitando giochi di make-believe (“giochi di far finta” nella traduzione italiana) prescrivono cosa immaginare e creano così dei mondi di finzione.

### 2.1.1 Regole, supporti e mondi di finzione

Per esempio, alcuni bambini giocano insieme e immaginano che il pavimento in salotto sia lava bollente. Qualcuno tra loro grida “state attenti! Il pavimento è fatto di lava!”<sup>54</sup> e la miccia dell’avventura s’innesca rapidamente: iniziano gli schiamazzi e i salti su sedie o divani per salvarsi. Dall’inizio del gioco, e fino alla sua conclusione, i bambini immaginano che “il pavimento è lava” e si comportano di conseguenza. Ma in questo esempio non s’immaginano solo proposizioni: i bambini immaginano pure un oggetto (la lava, appunto) e di compiere certe azioni (come mettere in salvo se stessi e gli amici feriti). Questi atti sono riconducibili ai primi tre generi d’immaginazioni discussi nel capitolo 1 – sono, rispettivamente, immaginazioni proposizionali, oggettuali ed esperienziali – e possono essere tutti sollecitati nei giochi di make-believe (Walton 2011: 65). Immaginare che una proposizione sia vera, che sia una verità fittizia<sup>55</sup>, implica un certo impegno immaginativo e agentivo nei suoi confronti, in modi più o meno rigorosi a seconda del tipo di gioco che si sta giocando. Tali proposizioni per così dire “vincolanti” vengono chiamate da Walton “principi di generazione” e sono da intendere come regole (non sempre esplicitate) che tutti i giocatori devono rispettare per poter giocare allo stesso

---

tipici oggetti dell’infanzia in termini di sostituzione – e non imitazione – dei reali cavalli, aprendo la strada a una nozione di “rappresentazione” fondata sulla finzione (cfr. Bateman 2011: 62 ff.).

<sup>54</sup> Questo è solo uno dei tanti modi con cui è possibile iniziare un gioco di make-believe. Un bambino potrebbe non dire nulla ma fingere di soffrire al contatto col pavimento, lanciarsi sul divano e fissare impaurito le piastrelle come a dire “caspita, c’è mancato poco!”. A seconda della reazione degli altri bambini, il gioco potrà iniziare oppure verrà rifiutato. Non è quindi necessario formulare esplicitamente alcuna proposizione per iniziare un gioco di make-believe.

<sup>55</sup> Il termine “verità fittizia” è particolarmente diffuso in *Mimesi come far finta* perché Walton, per sua stessa ammissione, si concentra principalmente sull’immaginare proposizioni (2011: 66). Poiché l’essere “vero” (nel suo senso letterale) è una proprietà ascrivibile solo a proposizioni, è erraneo parlare in senso stretto di “verità fittizie” generate dagli altri tipi d’immaginazioni. Le verità fittizie sono proposizioni vere in un determinato mondo di finzione. Seguendo un rigore del genere, un oggetto, un’esperienza o uno stato mentale immaginari non sono fittiziamente “veri” ma – si potrebbe dire – “esistenti” oppure “occorrenti”. Sta di fatto che può essere facile trovare un corrispettivo di “verità fittizia” anche per gli oggetti, le esperienze e gli stati mentali immaginari: una proposizione è vera in un mondo di finzione così come un oggetto esiste e un’esperienza (o uno specifico stato mentale) occorre in altrettanti mondi di finzione. Si potrebbe parlare, a seconda dei casi, di “verità fittizie”, di “esistenze fittizie”, di “enti fittizi” o di “eventi fittizi”. Ciononostante, per ora eviterò di spaccare il capello in quattro e utilizzerò il termine “verità fittizia” per riferirmi generalmente a tutto ciò che è richiesto immaginare in un gioco di make-believe, mentre in altre sezioni del capitolo renderò questo punto saliente.

gioco d'immaginazione. Tornando al nostro esempio, i bimbi che accettano di utilizzare “il pavimento è lava” come principio di generazione iniziano a condividere lo stesso mondo di finzione – ovvero fanno tutti finta di abitare un mondo<sup>56</sup> in cui il pavimento in salotto è in realtà una distesa di lava. Finché continuano a giocare, le loro azioni e immaginazioni rispondono al principio di generazione che hanno deciso, insieme, di accettare e rispettare. Alla luce di ciò, l'azione del camminare sul pavimento può avere diversi significati all'interno del gioco. Per esempio, il bambino può immaginare di suicidarsi buttandosi nella colata lavica, oppure può proporre un qualche nuovo principio di generazione e immaginare d'indossare scarpe con speciali suole protettive o di essere un golem di lava a suo agio nell'ambiente infernale circostante (oltre che immaginarlo, suggerirà anche agli altri partecipanti di farlo). Inoltre, i significati di quest'azione possono essere inerenti alla capacità (o volontà) di seguire le regole che guidano il gioco piuttosto che al contenuto del mondo di finzione: il bambino potrebbe commettere un errore – e quindi non seguire adeguatamente il principio di generazione – oppure decidere di smettere di giocare (smettere di seguire le regole), *desintonizzarsi* dal mondo di finzione e *risintonizzarsi* su quello reale.

Si può già notare una peculiarità dei giochi di make-believe, ovvero che introducono dei più o meno espliciti criteri di correttezza nelle attività immaginative:

Certo, gli accordi sono presi, le regole fissate, volontariamente, e ciò che è prescritto, è relativo al proprio ruolo di partecipante nell'attività immaginativa in questione. Ma esse prescrivono. Chiunque si rifiuti di immaginare ciò che si è concordato, o si sta rifiutando di “giocare il gioco” o lo gioca in modo improprio. Egli viola una regola. (Walton 2011: 62)

Nessun giocatore può immaginare tutto ciò che gli passa per la testa durante questi giochi d'immaginazione: ci sono regole che determinano ciò che è vero nel gioco (ciò che è una *verità fittizia*) e autorizzano certi tipi d'immaginazione e non altri.

---

<sup>56</sup> A differenza dei mondi possibili à la Lewis (1986) in cui ogni proposizione ha un valore di verità, quelli di finzione rimangono indeterminati sotto molti aspetti e possono ospitare in sé contraddizioni o assurdità di vario genere. Questo non è un problema. Alcuni mondi di finzione sollecitano la nostra immaginazione in virtù della loro indeterminatezza. Basti pensare che molti racconti minimalisti statunitensi, come per esempio quelli scritti da Raymond Carver, sono interessanti proprio perché rimangono silenti attorno alle conseguenze di certe azioni fittizie. Ma cosa sono questi mondi di finzione? Walton sembra concepirli come classi, complessi o agglomerati di verità fittizie ma, in realtà, non intende impegnarsi in alcuna ontologia: “non siamo tenuti a decidere che cosa siano i mondi di finzione; in effetti, non siamo tenuti neppure a legittimare tali cose. Ciò che conta sono le diverse proprietà che le proposizioni talvolta possiedono: la proprietà di essere fittizia [...]. È naturale esprimere queste proprietà con l'aiuto di formulazioni che appaiono fare riferimento ai mondi di finzione [...]. Ma le mie spiegazioni di queste proprietà non presuppongono alcun referente del genere” (2011: 91 f.).

Walton sostiene che, lungi dall'essere esclusiva dei giochi dell'infanzia, i principi di generazione operano in molti altri contesti: sculture, quadri ma anche film e racconti prescrivono ai fruitori le più disparate immaginazioni. Per esempio, la scultura *La sirenetta* di Edvard Eriksen presente nel porto di Copenaghen invita i fruitori a immaginare la figura mitologica proprio lì, sullo scoglio, a fissare malinconicamente il mar Baltico<sup>57</sup>, mentre la litografia *Salita e discesa* di Maurits Cornelis Escher presenta una rampa di scale impossibile; l'incipit del racconto *Il revisore e la bufera* di Richard Yates “La mattina dopo che sua moglie l'ebbe lasciato, George Pollock, revisore contabile presso la American Bearing Company, fece colazione al banco per la prima volta dopo vent'anni” (2019: 130) chiede invece d'immaginare proprio una situazione del genere.

In base agli esempi presentati finora, si può notare che i principi di generazione sono regole che prescrivono cosa immaginare e a cui ogni giocatore deve sottostare per prendere parte al gioco. Queste regole si possono proporre nei modi e attraverso i medium più disparati: non si tratta solo di regole stabilite sul momento (come nel caso del gioco “il pavimento è lava”) ma anche di prescrizioni più sofisticate che, per così dire, sembrano emanate dagli oggetti coinvolti

---

<sup>57</sup> Poiché la statua è stata spesso utilizzata come bersaglio di proteste politiche, si potrebbe suggerire che essa invita i fruitori non solo a cimentarsi in immaginazioni ma pure in scontri politici. Questo non è un dettaglio irrilevante: immaginare insieme può influenzare le nostre vite e le nostre imprese in modi diversi. In questo testo approfondirò il suo impatto epistemico ma si può immaginare insieme pure per scopi politici. Nel suo *Arte come esperienza*, per esempio, John Dewey sostiene che il consumare collettivamente opere d'arte favorisce sia la coesione politica che la memoria storica (1980: 326 ff.). Gli esempi utilizzati a sostegno di ciò sono la *Magna Carta* – nel significato che essa ha assunto nell'immaginazione dei sudditi piuttosto che per il suo contenuto legale – i monumenti dell'antico Egitto e i poemi omerici. Il filosofo statunitense argomenta che tutti questi oggetti venivano impiegati con lo scopo di celebrare e sollecitare una comunanza politica e culturale, trasmettendo il loro significato alle popolazioni nel corso dei secoli. Anche monumenti più recenti, come la *Statua della Libertà* a New York o il *Memoriale per gli ebrei assassinati d'Europa* a Berlino, evidenziano alcuni valori fondamentali o momenti storici cruciali delle civiltà che rappresentano. Questo spinge i fruitori a vivere esperienze emotive plasmate da immaginari e ricordi condivisi, a farlo in luoghi pubblici insieme ad altre persone e, in questo modo, incoraggia la coesione politica.

Bisogna però notare che Dewey sembra ignorare l'elemento di opposizione radicale presente in alcune opere d'arte del XX secolo. Come sottolinea Mark Mattern, infatti, i mezzi artistici possono essere utilizzati per scopi tutt'altro che collaborativi, come lo sfidare un'autorità o altre comunità. Un esempio significativo è la fotografia *Piss Christ* scattata da Andres Serrano nel 1987 e danneggiata da un gruppo di fondamentalisti cattolici nel 2011. Essa non venne impiegata per aprire un dialogo né per ispirare alcuna discussione collaborativa. Le possibili interpretazioni riguardo l'umanità di Cristo o la santificazione della corruzione umana non vennero considerate e i critici conservatori non videro altro che blasfemia e scandalo. L'opera venne interpretata come un tentativo scellerato di minare le fondamenta di una classe percepita come dominante. In casi come questo lo scontro politico e ideologico può essere feroce – se non del tutto irconciliabile – e, con buona pace di Dewey, separa piuttosto che unire politicamente le comunità (Mattern 1999: 71). Da una prospettiva deweyana, le opere d'arte invitano i propri fruitori a celebrare congiuntamente esperienze plasmate attraverso immaginazioni comuni. Ciò può anche portare a uno scontro politico, sebbene sia sempre di tipo costruttivo e cooperativo. D'altra parte, Mattern si concentra sui casi in cui il potere immaginativo dell'arte viene utilizzato per scopi sovversivi. Ma, per fortuna, non dobbiamo scegliere una teoria oppure l'altra in quanto Dewey e Mattern portano l'attenzione su dinamiche diverse. Il primo enfatizza lo scontro politico cooperativo mentre il secondo si concentra su quello sovversivo. Entrambe le dinamiche sono rilevanti a loro modo ed entrambe richiedono ulteriori ricerche. Processi simili (sebbene non squisitamente politici) sono presenti anche nella sperimentazione mentale, come vedremo nel capitolo successivo.

nell'attività immaginativa. Dai giochi improvvisati ai capolavori artistici, possiamo quindi riconoscere un qualche tipo di relazione tra i principi di generazione e gli oggetti concreti. Tornando al primo esempio, se i bambini stessero giocando nel cortile di casa, ci sarebbe qualcosa di strano nel proporre un principio del tipo “il pavimento del soggiorno è lava”, che suonerebbe sbagliato o inapplicabile. La regola sembra assegnare proprio a quel pavimento un ruolo essenziale nel progetto immaginativo. Secondo Walton, i principi di generazione producono “supporti” (“props”, letteralmente “oggetti di scena”, nel testo originale), cioè oggetti che generano verità fittizie – oggetti che, in base agli accordi presi, determinano ciò che è vero nella finzione indipendentemente dai possibili errori commessi dai partecipanti. A questo proposito, il filosofo discute un famoso esempio:

“Facciamo che i tronconi sono orsi”, propone Eric. Gregory è d'accordo, e si dà inizio a un gioco di far finta, uno nel quale i tronconi – tutti i tronconi, non soltanto uno o i pochi specificati “valgono come” orsi. Imbattendosi in un troncone nella foresta, Eric e Gregory immaginano un orso. [...] La proposizione che là c'è un orso è fittizia nel gioco.

O così pensano Eric e Gregory. Si avvicinano all'orso con cautela, ma solo per scoprire che il troncone non è affatto un troncone ma un masso ricoperto di muschio. “Falso allarme. In effetti là non c'è un orso”, osserva Gregory con sorpresa e sollievo. [...] Gregory ritratta la sua affermazione iniziale che fittiziamente vi è un orso nel luogo indicato, e ha ragione nel farlo.

Nel frattempo, tuttavia, all'insaputa di ognuno, vi è un reale troncone sepolto in un boschetto a meno di venti passi dietro Eric. Fittiziamente un orso è in agguato nel boschetto, benché né Eric né Gregory si rendano conto del pericolo. Nessuno immagina un orso nel boschetto; non è fittizio che là vi sia un orso perché qualcuno immagina che vi sia. Ma è fittizio. Che cosa lo rende fittizio? Il troncone. (Walton 2011: 59 f.)

Eventi analoghi si potrebbero presentare, per quanto riguarda il gioco del pavimento-come-lava, nel caso in cui un bambino scambiasse il pavimento in cucina per il proseguimento di quello in soggiorno (i due locali potrebbero essere collegati senza soluzione di continuità), oppure se, senza che i partecipanti lo sappiano, la porzione di pavimento nascosta sotto al divano fosse momentaneamente priva di piastrelle (che sia per riparare un impianto domestico sotterraneo oppure per iniziare una ristrutturazione più ampia). L'osservazione di queste dinamiche mostra che il solo desiderio di applicare una regola non è abbastanza per agire e immaginare in conformità con essa. C'è sempre bisogno di un criterio esterno. Nella prospettiva waltoniana questa funzione è in mano ai supporti, i quali indicano ciò che è fittizio (ovvero ciò che dev'essere immaginato) indipendentemente dal fatto che lo si immagini oppure no. Se i principi di generazione sono le prescrizioni a immaginare, i supporti sono gli oggetti che ne permettono

l'applicazione. Per i bambini che partecipano al gioco, il pavimento diventa un supporto *ad hoc* la cui presenza fisica prescrive d'immaginare lava. Se loro, di comune accordo, fanno finta che il pavimento in soggiorno è lava allora esattamente tutte le piastrelle, anche quelle non percepite, diventano parti di un supporto che garantisce la presenza di lava fittizia, che la si immagini oppure no<sup>58</sup>. L'utilizzo dei supporti permette quindi di non basare i criteri di correttezza di un'attività immaginativa su elementi psicologici o "soggettivi"<sup>59</sup> bensì su oggetti facilmente consultabili e percepibili dai tutti partecipanti al gioco di make-believe.

Dai semplici giochi dell'infanzia fino alle più complesse esperienze artistiche, pressoché tutte le finzioni sono in mano ai supporti. Siano essi quadri, statue, testi, installazioni, performance o altro – l'ampiezza di questo spettro suggerisce l'esistenza di svariati tipi di supporti molto diversi tra loro. La distinzione più rilevante per i nostri scopi è quella tra supporti improvvisati e quelli creati con esattamente questa funzione. Nel primo tipo ricadono i pavimenti-come-lava, i tronconi-come-orso, le nuvole-come-angeli, ecc. Sebbene virtualmente ogni oggetto possa essere impiegato come supporto, quelli improvvisati non sono collegati a specifici mondi di finzione. Non c'è un insieme chiaro di verità fittizie che un pavimento ha la funzione di generare ogni volta che lo si utilizzi come supporto. A ciò si può obiettare che le caratteristiche morfologiche delle piastrelle sollecitano tipicamente immaginazioni riguardanti oggetti piani o superfici: si potrebbe quindi rintracciare un insieme di tipi di mondi fittizi da collegare a ogni oggetto in base alle sue qualità salienti. Tuttavia, quali caratteristiche continuo come salienti può considerevolmente variare a seconda dei contesti. Lo stesso pavimento può essere un supporto in un gioco di make-believe che prescrive d'immaginare un orto, una scacchiera, una città, un cirrostrato particolarmente denso o altro. Cosa può contare come qualità rilevante in un supporto *ad hoc* può arrivare a essere qualcosa di assai generico come l'essere un

---

<sup>58</sup> Si noti che il principio di generazione "il pavimento è lava" può valere, implicitamente o dopo una modifica, per una classe speciale di piastrelle come, per esempio, solo quelle di un colore specifico. Un bambino potrebbe iniziare il gioco con un invito generico per poi, durante lo svolgimento, ritrattare o affinare le regole con affermazioni e inviti come "quello spazio grigio [indicando lo stucco utilizzato come riempimento delle fughe tra le piastrelle] è una rete di salvezza" oppure "non vale per il pavimento sotto al tavolo: quello è un rifugio".

<sup>59</sup> Nulla vieta d'immergersi in immaginazioni spontanee e solitarie – ma anche in questi casi si possono adoperare supporti: pure l'esploratore solitario potrebbe decidere d'immaginare che i tronconi siano orsi e, impiegando i tronchi come supporti *ad hoc*, creerebbe un mondo di finzione. Una rilevante differenza tra questo caso e quello dei bambini in soggiorno sta nel fatto che, quando si è soli, si può iniziare, modificare o terminare un gioco di make-believe molto più agilmente rispetto a quando si gioca in compagnia perché, banalmente, è sufficiente il proprio consenso. Il contro è che potrebbe essere difficile accorgersi di star violando una regola perché nessun altro partecipante sarebbe lì a farlo notare.

oggetto fisicamente tangibile, se le circostanze lo richiedono<sup>60</sup>. Insomma, i supporti improvvisati sono oggetti (naturali o artificiali) che si trovano a esistere per le cause e gli scopi più disparati e che non sono stati espressamente creati per essere impiegati in alcun gioco di make-believe.

L'altro polo della distinzione è costituito dai supporti disegnati appositamente per tale scopo – a cui Walton riserva il termine “rappresentazione”. Da questa prospettiva i pavimenti non sono rappresentazioni mentre lo sono le opere d'arte. La loro specificità è quella di creare sempre un proprio mondo di finzione, un proprio gruppo di verità, oggetti ed eventi fittizi che permane e che bisogna prendere in considerazione per giocare “correttamente” al gioco d'immaginazione che l'opera invita a fare. Per esempio, si consideri il quadro *I covoni, effetto di gelata bianca* dipinto da Claude Monet nel 1889:



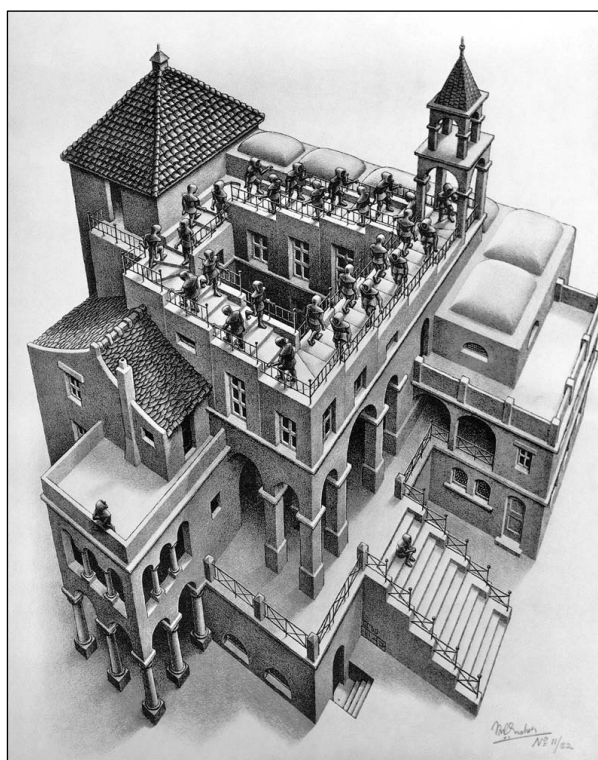
Quest'opera genera un mondo di finzione in cui è fittizio che ci siano due mucchi di fieno in un campo. Utilizzare correttamente questo supporto significa impegnarsi a seguire le prescrizioni che esso genera come, per esempio, quella d'immaginare che la scena sia illuminata da una luce crepuscolare. In realtà nulla vieta di adottare i più bizzarri principi di generazione e far finta che quei covoni di grano siano capanne o astronavi pronte al decollo. Ma anche nel caso in cui un fruitore applicasse regole del genere, il mondo di finzione de *I covoni, effetto di gelata bianca* non cambierebbe. In esso non è fittizio che ci siano due costruzioni rurali sperdute nella

---

<sup>60</sup> Una bottiglietta di plastica può prescrivere d'immaginare la città di Modena se messa in mezzo a due libri che, a loro volta, prescrivono d'immaginare Reggio Emilia e Bologna. In questo caso è la sua posizione sul tavolo a essere significativa mentre il suo sviluppo verticale risulta irrilevante. L'esempio mi è stato suggerito da Wolfgang Huemer facendomi partecipare a esattamente questo gioco di make-believe.

campagna mentre è fittizio che altrettanti covoni di grano si trovino in un campo, ovvero: l'immaginatore che fallisce nel conformarsi ai principi di generazione emanati dall'opera non cambia il mondo fittizio da essa generato.

Le cose si possono complicare un po' considerando casi come la litografia *Salita e discesa* stampata da Maurits Cornelis Escher nel 1960:



Questo supporto è legato a un mondo di finzione che contiene, tra gli altri, un oggetto fittizio impossibile: una rampa di scale senza fine. Qui la questione sul giocare correttamente diventa più aggrovigliata. Dopotutto, come ho accennato nella sezione dedicata alla libertà dell'immaginazione proposizionale, che si possa immaginare qualcosa d'impossibile è oggetto di dibattito. Vale quindi la pena prendere sul serio la possibilità che anche un immaginatore competente non sia in grado di seguire le prescrizioni emanate dal supporto. In questo caso potrebbe pure sorgere il dubbio di avere a che fare con una rappresentazione difettosa. Purtroppo, entrare nei dettagli di questo tema richiederebbe un'eccessiva digressione dal percorso principale. Per i nostri scopi è interessante capire come cambierebbe la situazione a seconda che si possa oppure no immaginare un'impossibilità.



Nel primo caso, il problema non si porrebbe: i partecipanti al gioco sarebbero in grado di seguire le prescrizioni a immaginare qualcosa d'impossibile e il fallimento sarebbe solo un esito contingente. Per quanto riguarda il secondo caso, ci troveremmo di fronte a un principio di generazione che nessun immaginatore riuscirebbe a seguire. Qui bisogna considerare due punti. Il primo è che questo principio agirebbe comunque in concerto con altre regole: il fruitore di *Salita e discesa* non si troverebbe di fronte a un mondo di finzione totalmente inaccessibile. Quei tetti, quelle persone e quelle colonne – a differenza di quelle scale impossibili – non sembrano causare problemi immaginativi. Quindi la rappresentazione non apparirebbe aliena nella sua totalità e sarebbe comunque possibile relazionarsi a essa. Il secondo punto è che tale fallimento dell'immaginazione potrebbe essere proprio lo scopo ricercato dall'autore, che sfrutterebbe a suo vantaggio i limiti dei principi di generazione. Dopotutto, una rappresentazione che fa sistematicamente fallire l'immaginazione richiede comunque la partecipazione immaginativa del suo pubblico che, posto di fronte ai confini delle proprie capacità, potrebbe essere affascinato ed esteticamente appagato.

Andando oltre i problemi riguardanti l'immaginare oggetti impossibili, anche con questo secondo quadro si potrebbero adoperare principi di generazione non corretti così come abbiamo visto con *I covoni, effetto di gelata bianca*. Per esempio, un fruitore podista potrebbe scegliere d'immaginare che le persone presenti in *Salita e discesa* stiano correndo una maratona eterna. Anche in questo caso, il mondo dell'opera non cambierebbe<sup>61</sup>.

Per comprendere meglio tali dinamiche può essere utile considerare la distinzione che Walton fa tra il *mondo del gioco* e il *mondo dell'opera* (2011: 83). Ogni giocatore costruisce il proprio mondo di finzione importando ed espandendo quello dell'opera. Tralasciando esempi estremi (immaginare astronavi quando il supporto ci prescrive d'immaginare covoni di grano può essere inteso come un rifiuto di cooperare piuttosto che un lampo di genio immaginativo), anche nei casi più accurati è comunque possibile trovare alcune minime discrepanze tra il mondo dell'opera e quello del gioco che, tuttavia, non minano la qualità dell'attività e la coordinazione tra giocatori<sup>62</sup>. L'insieme di verità fittizie associate al mondo di un'opera è un criterio esterno

---

<sup>61</sup> Sebbene non autorizzato, un principio di generazione del genere non appare così bizzarro. Forse basterebbe cambiare il titolo dell'opera di Escher in *La maratona eterna* per renderlo operativo.

<sup>62</sup> Per esempio, Paolo sta contemplando *Salita e discesa* di Escher in una mostra dedicata all'artista olandese. Questa è la sua opera preferita dell'intera esposizione e lui è così coinvolto da immaginarsi osservatore all'interno della scena. Nel suo mondo di gioco è quindi vero che Paolo sta osservando alcune persone salire e altre scendere le scale, mentre la stessa proposizione non è vera nel mondo dell'opera. Ciò perché Paolo non è un personaggio all'interno della litografia, quindi "Paolo osserva alcune persone che camminano sulle scale" non è una verità fittizia contenuta

con cui gli immaginatori possono “calibrare” le proprie immaginazioni. Ma non tutte le verità fittizie sono esplicite durante l’utilizzo di un supporto. A questo proposito, i mondi di gioco possono essere utili in quanto i loro “autori”, ovvero i partecipanti al gioco di make-believe, possono concentrarsi su alcune verità fittizie piuttosto che altre, cogliendo qualcosa di significativo e offrendolo agli altri giocatori – almeno, agli immaginatori cooperativi<sup>63</sup>. I mondi delle opere sono, quindi, “là fuori” e pronti per essere esplorati<sup>64</sup>.

Il punto saliente di questa distinzione è che il mondo dell’opera ha un aspetto normativo che tutti i giocatori devono tenere in considerazione per giocare correttamente allo stesso gioco. D’altra parte, i mondi di gioco sono una pluralità di mondi – uno per ogni giocatore – che possono entrare in conflitto tra loro e in cui possono entrare in gioco peculiarità personali. Il mondo dell’opera è quindi il mondo della conformità alle regole, è la base che i giocatori utilizzano per costruire i propri mondi di gioco. In altre parole, il mondo dell’opera stabilisce i vincoli e i partecipanti possono essere incoraggiati a integrare ed esplorare attivamente tali vincoli all’interno dei rispettivi mondi di gioco.

Le dinamiche di scambi e influenze tra i due tipi di mondi (per esempio, che ruolo dare alle idiosincrasie personali o quanto siano stringenti le prescrizioni) vengono stabilite da ciò che Walton chiama la “funzione” di un supporto. Questa viene sempre stabilita all’interno di una comunità di riferimento – di un contesto sociale – ed è una “questione di esserci delle regole o convenzioni riguardo al modo in cui si debba far uso dell’opera” (2011: 85). La funzione del supporto-pavimento all’interno del gioco “il pavimento è lava” è quella di prescrivere d’immaginare lava ma, essendo un supporto *ad hoc* utilizzato in un gioco dell’infanzia, il relativo mondo dell’opera presenta spesso confini sfumati e può facilmente accogliere suggerimenti dai mondi di gioco dei partecipanti. Per esempio, se lo scopo del gioco è saldare l’amicizia, alcuni emendamenti al principio di generazione iniziale verranno accolti di buon grado: proporre scarpe

---

nel mondo di *Salita e discesa*. Questa lieve differenza tra il mondo del gioco e quello dell’opera non rende inutilizzabile il supporto, finché il fruitore è in grado di capire quali principi di generazione sono operativi.

<sup>63</sup> In questo contesto, un immaginatore cooperativo è un partecipante a un gioco di make-believe che basa il proprio mondo di gioco su quello dell’opera ed è disposto ad accogliere i suggerimenti di altri giocatori che pongono la stessa cura nella creazione dei propri mondi di gioco.

<sup>64</sup> Ciò significa che i mondi delle opere sono indipendenti dai rispettivi autori. Anche l’autore stesso, mentre partecipa al gioco di make-believe sollecitato dalla sua creazione, costruisce il proprio mondo di gioco. In altre parole, chi progetta un supporto è solo un altro giocatore senza privilegi specifici, se non quelli garantiti da eventuali dinamiche di potere nelle pratiche di mercato ed editoria. Per esempio, se un autore autorevole si dovesse ritrovare insoddisfatto della prima edizione di un suo romanzo, potrebbe creare una seconda versione e presentarla come l’opera canonica. L’edizione precedente verrebbe riconosciuta come un incidente di percorso oppure come un’altra rappresentazione (corredata da un altro mondo di finzione) da una nicchia di appassionati particolarmente affezionati.

speciali con suole protettive o che una parte del pavimento sia un'isola sicura saranno facilmente accettati dai partecipanti perché permetteranno di "salvarsi" a vicenda dalla catastrofe fittizia e, in questo modo, esprimere autentico affetto reciproco. In altri casi, invece, si potrebbe essere maldisposti ad accettare gli emendamenti proposti da un giocatore particolarmente antipatico. Passando alle rappresentazioni (nel senso tecnico utilizzato da Walton, ovvero nel senso di supporti creati apposta per funzionare come tali), invece, l'essere fedeli al mondo dell'opera è un requisito spesso richiesto. *Salita e discesa*, per esempio, ha la funzione socialmente stabilita di presentare il proprio mondo di finzione. Questa litografia non è un supporto in giochi in cui si fa finta che le persone siano maratonete ma in altri generi di giochi, più cervellotici. Ciò mette fuorigioco un'enorme quantità di proposizioni non pertinenti che il supporto ha il compito di non autorizzare. Il fruitore rimane comunque libero di allontanarsi dal mondo dell'opera nel costituire il proprio mondo di gioco; tuttavia, ciò non significa ch'egli possa modificare a suo piacimento le regole (i principi di generazione emanati dal supporto) ma che, invece, partecipa a un gioco diverso da quello sollecitato dalla litografia.

A volte, però, anche i partecipanti cooperativi possono riscontrare difficoltà a partecipare allo stesso gioco. Il significato e l'applicazione dei principi di generazione possono infatti variare a seconda della comunità di riferimento. Può essere difficile per un broker newyorkese e un abitante dell'isola di North Sentinel giocare allo stesso gioco ma, dopotutto, in questo caso risulterebbe ardua la comunicazione *in toto*<sup>65</sup>. Ma i problemi possono sorgere anche tra giocatori con contesti culturali simili. Qui possiamo trovare casi più diffusi e interessanti d'incomprensione parziale, ovvero quando un immaginatore partecipa con successo al gioco ma immagina dettagli diversi o trae implicazioni diverse. Se una narrazione prescrive d'immaginare visivamente due massi che cadono legati tra loro, senza ulteriori istruzioni, allora rimangono molti dettagli vacanti che possono essere riempiti dal lettore in base alle proprie preferenze e idiosincrasie. Posso immaginarmi delle rocce blu, spigolose e legate tramite una corda di iuta mentre un'altra persona può, seguendo la stessa prescrizione, immaginarne di grigie, levigate e collegate da una fune di cotone. Quanto liberamente si possono immaginare i dettagli o esplorare

---

<sup>65</sup> Assumo che se la comunicazione è a rischio allora risulta difficile sviluppare la dimensione sociale dell'immaginazione. D'altronde, il meccanismo del make-believe è basato sulla capacità di prescrivere immaginazioni. Se gli autori dei supporti non fossero in grado di comunicare tali prescrizioni, e i fruitori di riceverle e comprenderle, allora sarebbe difficile iniziare qualunque progetto immaginativo collaborativo.

una situazione fittizia, e quanto ciò impatti nei giochi di make-believe, è stabilito dalla funzione dei supporti e dalla minuziosità delle prescrizioni<sup>66</sup>.

I giochi in cui dobbiamo immaginare fin nei minimi dettagli richiedono supporti altrettanto accurati e, quindi, autori eccellenti. Se una narrazione ci chiede d'immaginare due rocce per criticare la fisica aristotelica allora essa non approfondirà i dettagli estetici rocciosi ma renderà salienti altre caratteristiche, come la loro dimensione e il loro essere composte dal medesimo materiale<sup>67</sup>. In questo caso, fintanto che si è d'accordo su quali principi di generazione applicare, le idiosincrasie personali non scardinano la sintonia immaginativa dei partecipanti; in altre parole, i partecipanti allo stesso gioco immagineranno la stessa sequenza di eventi, almeno negli aspetti che la narrazione ha il compito di rendere salienti. Se invece la funzione del supporto è suscitare un'immagine mentale relativamente specifica, allora verranno impiegate descrizioni ben dettagliate oppure altri medium più adatti allo scopo.

Ma anche quando i mondi di gioco dei partecipanti divergono sui dettagli rilevanti, tale dissonanza non è per forza un problema. Alcuni supporti (come le fotografie) possono essere adatti a prescrivere immaginazioni *de se* (rimando alla sezione 1.2 per approfondimenti sull'immaginare se stessi) con l'obiettivo di sollecitare i propri ricordi, e ciò innescherebbe flussi immaginativi diversi in ciascun giocatore. Una certa dose d'ambiguità potrebbe essere auspicabile, oltre che volontariamente ricercata dall'autore del supporto, poiché potrebbe rivelarsi significativa sotto certi aspetti. Indeterminatezza e scenari abbozzati possono sollecitare il lavoro personale e attivo dei giocatori, i quali possono poi comunicare le peculiarità dei propri mondi di gioco e, così facendo, suggerire considerazioni o dettagli estetici che altri giocatori potrebbero aver trascurato (Meynell 2018: 504). La mancanza di sintonia tra gli immaginatori potrebbe essere solo temporanea e utile a discutere quali regole accettare o quali conseguenze

---

<sup>66</sup> In realtà il completamento dei mondi di finzione non dipende soltanto dalla qualità dei supporti ma anche dalle capacità e dalle inclinazioni dei partecipanti al gioco. Alcune persone possono accontentarsi di descrizioni generiche mentre altre vorranno arricchire lo scenario immaginario con tanti dettagli o perfino proporre di modificare il supporto. Nel capitolo 3 approfondirò queste dinamiche all'opera durante la sperimentazione mentale.

<sup>67</sup> Il riferimento qui è, naturalmente, all'esperimento mentale con cui Galileo Galilei critica una legge della fisica aristotelica stando alla quale l'accelerazione dei corpi in caduta è proporzionale al loro peso (Galilei 1974). Immaginate di salire le scale fino alla cima della Torre di Pisa con in mano due pietre (di peso diverso) e una corda. Giunti in cima, legate i due sassi con la corda e li lanciate giù dalla torre. Come dovrebbe procedere la situazione? Secondo la teoria aristotelica, il corpo più leggero cadrebbe più lentamente di quello pesante, rallentandolo. Tuttavia, il corpo complesso composto dai due sassi legati tra loro è più pesante del singolo sasso più pesante e dovrebbe (sempre secondo la stessa legge fisica) accelerare la caduta di quest'ultimo. Lo scenario fittizio evidenzia quindi una contraddizione: una delle due pietre dovrebbe cadere sia più lentamente che più velocemente. Pertanto, questa legge aristotelica dev'essere respinta. La soluzione che Galilei trae contemplando questo mondo di finzione è che l'accelerazione dei corpi in caduta non è legata al loro peso – tanto nell'immaginazione quanto nella realtà.

trarre. In questo caso l'ambiguità sarebbe un dispositivo retorico efficace nel sollecitare la creazione di nuovi principi di generazione, la cui qualità e pertinenza sarebbe in mano alle capacità immaginative dei giocatori. Nel capitolo 3 tornerò sulla disarmonia tra gli immaginatori, concentrandomi sul suo potenziale valore epistemico nella pratica della sperimentazione mentale.

Tiriamo un po' le fila del discorso fatto finora. La teoria di Walton ha il merito d'illuminare una marcata dimensione normativa e sociale del nostro immaginare. Ciò è possibile portando l'attenzione sugli oggetti concreti coinvolti nei progetti immaginativi e mostrando che i supporti possono coordinare le nostre immaginazioni, dando ai partecipanti la possibilità di comprendere le regole e i vincoli in gioco nell'attività immaginativa. Per arrivare fino a qui ci siamo imbattuti in alcuni termini tecnici come "principio di generazione", "supporto", "mondo dell'opera/mondo di gioco" e "funzione" per sottolineare il fatto che, rispettivamente, (i) seguiamo delle regole per condurre giochi sociali immaginativi, che (ii) utilizziamo degli oggetti per capire quali regole sono operative, che (iii) ci può essere una certa tensione produttiva tra le regole stabilite dagli oggetti e la libertà immaginativa dei partecipanti e che (iv) tale tensione può essere tollerata o meno a seconda degli scopi per cui è stato creato il supporto. Enfatizzare il livello normativo e sociale dell'immaginazione permette a Walton di tracciare un'analogia tra le immaginazioni condivise e i giochi, spostando l'attenzione dalle nostre immaginazioni personali e solitarie alle attività guidate da criteri intersoggettivamente validi. Qualunque sia l'atto mentale privato occorrente di chi partecipa, nei giochi di make-believe ci sono prescrizioni che vincolano le immaginazioni. Chi non le rispetta è libero di farlo ma è fuori dal gioco.

Finora abbiamo apprezzato alcuni aspetti sociali delle immaginazioni. Tuttavia, l'attività dell'immaginare insieme può essere inquadrata in modi diversi. Un'alternativa alla teoria waltoniana è la nozione di "immaginazione collaborativa" teorizzata da Keith Murphy (2005). Anche l'antropologo statunitense, come Walton, riconosce un ruolo cruciale agli oggetti concreti impiegati durante le immaginazioni condivise. L'esempio da lui selezionato è quello di un gruppo di architetti che progettano una sezione di un'area di servizio di un laboratorio. Questa situazione evidenzia il ruolo centrale degli oggetti concreti nell'immaginare insieme in quanto i partecipanti lavorano allo stesso progetto utilizzando disegni, gesti e suggerimenti verbali. Secondo Murphy, il disegno del progetto architettonico posto sul tavolo di lavoro "funge da vera e propria ancora del discorso" [serves as the actual anchor of the talk] (2005: 124). Inoltre, l'architetto che appoggia la mano sul disegno, esattamente nel punto in cui vorrebbe collocare

una porta, sta usando un gesto per invitare gli altri partecipanti a immaginare insieme come l'edificio verrebbe modificato in base al suo suggerimento.

Tuttavia, una trattazione d'ispirazione waltoniana risulta più inclusiva rispetto a quella fornita da Murphy, in quanto quest'ultimo considera solo immaginazioni che rimandano a modalità percettive. Secondo l'antropologo, l'immaginazione collaborativa è un tipo speciale di percezione – o qualcosa come un ibrido tra la percezione visiva e l'immaginazione – chiamata “*percepire in modalità ipotetica*, cioè vedere intenzionalmente le cose come se fossero qualcos'altro” [*perceiving in the hypothetical mode*, that is, purposefully seeing things as if they were something else] (Murphy 2005: 117, enfasi inalterate). Questa caratterizzazione dell'immaginazione può facilmente spiegare le specifiche attività architettoniche prese in esame ma non riesce a dar conto altrettanto bene di altri tipi d'immaginazione condivisa (come quelli basati sui testi narrativi o sulla costruzione condivisa di una narrazione orale tipica dei giochi di ruolo cartacei). Una storia di finzione scritta può prescrivere diversi tipi d'immaginazione al proprio lettore a seconda del tipo di principi di generazione in gioco. Per esempio, una descrizione dettagliata di un castello sospeso tra le nuvole potrebbe sollecitare un'immaginazione oggettuale simile al dipinto *Il castello dei Pirenei* di René Magritte, mentre un resoconto da una prospettiva intimamente coinvolta negli eventi fittizi potrebbe innescare forme d'immaginazione esperienziale.

Inoltre, l'idea di Murphy illumina efficacemente un tipo di attività immaginativa sincronica in cui i partecipanti immaginano collettivamente nello stesso momento. La progettazione dell'area di servizio è uno scambio vivace di soluzioni immaginative spontanee innescate dalle proprie competenze, dai propri gusti estetici e dai suggerimenti degli altri architetti-giocatori. La simultaneità della partecipazione incoraggia il dialogo e, di conseguenza, stimola una discussione coordinata e coinvolgente basata su immaginazioni condivise sincronicamente. Tuttavia, possiamo immaginare insieme anche in modo asincronico, come quando discutiamo lo stesso esperimento mentale in momenti diversi<sup>68</sup> oppure quando

---

<sup>68</sup> Il dibattito accademico attorno a un esperimento mentale si sviluppa spesso attraverso mosse dialettiche che avvengono in pubblicazioni successive ma è comunque possibile immaginare insieme sincronicamente svolgendo esperimenti mentali. In un articolo recente, Hartono Bancong e Jinwoong Song descrivono le attività di tre gruppi di studenti a cui viene chiesto di “risolvere” esperimenti mentali fisici con illustrazioni e istruzioni verbali del tipo “immagina un carrello da miniera vuoto in moto mentre piove. Che effetto avrà l'accumulo dell'acqua piovana nel suo cesto?” (2020: 625). A differenza degli esperimenti mentali utilizzati nei dibattiti scritti, in cui di solito si argomenta a favore di una conclusione specifica, in questo caso si lascia il finale aperto. Tale stratagemma narrativo, stimolando i partecipanti a mettersi in gioco e “risolvere” la situazione immaginaria alla stregua di un rompicapo, può far sviluppare nuove competenze e risulta perciò utile per fini pedagogici (Stuart 2020b: 7). Gli studenti iniziano a esplorare la situazione fittizia, chiedendo chiarimenti sui principi di generazione come “il carrello viaggia su un

partecipiamo ad altri generi di progetti immaginativi che si svolgono a più fasi. La teoria di Walton ha il merito di spiegare con successo anche questi casi, in quanto i supporti mantengono la capacità di prescrivere immaginazioni a pubblici e in momenti diversi.

La distinzione tra immaginazione sociale sincrona e asincrona può corrispondere ai due significati di “insieme” che Thomas Szanto distingue in “immaginare insieme”. Un conto è quando s’immagina qualcosa insieme in modo non simultaneo, un altro è quando s’immagina lo stesso stato di cose nello stesso momento. Nel primo caso si tratta di “immaginare qualcosa *insieme* ad altri” [imagining something *alongside* with others] mentre nel secondo si “immagina *collettivamente* qualcosa *insieme*” [*collectively* imagining something *together*] (Szanto 2017: 232, enfasi inalterate). Szanto, così come Murphy, si concentra sul secondo tipo – indubbiamente più interessante per un’indagine fenomenologica dell’immaginare collettivo – e sostiene che il primo è solo un “caso ordinario” d’immaginazione sociale.

Tuttavia, la mia linea di ragionamento procede su un altro livello di analisi. Io non mi concentro sull’immaginazione come atto mentale, né privato né collettivo, ma sulle dinamiche che strutturano e guidano le pratiche sociali fondate sulle nostre immaginazioni. Ciò non significa che il tipo d’immaginazione in gioco sia irrilevante; conoscere le peculiarità dei diversi modi d’immaginare, così come li abbiamo delineati nel capitolo 1, è utile per capire fin dove possiamo arrivare tramite i nostri giochi di make-believe, cosa possiamo aspettarci dagli altri partecipanti e quali sono sia i limiti che i punti di forza delle diverse prescrizioni a immaginare. La teoria waltoniana, illuminando gli aspetti normativi delle nostre attività immaginative piuttosto che approfondendo gli esatti stati mentali occorrenti dei partecipanti al gioco, mi permette comunque di porre l’accento sulla sintonia tra immaginatori. Sotto questo aspetto, l’operazione che Walton svolge con l’immaginazione può essere analoga a quella che Ludwig Wittgenstein fece col dolore e col linguaggio in generale, spostando l’attenzione dagli stati mentali privati – i coleotteri nella scatola<sup>69</sup> – alle dinamiche intersoggettivamente accessibili dei

---

binario rettilineo?” (2020: 626) e valutando insieme quali verità fittizie sono autorizzate. Si passa dalla possibilità che il carrello non si fermi mai a quella, condivisa da tutti i partecipanti a fine discussione, che la pioggia conti come forza esterna e che, di conseguenza, rallenti e termini la corsa.

In linea di principio ogni esperimento mentale può essere svolto e discusso insieme ad altre persone in modalità sincrona o asincrona. Ciononostante, i due generi d’attività immaginativa sollecitano effetti diversi: se la prima può risultare maggiormente vivace e avvincente, oltre che didatticamente fruttuosa, la seconda lascia ai partecipanti tutto il tempo di addentrarsi nelle pieghe della narrazione e di giudicare gli esiti delle situazioni immaginate, da poi sottoporre alla comunità di ricerca.

<sup>69</sup> Mi riferisco all’esperimento mentale del coleottero – talvolta tradotto come “scarabeo” – esposto da Wittgenstein nelle sue *Ricerche filosofiche* (2009: §293). Il contesto nel quale viene presentato è quello della critica dell’idea di un linguaggio totalmente privato, analizzando il caso specifico del conoscere il proprio dolore come se fosse una faccenda esclusivamente intima e personale. Il filosofo austriaco chiede d’immaginare che ogni essere umano

giochi linguistici. In maniera simile, la mossa fondamentale waltoniana su cui si basa il mio testo è quella di spostare il focus dell'attenzione dagli stati immaginativi privati ai giochi immaginativi. Se, per motivi a noi oscuri, tutti i partecipanti a un gioco di make-believe immaginassero in maniera diversa ma riuscissero comunque a rispettare tutte le regole del gioco e agire in sintonia gli uni con gli altri, allora il progetto immaginativo condiviso sarebbe portato a termine con successo.

### 2.1.2 Due integrazioni alla teoria waltoniana

Anche all'interno delle recenti trattazioni waltoniane si possono trovare alcuni disaccordi interessanti. Per esempio, Letitia Meynell, Fiora Salis e Roman Frigg non concordano su quale tipo d'immaginazione sia operativo durante i giochi di make-believe. Secondo Salis e Frigg, si ha a che fare con proposizioni liberamente immaginate che impongono, ai rispettivi partecipanti al gioco, impegni inferenziali simili a quelli riscontrabili nei meccanismi delle credenze (cfr. la caratteristica del rispecchiamento presentata nella sezione 1.1.1). Il make-believe sarebbe quindi un tipo peculiare d'immaginazione proposizionale che aggiunge una dimensione normativa basata su criteri sociali accessibili intersoggettivamente. Un esperimento mentale è un supporto in un gioco di make-believe finché prescrive d'immaginare a tutti i lettori un insieme di proposizioni che presentano uno scenario ipotetico, i suoi sviluppi e una conclusione. In quest'attività non c'è spazio per l'immaginazione oggettuale né esperienziale perché si riesce a raggiungere e comprendere la fine della vicenda anche senza creare alcuna immagine mentale o esperienza in prima persona. Meynell, dall'altra parte, è meno restrittiva circa i tipi d'immaginazione coinvolti nel make-believe, suggerendo che “sia il contenuto di una rappresentazione sia alcune (forse la maggior parte) delle nostre immaginazioni sono non proposizionali”<sup>70</sup> (2014: 4159). Questo punto è chiaro quando si ha a che fare con descrizioni

---

linguisticamente competente possieda una scatola al cui interno è contenuto un oggetto chiamato “coleottero”. Non si tratta però di scatole qualunque: la loro particolarità sta nel fatto che ognuno può aprire solo la propria e osservare il proprio coleottero. Stando così le cose, è possibile che in ogni scatola trovi posto un oggetto differente, o che siano addirittura vuote, e che comunque si possa utilizzare il termine “coleottero” senza problemi. In questo caso la parola non verrebbe utilizzata per riferirsi ad alcun coleottero privato specifico (tantomeno a una fantomatica idea di “coelotterità”). Come sarebbe possibile adoperare il termine efficacemente, se ognuno si riferisse a qualcosa di diverso? Analogamente, sostiene Wittgenstein, se si volesse spiegare il significato di espressioni circa il proprio dolore – o qualunque altro evento mentale che si reputasse privato – cercando di riferirsi a oggetti “interiori” imperscrutabili se non da se stessi, allora tali oggetti non giocherebbero alcun ruolo nel gioco linguistico e verrebbero cassati come marginali, quando non del tutto ininfluenti.

<sup>70</sup> Traduzione mia. Testo originale: “both the content of a representation and some (perhaps most) imaginings are non-propositional”.



minuziose di ambienti fantastici in grado di stimolare la creazione di immagini mentali oppure con giochi che stimolano l'agentività dei partecipanti o l'immaginarsi in prima persona. Walton stesso si pone in maniera ambigua sulla questione: sebbene riconosca diversi tipi d'immaginazione coinvolti nei giochi di make-believe (2011: 65), egli struttura le fondamenta della sua teoria normativa considerando quasi esclusivamente l'immaginazione proposizionale e le verità fittizie. Sotto questo aspetto ritengo che Meynell abbia indicato il percorso migliore: nei giochi di make-believe si possono incontrare sia verità fittizie che prescrizioni a immaginare in modi non proposizionali, e ciò merita le dovute attenzioni. Come già scritto nella nota a piè di pagina numero 55, è possibile imbattersi tanto in verità fittizie quanto in oggetti, esperienze e stati mentali fittizi – tutte prescrizioni a immaginare emanabili dai supporti più adeguati – il che porta a individuare anche forme d'immaginazione oggettuale, esperienziale e simulativa in gioco durante le attività di make-believe.

Ma i tipi d'immaginazione coinvolti nel make-believe non finiscono qui. Io sostengo che pure l'immaginazione sintetico-creativa può essere prescritta in questo genere d'attività. Si consideri il caso del *violinista moribondo* con cui Judith Thomson difende il diritto di scegliere se portare avanti o meno una gravidanza indesiderata (1971):

Ma ora ti chiedo d'immaginare questo. Un mattino ti svegli e ti ritrovi a letto, di fianco a un violinista famoso ma privo di sensi. Egli ha una malattia renale fatale e la Società degli amanti della musica, esaminando tutte le cartelle cliniche disponibili, ha scoperto che solo tu possiedi il gruppo sanguigno adeguato per aiutarlo. Per questo motivo ti hanno rapita e hanno connesso l'apparato circolatorio del violinista al tuo, in modo tale che i tuoi reni possano essere utilizzati per estrarre le tossicità dal suo e dal tuo sangue. Il direttore dell'ospedale ti dice: "Ci dispiace che la Società degli amanti della musica le abbia fatto questo – non l'avremmo mai permesso, se solo l'avessimo saputo. Ma comunque è successo, e ora siete connessa al violinista. Staccare la spina significherebbe ucciderlo. Ma non abbia paura: è solo per nove mesi. Per allora lui si sarà ripreso dalla sua malattia e potrà tranquillamente essere scollegato dal vostro corpo". È moralmente necessario accettare questa situazione? Senza dubbio sarebbe molto cortese da parte tua, una grande gentilezza. Ma sei *obbligata* ad accettare? E se non fossero nove mesi ma nove anni? O ancora di più? E se il direttore dell'ospedale dicesse: "È una vera sfortuna, ha ragione, ma ora deve rimanere a letto e connessa al violinista per il resto della sua vita. Perché si ricordi: tutte le persone hanno diritto alla vita e i violinisti sono persone. Sebbene sia vero che lei ha il diritto di decidere cosa farne del suo corpo, il diritto alla vita di una persona è comunque superiore. Quindi non potrà mai scollegarsi dal violinista". Immagino che considereresti tutto ciò oltraggioso<sup>71</sup>. (Thomson 1971: 48 f., enfasi inalterata)

---

<sup>71</sup> Traduzione mia. Testo originale: "But now let me ask you to imagine this. You wake up in the morning and find yourself back to back in bed with an unconscious violinist. A famous unconscious violinist. He has been found to

Questo testo imbastisce un progetto immaginativo complesso. In primo luogo, sollecita un'immaginazione di tipo esperienziale in cui la lettrice<sup>72</sup> immagina se stessa come protagonista della storia. Tutti i dettagli circa l'arredamento della stanza d'ospedale, il volto del direttore e il macchinario che connette gli apparati circolatori – così come la vivacità dell'esperienza immaginaria – sono in mano all'immaginatrice. Ciononostante, gli elementi salienti della situazione sono chiari: siamo bloccati e connessi per (almeno) nove mesi a uno sconosciuto la cui sopravvivenza dipende da noi. A ciò segue un esercizio d'immaginazione proposizionale: stando così le cose, come dovrebbe svilupparsi la situazione? Saremmo obbligati oppure no ad accettarla e salvare il violinista? Thomson sostiene che no e che, anzi, troveremmo tutta questa situazione oltraggiosa. Ma il punto importante è questo: il progetto immaginativo sollecita pure un esercizio d'immaginazione creativa in quanto i vari dettagli disseminati nel testo sono stati inseriti per far creare un collegamento tra una situazione immaginaria implausibile e quella (ben più plausibile, per una buona percentuale della popolazione) di avere una gravidanza indesiderata. Il dover restare connessi per esattamente nove mesi corrisponde alla tipica durata della gestazione, la “Società degli amanti della musica” può corrispondere a una associazione pro-vita, e il ricordare che i violinisti sono persone richiama la tesi pro-vita stando alla quale gli embrioni umani sono persone fin dal concepimento. Questi dettagli sono elementi del supporto-testo che prescrivono un atto d'immaginazione creativa in grado d'instaurare un nesso di somiglianza tra due situazioni e di estendere la portata delle conclusioni ottenute nella prima anche al dibattito politico attorno all'aborto, inquadrandolo in una prospettiva diversa. Ciò sembra proprio uno di quei “ponti” di cui parla Stuart (presentati nella sezione 1.4 dedicata all'immaginazione come sintesi creativa) in grado di riconfigurare una questione donandole un

---

have a fatal kidney ailment, and the Society of Music Lovers has canvassed all the available medical records and found that you alone have the right blood type to help. They have therefore kidnapped you, and last night the violinist's circulatory system was plugged into yours, so that your kidneys can be used to extract poisons from his blood as well as your own. The director of the hospital now tells you, “Look, we're sorry the Society of Music Lovers did this to you – we would never have permitted it if we had known. But still, they did it, and the violinist now is plugged into you. To unplug you would be to kill him. But never mind, it's only for nine months. By then he will have recovered from his ailment, and can safely be unplugged from you.” Is it morally incumbent on you to accede to this situation? No doubt it would be very nice of you if you did, a great kindness. But do you *have* to accede to it? What if it were not nine months, but nine years? Or longer still? What if the director of the hospital says, “Tough luck, I agree, but you've now got to stay in bed, with the violinist plugged into you, for the rest of your life. Because remember this. All persons have a right to life, and violinists are persons. Granted you have a right to decide what happens in and to your body, but a person's right to life outweighs your right to decide what happens in and to your body. So you cannot ever be unplugged from him.” I imagine you would regard this as outrageous”.

<sup>72</sup> Il testo originale è più efficace a sollecitare l'immaginazione in prima persona di ogni partecipante al gioco in quanto, essendo scritto in inglese, si riferisce a chi legge in maniera neutra e non declina le istruzioni a immaginare assumendo alcun genere.

taglio diverso, avvicinare due punti prima lontani e permettere, così, un avanzamento nella comprensione del problema.

A ciò si potrebbe obiettare che, sebbene il testo prescriva immaginazioni esperienziali e proposizionali, l'ulteriore atto d'immaginazione creativa non avviene all'interno del gioco di make-believe ma in un secondo momento e in maniera contingente. In effetti, da nessuna parte del testo sopra riportato è esplicitata alcuna connessione tra le due situazioni. Qualunque cosa prescriva d'immaginare questo supporto, non c'è traccia d'istruzioni del genere. Un bambino potrebbe partecipare al gioco, seguire tutte le regole, immaginare se stesso coinvolto in questa drammatica scena e, ciononostante, non costruire alcun ponte con alcuna tesi politica. Questo è possibile. Ma non bisogna dimenticare che la funzione di un supporto non viene stipulata in modo isolato: "le funzioni sono relative alla società. Carbone, oro, costellazioni e bambole hanno funzioni solo in riferimento a un dato contesto sociale. Un oggetto può avere una funzione di far finta per un gruppo sociale ma non per un altro" (Walton 2011: 76). Non solo: anche le specifiche pratiche sociali in cui tali supporti sono adoperati giocano un ruolo nel fissarsi della loro funzione. In particolare, questo testo trova posto all'interno di un articolo in cui è chiaro fin dal titolo – "una difesa dell'aborto" [a defense of abortion] – che si tratterà del tema dell'aborto. Il contesto in cui è inserito questo supporto è in grado di rendere salienti alcuni dettagli della storia<sup>73</sup> e sollecitare così l'atto d'immaginazione creativa. Se, leggendo l'articolo, non si collegasse il caso del *violinista moribondo* al tema dell'aborto allora si mostrerebbe di non aver compreso il punto di Thomson<sup>74</sup>. Che sorga un'analogia tra la storia del violinista e una gravidanza indesiderata non è affatto una contingente conseguenza: è proprio la funzione di questo supporto-testo. Ciò non toglie che la nuova prospettiva sul tema politico ottenuta grazie a questo supporto possa essere poi utilizzata anche fuori dal progetto immaginativo; tuttavia, è al suo interno che si erige il ponte. Ma anche giochi di make-believe non ideati esplicitamente per discutere una tesi politica (come il far finta di vivere in un mondo post-apocalittico giocando a un gioco di ruolo cartaceo) possono portare i giocatori a cambiare i principi di generazione in

---

<sup>73</sup> Nella sezione 2.3.2 approfondirò questo punto, discutendo il ruolo che gli *spoiler* (ossia le anticipazioni dei punti salienti di una trama) possono giocare nella ricezione e comprensione di un esperimento mentale.

<sup>74</sup> Oppure si potrebbe essere in disaccordo con l'esito del progetto immaginativo ideato dalla filosofa. In tal caso si contesterebbe la scelta di sollecitare un siffatto atto d'immaginazione creativa. Tuttavia, questa situazione suggerisce che anche il critico segua le regole emanate dal testo-supporto, senza però trovarsi d'accordo col percorso immaginativo prescritto dal supporto – rimanendo perciò con l'onere di mostrarne le criticità. Per esempio, una tattica potrebbe essere quella di far notare alcune differenze cruciali tra un rapimento e una gravidanza indesiderata, differenze in grado di demolire ogni ponte costruito precedentemente dall'immaginazione sintetico-creativa. Approfondirò dinamiche del genere nel capitolo 3.

corso d'opera, sollecitare l'immaginazione creativa e illuminare futuri possibili in modi drammaticamente urgenti.

L'immaginazione creativa riesce quindi a creare connessioni tra oggetti immaginativi e non immaginativi, a riversare conclusioni fittizie nel mondo reale, a illuminare tutto ciò che accade con luce nuova. Questo è possibile in quanto essa può operare sia con stati di cose e oggetti fittizi che reali. In questo modo, gli oggetti "concreti" non sono solo supporti ma possono essere essi stessi oggetto di prescrizioni all'interno di un gioco di make-believe. Ciò implica un'espansione di ciò che può essere prescritto oltre il reame delle immaginazioni, e questo è proprio il secondo elemento integrativo alla teoria di Walton che propongo: le prescrizioni possono riguardare azioni sia su oggetti immaginari che reali. Spesso quest'ultimi sono illustrazioni, film o sculture, ovvero i prodotti di immaginazioni precedenti, ma si possono pure trovare tesi politiche, persone, piante e oggetti di altro genere. Certo, non siamo di fronte a un'idea nuova. Letitia Meynell sembra muovere un passo in questa direzione quando sostiene che le illustrazioni che spesso accompagnano gli esperimenti mentali lavorano insieme ai testi per sollecitare la nostra immaginazione, salvo poi affermare che lo scopo delle illustrazioni in questo genere d'attività è quello di stabilizzare le immaginazioni, far capire quali principi di generazione applicare e assicurare il partecipante di star immaginando "nel modo giusto" (2018: 506 f.). Certamente le immagini possono essere utilizzate anche in questo modo, ottenendo pure risultati più che soddisfacenti, ma così facendo funzionerebbero ancora come i supporti tradizionali.

Inoltre, Walton discute l'esistenza di supporti speciali che fanno vertere l'attenzione su se stessi (e non sulle prescrizioni da essi emanati) quando parla di giochi di make-believe orientati verso i supporti [prop oriented games of make-believe] (2015: 175) e di rappresentazioni riflessive (2011: 147), ovvero di giochi in cui è il supporto stesso il bersaglio delle immaginazioni del partecipante (una bambola prescrive d'immaginare se stessa come se fosse una bambina)<sup>75</sup>. In questi casi, tutte le prescrizioni a immaginare emanate dal supporto

---

<sup>75</sup> Walton non parla solo di supporti ma anche di sollecitatori e oggetti di immaginazioni, per quanto riguarda gli oggetti reali coinvolti nelle nostre attività immaginative. I sollecitatori sono oggetti realmente esistenti che possono indurre chi li percepisce a immaginare qualcosa spontaneamente: il garrito dei gabbiani può far immaginare vacanze balneari, un uomo dalla folta barba bianca e vestito di rosso potrebbe sollecitare immaginazioni dal tema natalizio, e un masso a terra potrebbe portare qualcuno a immaginare una tartaruga di fronte a sé. Qui non si parla di supporti ma di oggetti che, a causa della loro forma, della loro collocazione o perfino per caso suscitano le più varie immaginazioni in chi li percepisce (2011: 43) senza adottare per forza una dimensione normativa. Gli oggetti di immaginazioni sono invece oggetti reali sui quali vertono, appunto, le immaginazioni. Immaginare che quella persona vestita di rosso sia Babbo natale utilizza esattamente *quella* persona in carne e ossa come oggetto di immaginazione. In questo caso l'oggetto di immaginazione è anche il sollecitatore dell'atto immaginario: l'oggetto-

possono servire a illuminarlo sotto certi aspetti e perfino avanzare la comprensione che noi abbiamo di tale oggetto. Il filosofo riporta l'esempio di un gioco progettato per far capire dove sia la città di Crotona (2015: 176). Immaginando che la penisola italiana sia uno scarpone, Crotona è sulla sua suola. In questo gioco, l'oggetto reale "Italia" è un supporto che prescrive d'immaginare che l'Italia sia uno scarpone per chiarire il posizionamento geografico di una sua parte – la città di Crotona.

Come integrazione alle utili riflessioni di Meynell e Walton, io sostengo che alcuni supporti non prescrivono d'immaginare alcunché ma di adoperare un oggetto concreto che gioca il ruolo di "se stesso" all'interno di un progetto immaginativo. Forse è ciò che Wittgenstein ha in mente quando afferma che le nostre immaginazioni sono intrecci complicati di componenti eterogenei e che non bisogna contrapporre l'operare con segni scritti e con immagini mentali (2018: 44). Questo intreccio può essere composto sia da immaginazioni che dai più svariati oggetti, e può essere anch'esso sviluppato attraverso prescrizioni. Per esempio, è difficile che un'illustrazione sia un supporto che prescrive d'immaginare in modo oggettuale esattamente ciò che raffigura: in caso contrario ci ritroveremmo inutilmente due doppioni – l'immagine stampata e quella immaginata. Ed è inoltre implausibile che ogni quadro ci chieda d'immaginare di vedere la scena raffigurata come se accadesse di fronte a noi (cfr. Walton 2008), perché in questo caso non ci sarebbe più alcuna differenza tra testimone e contemplatore di un evento immaginario e la nostra persona verrebbe sempre inserita come soggetto interno della scena fittizia (rimando alla sezione 1.2 sull'immaginazione esperienziale per approfondimenti). Mi pare più sensato pensare che l'immagine sia lì per risparmiarci lo sforzo immaginativo o per frenare eventuali mondi di gioco troppo personalizzati, e che comprendiamo il suo ruolo nel progetto immaginativo grazie a indicazioni ostensive del tipo "è così che si presenta il treno appena descritto" oppure tramite didascalie. Se le cose stanno così, allora le illustrazioni che accompagnano gli esperimenti mentali non servono a "rassicurarci" di star immaginando la cosa

---

persona, a causa di quel vestito rosso coi bordi bianchi e quella barba argentea, può essere un sollecitatore che induce spontaneamente a immaginare che sia Babbo Natale. Ma non è sempre così: Walton porta l'esempio di Nathan che, desiderando ardentemente di viaggiare in Italia, osserva un rubinetto che lo sollecita a immaginare che in Italia stia piovendo. Quel rubinetto è un sollecitatore ma, poiché Nathan "probabilmente non immagina alcunché a proposito del rubinetto in quanto tale" (2011: 46), allora esso non è pure un oggetto di immaginazione.

Bisogna però notare che la mia proposta non si riferisce a questi tipi di oggetti. Un sollecitatore è un oggetto reale che può indurre un'immaginazione, mentre io parlo di oggetti reali che vengono utilizzati in quanto tali in un progetto immaginativo. E un oggetto di immaginazione è un oggetto reale che, tuttavia, "sta per qualcos'altro". Come vedremo, gli oggetti a cui mi riferisco sono sì reali ma "allestiscono" una parte dello scenario immaginario, sono soggetti a prescrizioni in un gioco di make-believe e, soprattutto, giocano il ruolo di "se stessi" senza rimandare a qualcos'altro d'immaginario.

giusta ma ci forniscono una scorciatoia immaginativa. In altre parole, è l'immagine stessa a ottenere un posto sul palcoscenico di un progetto immaginativo<sup>76</sup>. Quest'ultimo può poi svilupparsi mescolando oggetti e immaginazioni, incorporando le illustrazioni in paesaggi immaginari più ampi, immaginandole in movimento, aggiungendo dettagli o interpretandole in nuovi modi. L'oggetto raffigurato nell'illustrazione (il suo contenuto) sarà comunque un oggetto fittizio – nel senso che sarà parte di un mondo di finzione – ma non dovrà per forza essere immaginato. Inoltre, come suggerisce Michael Stuart in un recente articolo, un diagramma (o un'immagine, più in generale) può non essere “riprodotto ed esplorato nell'immaginazione” e, tuttavia, rimanere un dispositivo immaginativo (2022: 5). Il filosofo porta l'esempio dell'artista affetto da incapacità di produrre immagini mentali di genere sensoriale (un disturbo neurologico noto come “afantasia”) che, ciononostante, utilizza disegni per comprendere e sviluppare le proprie idee in modi facilmente riconoscibili come immaginativi e creativi, sebbene il tutto avvenga “fuori dalla propria testa”. Dinamiche del genere non sono esclusive delle persone afantastiche e possono occorrere anche in attività immaginative svolte da persone prive di tale disturbo neurologico<sup>77</sup>.

La combinazione di cose immaginarie e non immaginarie potrebbe rivelarsi molto utile, in quanto gli svantaggi delle prime potrebbero essere controbilanciati dai vantaggi delle seconde, e viceversa. Per esempio, un supporto-testo che prescrive d'immaginare un giardino ricolmo di piante con al centro una casetta di legno potrebbe essere corredato da fotografie accurate per far sapere ai giocatori che le piante presenti nel mondo di finzione sono “proprio così” (che, quindi, non serve immaginarle in modo oggettuale). Questo gioco potrebbe servire in una classe di architettura per progettare la struttura in legno in mezzo a una vegetazione autentica. Il professore potrebbe portare gli studenti a visitare un giardino poco distante dall'università, chiedere d'immaginarne un gazebo al centro, dopodiché bandire un concorso: il progetto più bello verrà realmente edificato nel luogo designato. In questo caso, il vantaggio dell'oggetto immaginario

---

<sup>76</sup> È anche possibile che delle illustrazioni vengano aggiunte a un'opera di finzione in un secondo momento. Penso, per esempio, alle suggestive illustrazioni che Gustave Doré ha dedicato alla Divina commedia di Dante Alighieri più di cinquecento anni dopo la sua pubblicazione. In questo caso l'artista francese ha prodotto varie illustrazioni seguendo le prescrizioni a immaginare emanate dal capolavoro dantesco e riempiendo i dettagli lasciati indeterminati grazie alle proprie sorprendenti competenze (sia immaginative che tecniche). In generale, le illustrazioni aggiunte in un secondo momento possono essere recepite o come esempi di un mondo di gioco particolarmente degno di nota o, addirittura, ritenute canoniche (e quindi incluse nel mondo dell'opera, ampliandolo).

<sup>77</sup> Se ci basassimo sulle sole immagini mentali di tipo visuale allora, salvo doti immaginative fuori dall'ordinario, avremmo a che fare con qualcosa di effimero, opaco e incompleto – pensa alla tigre immaginata da Dennett: sul suo manto non trova posto alcun numero definito di strisce nere (1986: 136 f.) – che, a seconda degli scopi che muovono un progetto immaginativo, potrebbe essere inadatto a essere utilizzato e condiviso con gli altri partecipanti.

(il gazebo) sarebbe quello di essere presentato in modo indeterminato per lasciare spazio ai mondi di gioco degli aspiranti architetti mentre il vantaggio dell'oggetto reale (il giardino) sarebbe quello di chiarire l'esatto ambiente su cui lavorare e, quindi, spronare gli architetti a progettare qualcosa di adeguato e in armonia con un luogo realmente esistente.

Per concludere, i progetti immaginativi si sviluppano ancora attraverso regole, e queste strutturano ancora dei mondi di finzione intersoggettivamente accessibili. Ma tali regole non sono più solo prescrizioni a immaginare e tali mondi non sono più agglomerati di sole verità fittizie. Essi possono contenere proposizioni, oggetti, eventi, esperienze fittizie e, inoltre, possono accogliere dentro di sé pure oggetti realmente esistenti<sup>78</sup>. Con questa nozione allargata di gioco di *make-believe* in mente, procedo ora ad aggiungere un ingrediente fondamentale della mia ricerca – un ingrediente già incontrato finora ma non ancora approfondito: gli esperimenti mentali.

## 2.2 Esperimenti mentali

Inquadrare il *violinista moribondo* di Thomson, le *rocce in caduta* di Galilei e i *coleotteri nella scatola* di Wittgenstein come giochi di *make-believe* significa prendere posizione nel dibattito corrente. In altre parole, non si ha a che fare con una tesi pacificamente accettata – potrebbe essere altrimenti. Una teoria d'ispirazione waltoniana può fornire un resoconto soddisfacente dei più bizzarri esperimenti mentali? In un passaggio dedicato alle opere nelle quali si mescola finzione e realtà, Walton suggerisce un percorso da esplorare:

In un trattato filosofico, passaggi che presentano esempi ipotetici (esempi di geni maligni, “giochi linguistici” primitivi, camerieri che si comportano troppo da camerieri, cervelli in una vasca, esecuzioni inaspettate) si qualificheranno come finzione mentre il resto dell'opera no. (2011: 117)

---

<sup>78</sup> Un corollario di quest'integrazione alla teoria waltoniana è che gli oggetti non sono *dati*. Essi cambiano in base ai nostri scopi (soprattutto quelli creativi – come scrivere una canzone, dipingere o scolpire una statua – in cui gli oggetti vengono tipicamente adoperati e manipolati con più libertà) e nei diversi stadi di un gioco di *make-believe*. Quindi, non solo i principi di generazione possono prescrivere certe azioni relative a oggetti reali e immaginari ma, forse, alcuni di essi possono pure prescrivere sia come manipolare gli oggetti in gioco che come aggiornare le regole del gioco in risposta ai cambiamenti degli oggetti. Ringrazio Michael Stuart per aver attirato la mia attenzione su questo punto.

Nonostante l'autore scriva di "esempi ipotetici"<sup>79</sup>, qui è facile cogliere i riferimenti ad alcuni famosi esperimenti mentali filosofici: "geni maligni" si riferisce al celebre esperimento mentale col quale Descartes fece scricchiolare le fondamenta della conoscenza della sua epoca<sup>80</sup>; "giochi linguistici primitivi" è un riferimento ai primi paragrafi delle *Ricerche filosofiche* di Wittgenstein<sup>81</sup> in cui s'ipotizza un linguaggio primitivo completo; i "camerieri che si comportano troppo da camerieri" sono un caso immaginato da Sartre<sup>82</sup> per discutere diverse modalità d'esistenza; "cervelli in una vasca" è il famoso esperimento mentale di Putnam<sup>83</sup> che ha ispirato il film blockbuster *The Matrix*, mentre con "esecuzioni inaspettate" Walton potrebbe forse riferirsi all'esperimento mentale del carrello ferroviario adoperato da Foot<sup>84</sup> per rendere saliente una questione etica. Una linea guida per comprendere gli esperimenti mentali può quindi essere quella d'inquadrarli come rappresentazioni, almeno nel senso waltoniano del termine. Ma prima di sviluppare quest'idea è meglio fare un passo indietro.

Cosa sono gli esperimenti mentali? In breve, sono dispositivi dalla struttura narrativa che presentano un dinamico stato di cose fittizio per scopi epistemici (Egan 2016, Willée 2019). Grazie a essi, scienziati e filosofi – ma non solo – discutono, difendono, criticano o mettono alla prova le tesi più disparate. Non c'è un solo modo d'interrogare e utilizzare una situazione immaginaria durante la sperimentazione mentale. Ci si può focalizzare, per esempio, sulle sue

---

<sup>79</sup> A quanto ne so, Walton non scrive mai esplicitamente di "esperimenti mentali". Una delle ragioni può essere questa: nonostante se ne possano rintracciare in pressoché tutta la storia della filosofia, in realtà è solo dagli anni '80 del Novecento che il termine ha iniziato a destare attenzioni e interesse in ambito filosofico (Stuart, Fehige e Brown 2018: 1). È possibile che l'autore abbia maturato il suo pensiero in un linguaggio che non prevede l'uso comune di tale locuzione.

<sup>80</sup> Descartes (2007) finge che esista un genio maligno in grado d'ingannarlo riguardo tutto ciò ch'egli conosce e percepisce. L'autore sostiene che è proprio all'interno di questo dubbio cosmico che si può trovare un'evidenza indubitabile: se il genio inganna, deve esistere un soggetto che viene ingannato.

<sup>81</sup> Il filosofo austriaco (2009) vuole criticare l'idea per cui ogni parola ha un significato chiaro e univoco. Per fare ciò, immagina un linguaggio primitivo consistente nei soli termini "mattoni", "pilastro", "lastra" e "trave", utilizzato da un muratore e il suo aiutante. Il primo grida "mattoni!" e il secondo gli porge un mattone. Lo stesso accade con le altre parole. Wittgenstein sostiene che solo in un linguaggio così semplice pare funzionare la concezione che vuole criticare.

<sup>82</sup> Sartre (2013) chiede d'immaginare il tipico comportamento del cameriere come un caso di "esistenza inautentica". Preciso, rapido e premuroso, il cameriere sembra muoversi all'interno di un gioco, conformarsi a quelle che sono le aspettative dei clienti e trovarsi nella condizione di annullare la propria persona.

<sup>83</sup> In questo scenario fittizio uno scienziato pazzo ha estratto il cervello dal corpo di una persona, lo ha immerso all'interno di una vasca colma di liquido nutriente e lo ha connesso a un computer che gli procura una simulazione della realtà. Il cervello dello sventurato verrebbe in questo modo ingannato. Putnam si chiede come si possa escludere con certezza che tale scenario fantascientifico non sia invece l'effettiva realtà.

<sup>84</sup> L'autrice di questo esperimento mentale chiede d'immaginare che un autista conduca un tram dai freni rotti. Sulla sua traiettoria ci sono cinque persone legate e incapaci di salvarsi, mentre su un binario laterale c'è una sola persona nella stessa condizione. Di fronte a questa situazione fittizia, Foot si chiede quale alternativa sia eticamente preferibile: lasciare che il tram prosegua autonomamente, causando la morte di cinque persone, oppure azionare una leva di scambio che possa deviare la traiettoria del mazzo e farne morire una sola?



possibili conseguenze, su cosa rende saliente, sulle analogie che suscita o su quanto sia plausibile. Le principali alternative a questa definizione intendono gli esperimenti mentali come argomenti camuffati, dispositivi che stimolano la percezione di enti platonici oppure ragionamenti su modelli mentali<sup>85</sup>.

Prima di addentrarmi nello stato dell'arte, è importante esplicitare una premessa: gli autori e le autrici al lavoro sulla filosofia degli esperimenti mentali che considereremo affermano esplicitamente di dedicare tutta la loro attenzione a quelli utilizzati nelle discipline scientifiche. Stando a Rachel Cooper, questa è una “strategia di cautela” (2005: 329). Esistono diversi tipi di esperimenti mentali e quelli scientifici sembrano *prima facie* più facili da classificare; quindi, un resoconto di quest'ultimi potrà godere di prudente limpidezza. Tuttavia, Tamar Gendler afferma che l'unica differenza tra esperimenti mentali scientifici e non scientifici sta nel fatto che i primi riguardano “caratteristiche del mondo fisico” [features of the physical world] (2004/2010: 45). Inoltre, siamo di fronte a una famiglia variegata: gli scopi epistemici con cui ci si avvicina a questi scenari fittizi possono spaziare dal confutare una tesi fisica al rendere più accessibile una teoria altrimenti ermetica, dal mettere in dubbio un intero paradigma scientifico al rendere più appetibile una tesi ideale regolativa ancora da esplorare. In aggiunta a questa proliferazione di obiettivi epistemicamente rilevanti, si aggiunge il fatto che alcuni esperimenti mentali – come, per esempio, quelli relativi ai programmi di ricerca in intelligenza artificiale – si sviluppano trasversalmente attraverso molteplici discipline sia filosofiche che scientifiche. Per queste ragioni, nella mia trattazione mi concentrerò sugli esperimenti mentali in generale e non m'impegherò in alcuna tassonomia con la quale assegnare caratteristiche specifiche in base alle discipline in cui essi vengono impiegati. Detto questo, diamo una breve occhiata allo stato dell'arte con lo scopo di posizionare la prospettiva “fanzionale” nel dibattito corrente.

John Norton afferma che gli esperimenti mentali non sono altro che argomentazioni deduttive o induttive camuffate da narrazioni (1996, 2004). Ognuno di essi può, in linea di principio, essere riformulato come argomento senza causare alcuna perdita epistemicamente rilevante: le eventuali qualità estetiche e narratologiche sarebbero presenti a solo scopo illustrativo. In modo antitetico, James Brown sostiene una soluzione platonica e intende gli esperimenti mentali come “telescopi” puntati sul reame delle entità astratte (1991, 2004: 1131,

---

<sup>85</sup> A queste si possono aggiungere una trattazione kantiana che intende gli esperimenti mentali come condizioni di possibilità di quelli reali (Buzzoni 2018), un approccio fenomenologico che estende all'immaginazione alcune nozioni che Husserl applica alla percezione (Wiltsche 2018) e uno, più trasversale, che pone l'accento sulla continuità tra esperimenti mentali e reali (Elgin 2014: 226, Sorensen 1992: 216 ff.).

2011). La conoscenza che possiamo ottenere attraverso questo tipo di artefatti non ha a che fare con l'esperienza empirica bensì con una sorta di “percezione intellettuale”, ossia un'attività speciale che ci permette di cogliere leggi naturali<sup>86</sup>, indipendenti e fuori dallo spazio-tempo. Questa posizione ha il pregio di riconoscere negli esperimenti mentali una sorgente di conoscenza peculiare e distinta sia dalla raccolta di evidenze che dai ragionamenti logici. Ciononostante, alimenta seri dubbi: primo, non riesce a chiarire in che modo è possibile cogliere le (o avere esperienza di) entità astratte; secondo, il termine “percezione intellettuale” pare una metafora non spiegata che porta con sé assunzioni empiriche inadeguate. Sotto questo aspetto, il riduzionismo nortoniano è di gran lunga più parsimonioso perché ricapitola l'epistemologia degli esperimenti mentali in quella, meno problematica, degli argomenti. Tuttavia, Norton non riesce a dar conto dei casi in cui è esplicito che l'immaginazione giochi un ruolo fondamentale, come quelli in cui bisogna immaginare una certa sfumatura di blu (immaginazione oggettuale) oppure di mettersi nei panni altrui (immaginazione esperienziale/simulativa) per valutare un giudizio morale. Oltre al richiedere una dose di partecipazione attiva in un progetto immaginativo, gli esperimenti mentali danno all'autore il pieno controllo circa la progettazione di uno scenario e degli elementi in esso coinvolti, in quanto non si è costretti a rimanere fedeli alla realtà fino all'ultimo dettaglio. Chi costruisce un esperimento mentale, a differenza di chi crea un argomento, dispone quindi di un *potere narrativo* tra le mani: può rendere la situazione fittizia più avvincente disegnando scenari bizzarri, arricchendoli di dettagli sia esteticamente che epistemicamente rilevanti o, più in generale, può esprimere la propria voce e il proprio stile.

I sostenitori di una terza via, quella dei ragionamenti su modelli mentali, riescono a combinare le qualità delle due posizioni precedenti argomentando che gli esperimenti mentali offrono un avanzamento cognitivo speciale ma fondato sulle componenti mnemoniche e immaginative dell'esperienza. Attraverso diverse risorse maturate in essa<sup>87</sup> gli esperimenti

---

<sup>86</sup> Queste leggi sono interpretate in maniera “realista”, e ciò significa che sono oggetti – chiamati anche “universali” – indipendenti da ogni osservatore ed esistenti tanto quanto gli oceani e gli alberi. Per esempio, se nell'esperienza ordinaria è possibile osservare dei corvi, si potrebbe creare un esperimento mentale platonico in virtù del quale entrare in relazione con l'entità universale “corvezza”, o “corvitudine”, o “essere-corvo”. Grazie all'esperimento di Galilei è invece possibile percepire l'entità universale “legge della forza gravitazionale”, in relazione con tutti i corpi fisici. Il platonista crede che gli enti universali siano in grado di spiegare la regolarità delle nostre esperienze: si distingue un corvo da un platano perché, salvo eccezionali mutazioni, i corvi hanno la “corvezza” in comune; si giudica come buona azione il rianimare un individuo esanime perché questa è in relazione con la “bontà”; si è sicuri che, senza attrito, una palla di marmo e una piuma cadano alla stessa velocità perché tale evento è in relazione con la “legge della gravitazione universale”.

<sup>87</sup> Come la familiarità col proprio corpo e le immagini mentali (sensoriali, propriocettive e cinestetiche), oltre che “l'abilità di immaginare, anticipare, visualizzare e ricreare le esperienze a partire dalla memoria” [the ability to imagine, anticipate, visualize and re-experience from memory] (Nersessian 2018: 310). Quest'idea s'ispira

mentali solleciterebbero la creazione, contemplazione e manipolazione mentale di un modello non proposizionale ma *quasi-esperienziale* (Mišćević 1992, 2007, Nersessian 1991, 1992, 2018). La posizione risulta appetibile nella misura in cui riconosce il ruolo essenziale dell'immaginazione senza portarsi dietro il pesante carico speculativo del platonismo ma espone il fianco a una critica: non tutti gli esperimenti mentali richiedono immaginazioni oggettuali (specialmente di tipo visivo) o esperienziali, come invece argomenta Nenad Mišćević (1992: 224). Si pensi ai *massi* di Galilei oppure ai *coleotteri* di Wittgenstein: visualizzare mentalmente quelle rocce legate o quegli esseri nelle scatole può essere utile ad apprezzare la vivacità degli scenari immaginari ma non pare un requisito necessario per svolgere tali esperimenti mentali. Mostrando una certa eterogeneità all'interno dello stesso programma di ricerca, Nancy Nersessian sostiene che i modelli mentali non vadano intesi come una sorta di lungometraggi interiori ma come processi mentali, anche di tipo motorio, che non suscitano per forza immagini sensoriali (2018: 313). Formulando quest'idea attraverso i termini utilizzati nel capitolo 1 si potrebbe dire che, secondo Nersessian, i modelli mentali non solleciterebbero immaginazione oggettuale ma aspetti d'immaginazione esperienziale più legati alla propriocezione e ai propri movimenti di agente all'interno di uno spazio immaginario. Ma qualunque sia l'architettura di un modello mentale, la teoria rischia di risultare troppo "internalista" e, quindi, di non riuscire a dar conto della sperimentazione mentale come prassi sociale. Questo perché essa identifica il fulcro di ogni esperimento mentale in un contenuto mentale privato senza però fornire alcun criterio esterno per individuarlo e coordinarsi, e dunque per capire se due lettori stanno manipolando lo stesso modello mentale (Meynell 2014: 4157).

Tale obiezione porta alla luce un punto importante: se utilizzata in contesti epistemici, bisogna vincolare l'immaginazione tramite criteri intersoggettivamente validi. In caso contrario, le stesse virtù<sup>88</sup> che la rendono un interessante strumento conoscitivo rischiano di minare la

---

principalmente a due trattazioni. La prima è la storica posizione di Ernst Mach stando alla quale gli esperimenti mentali adoperano una parte d'esperienza istintiva non ancora articolata in proposizioni. Secondo il filosofo e fisico austriaco, gli esperimenti mentali garantiscono un avanzamento cognitivo nella misura in cui permettono di attivare, o rendere esplicito, un tipo di conoscenza tacita immagazzinata nella memoria ma non ancora organizzata in alcuna struttura teorica (Mach 1976). La seconda è una ricerca elaborata dallo psicologo britannico Philip Johnson-Laird nell'opera *Mental Models* (1983), in cui s'ipotizza l'uso di modelli mentali nella comprensione narrativa. L'idea centrale è quella per cui, a differenza dei ragionamenti logico-scientifici, un modello mentale permette una sorta di contemplazione di una situazione immaginaria, dei rapporti spaziali, temporali e causali tra gli elementi descritti tramite la narrazione, quasi come se lo stato di cose raccontato fosse percepito. Nel costruire e manipolare un modello, il lettore utilizza una serie di conoscenze tacite o esplicite per integrare gli elementi indeterminati della narrazione, trarre conclusioni o instaurare analogie.

<sup>88</sup> Penso alla sorprendente creatività, alle capacità di creare vivide immagini mentali e di suggerire diversi ventagli di possibilità. I vasti e rarefatti confini di queste abilità possono prescindere da molti vincoli tipicamente presenti,

condivisione dei suoi prodotti e la coordinazione alla base di ogni comunità di ricerca. Sotto questo aspetto, la teoria waltoniana è in grado di rendere saliente la dimensione sociale in cui s’immergono gli esperimenti mentali e di spiegare come i ricercatori riescano ad accordarsi e a sviluppare insieme una situazione fittizia: accettando di partecipare allo stesso gioco di make-believe – o, in altre parole, rispettando le stesse regole che strutturano un dato progetto immaginativo.

A ciò si potrebbe obiettare che gli esperimenti mentali possono essere condotti pure dai rispettivi autori in modo isolato. Tuttavia, anche in questo caso si utilizzeranno supporti: come un quadro raffigurante un paesaggio fantastico può essere tenuto al segreto dal suo pittore, così l’autore di un esperimento mentale può trascriverlo e tenerlo tutta per sé. In realtà, in entrambi i casi verrà creato un mondo di finzione. La differenza tra questi casi solitari e quelli che si sviluppano in una dimensione sociale è che, nei primi, l’unico partecipante ha bisogno solo del suo consenso per iniziare, modificare o terminare un gioco di make-believe, mentre nei secondi è necessario il consenso di tutti i giocatori. Inoltre, l’autore isolato ha a che fare solo col proprio mondo di gioco e perciò rischierebbe di cristallizzarsi nella propria prospettiva parziale – o di non notare alcune implicazioni e conseguenze rilevanti ma quasi nascoste nel mondo di finzione – a causa della mancanza di suggerimenti provenienti da altri immaginatori. Ho scelto di approfondire gli usi sociali degli esperimenti mentali in quanto ritengo che sociale sia il loro contesto d’uso principale, nonché il più fruttuoso. Nelle comunità di lavoro scientifiche e filosofiche ci si trova costantemente in comunicazione con altri ricercatori (o ci si deve comunque confrontare con uno stato dell’arte composto dalla sedimentazione di lavori scritti da altre persone) ed è in questo contesto che tali dispositivi immaginativi vengono adoperati e discussi, sviluppando dibattiti e fornendo progressi cognitivi.

Applicando una teoria waltoniana, l’esperimento mentale del *demone* di James Maxwell – discusso, tra le varie fonti, anche in (Stuart 2018: 532) – è un supporto che genera, tra le altre, la verità fittizia per cui un piccolo demone è in grado di spostare le singole molecole a suo piacimento<sup>89</sup>. Allo stesso modo, in *Reasons and Persons* di Derek Parfit è presente un supporto

---

per esempio, nella costituzione e nel fissarsi delle credenze. Se, grazie a tale libertà, gli atti immaginativi possono suggerire prospettive innovative e soluzioni pionieristiche a problemi concreti, è anche vero che possono intessere situazioni fittizie senza capo né coda oppure le più assurde teorie del complotto.

<sup>89</sup> Quello del *demone* di Maxwell è riconosciuto come uno degli esperimenti mentali più importanti della fisica moderna (Peacock 2018). Esso mostra come la seconda legge della termodinamica – stando alla quale è impossibile trasferire calore da un oggetto più freddo a uno più caldo senza lavoro alcuno – ha valore solo statistico e che, in linea di principio, possa essere violata. Maxwell presenta proprio un caso in cui quest’ultima possibilità si avvera, chiedendo d’immaginare due recipienti (uno pieno d’aria calda e l’altro d’aria più fredda) tra loro collegati da una

che invita a immaginare uno scenario fantascientifico in cui il teletrasporto è realtà (1984: 199 f.)<sup>90</sup>. Entrambi i supporti<sup>91</sup> sono specificatamente progettati per affermare che, rispettivamente, la seconda legge della termodinamica può essere in linea di principio violata e che l'identità personale non è una questione del "tutto o nulla". È questo l'uso che tipicamente si fa degli esperimenti mentali nei testi filosofici o scientifici: utilizzare una narrazione fittizia, e quindi imbastire un progetto immaginativo, per valutare, mostrare, respingere o accettare una certa tesi o teoria. Se chi svolge l'esperimento mentale s'attiene scrupolosamente alle prescrizioni emanate dal supporto, è possibile che giunga a immaginare conclusioni significative a cui non aveva mai pensato o a osservare un problema da un nuovo punto di vista.

Ma una prospettiva waltoniana è del tutto incompatibile con le altre principali trattazioni? Di certo è in tensione con quelle che non assegnano alcun ruolo all'immaginazione: gli esperimenti mentali sono o argomenti o telescopi o supporti – e ognuna di tali disgiunzioni è esclusiva. Tuttavia, alcune variazioni possono rimettere in discussione la divisione. Quella che si può definire una versione più blanda della teoria nortoniana, stando alla quale gli esperimenti mentali sono argomenti le cui premesse sono giustificate grazie all'immaginazione (Williamson 2007: 187 e nota a piè di pagina a p.188), può sembrare parzialmente compatibile. Sotto quest'ottica, è possibile che un esperimento mentale consti di due fasi: nella prima, tramite immaginazioni, si accettano alcune premesse in quanto possibili o necessarie; nella seconda, invece, si procede con un argomento così come sostiene Norton. La prima parte potrebbe svilupparsi tramite un gioco di make-believe: la storia dei *massi* di Galilei è un supporto che può,

---

piccola botola sotto le grinfie di un demone. La creatura ha il potere tremendo di modificare il comportamento delle singole molecole e, ogni volta che una di quelle fredde passa nei dintorni della botola, subito si sposta nel recipiente contenente aria calda. In questa situazione immaginaria il recipiente caldo si scalderebbe ancor di più mentre l'altro diventerebbe sempre più freddo, senza alcun bisogno di lavoro.

<sup>90</sup> Il famoso esperimento mentale del *Teletrasporto* ci invita a immaginare uno scenario futuristico in cui il teletrasporto è realtà. Questa tecnologia copia tutte le cellule del corpo di una persona e le invia istantaneamente su un altro pianeta. Nella stazione d'arrivo viene creata una copia esatta del corpo e, durante l'operazione, l'originale viene distrutto. Parfit elabora questo scenario fittizio chiedendosi cosa esso possa mostrarci circa il concetto d'identità personale. A questo punto della storia non sembrano esserci problemi: se si utilizza il teletrasporto, si è ancora se stessi ma su Marte (sebbene anche questo punto possa essere oggetto di dibattito). Tuttavia, Parfit modifica lo svolgimento degli eventi, rendendo molto più difficile l'ascrizione d'identità personale. Immagina che, a causa di un problema tecnico, il tuo corpo originale non venga distrutto bensì risulti gravemente danneggiato. Mentre la tua replica è arrivata a destinazione, il tuo *io* originale sta morendo. Quale verità fittizia segue da tale narrazione? Sopravviverai nella tua replica oppure esisterai, anche solo per qualche istante, come due persone?

<sup>91</sup> Potrebbe sembrare che ci sia un divario da dover colmare tra i supporti in quanto "oggetti concreti" come il pavimento, la litografia di Escher e il libro di Yates da un lato, e gli esperimenti mentali dall'altro. Questi ultimi, a differenza delle litografie o dei libri, non sembra che si possano appendere alle pareti o appoggiare su un tavolo. Tuttavia, comprendere gli esperimenti mentali come narrazioni fittizie può aiutare a colmare il divario. Proprio come tutti gli altri racconti di finzione, anche gli esperimenti mentali sono supporti composti da testi, proferimenti o oggetti complessi composti sia da immagini che da testi.

prescrivendo immaginazioni, giustificare l'utilizzo di "l'accelerazione in caduta dei corpi non è proporzionale al loro peso" come una premessa vera in un successivo argomento. Ma, in questo caso, l'esperimento mentale inizierebbe e finirebbe in questa prima fase, e l'avanzamento cognitivo da esso ottenuto verrebbe utilizzato in un successivo e diverso dispositivo epistemico, ovvero in un ragionamento scientifico. Nella visione di Williamson l'immaginazione giocherebbe quindi un ruolo preparatorio ma precedente al *vero e proprio* esperimento mentale, il quale risulterebbe comunque un argomento camuffato. Sebbene non riesca a dar conto dell'uso essenziale dell'immaginazione, questa teoria ha il pregio di suggerirci due punti salienti: (i) è possibile che un'indagine si sviluppi in più stadi, avviluppando esperimenti mentali e ragionamenti e (ii) spesso l'esito ottenuto grazie all'immaginazione impiegata in un esperimento mentale viene utilizzato in un successivo ragionamento.

Seguendo un'altra variazione, questa volta basata sulla teoria browniana, si potrebbe sostenere che gli esperimenti mentali sono giochi di make-believe talmente speciali da permettere ai loro partecipanti di conoscere, tramite immaginazione piuttosto che "percezione intellettuale", gli enti platonici. L'uso dell'immaginazione nella sperimentazione mentale sembra suggerita pure da Brown stesso (2011: 43), salvo poi sostenere che "in un esperimento mentale noi vediamo le cose come sono, non come potrebbero apparire" [in a thought experiment we see things as they are, not as they would actually appear] (2011: 118). Entrare nel merito di una teoria del genere richiederebbe l'approfondimento della questione degli universali, che ritengo sia controversa e sia anche fonte di forte digressione dal tema principale che anima la mia trattazione. Per questo motivo rimango neutrale circa la loro effettiva esistenza. Certo è che, in caso non ci fossero, il problema non si porrebbe. Ma per i nostri scopi risulta più interessante l'alternativa: se gli enti platonici esistessero e si potessero pure cogliere tramite immaginazione, allora non ci sarebbe nulla in linea di principio che possa evitarci di progettare un gioco di make-believe adatto a prescrivere immaginazioni di siffatta specie. Un altro punto della questione potrebbe riguardare quale specifico genere d'immaginazione verrebbe prescritto da questi giochi: si tratterebbe di un nuovo tipo speciale da aggiungere a quelli descritti nel capitolo 1 oppure basterebbe l'immaginazione sintetico-creativa che, partendo dalle cose particolari, riuscirebbe a costruire un ponte col reame storico degli enti universali?

Passando oltre queste due variazioni, è interessante notare che la teoria dei modelli mentali possa risultare compatibile senza stravolgimenti di sorta. Tra i diversi tipi d'immaginazioni che un esperimento mentale può suscitare, infatti, ci può essere anche qualcosa

di riconducibile alla modellazione mentale o, potremmo dire, all'immaginazione esperienziale in cui alcuni elementi spaziali o cinetici sono salienti. Per esempio, si potrebbe imbastire un progetto immaginativo e costruire un modello mentale per cercare di capire se il divano che si sta per acquistare riesca passare dalla porta. Certo, in questo caso non si tratta di un esperimento mentale particolarmente filosofico ma è indubbio che, se condotto con cura e attenzione, anche questo scenario fittizio possa far ottenere agli immaginatori un (seppur banale) avanzamento cognitivo in grado di far finalizzare un acquisto reale. È degno di nota che Nersessian stessa richiami l'attenzione sulla struttura narrativa con la quale si presentano gli esperimenti mentali (2018: 313), sebbene si concentri sulle rappresentazioni mentali che essa innesca piuttosto che sulla dimensione sociale e normativa dell'attività immaginativa. È possibile che, grazie a una serie di prescrizioni, l'autore di un esperimento mentale inviti i lettori a immaginare un certo stato di cose fittizio e creare, nel proprio mondo di gioco, un modello in grado di mostrare un che di significativo.

Inoltre, una critica puntuale di Rachel Cooper mi permette di applicare una delle integrazioni che ho proposto alla teoria waltoniana (cfr. sezione 2.1.2): ritenendo la nozione di "modello mentale" troppo restrittiva, Cooper è convinta che un esperimento mentale si possa svolgere utilizzando pure modelli concreti come, per esempio, alcuni pupazzi di plastilina. Se ciò che importa non è il materiale utilizzato per costruire un modello ma l'adottare una "rappresentazione dinamica di una situazione" [dynamic representation of a situation] (Cooper 2005: 338), allora un esperimento mentale potrebbe in linea di principio essere un supporto che prescrive immaginazioni e azioni nei confronti degli oggetti reali più disparati. Il caso del *violinista* di Thomson, pubblicato tramite un testo narrativo, forse manterrebbe lo stesso valore cognitivo anche integrando il supporto con audiocassette, fumetti, diorami dinamici, pellicole cinematografiche, opere teatrali e tanto altro ancora.

Ritornando al tipo di supporto classico con cui si presenta un esperimento mentale, ovvero un testo narrativo – spesso corredato da illustrazioni, come sostiene Meynell (2018: 509) – è interessante notare come queste storie si sviluppino frequentemente con uno stile sobrio e distaccato per evitare troppe ambiguità, dettagli inutili e mettere fuori gioco ulteriori interpretazioni oltre a quella scelta dall'autore. Gli esperimenti mentali non puntano a forti colpi di scena o a meravigliare il lettore<sup>92</sup> ma a sollecitare certe domande o conclusioni circa una

---

<sup>92</sup> Un'eccezione a questo punto: un lettore può essere scettico nei confronti di un argomento ma, dopo aver svolto un esperimento mentale in sua difesa, concludere con sorpresa di aver cambiato idea.

questione teorica. Questioni del genere possono sembrare di poco conto ma sono invece fondamentali per quanto riguarda una visione funzionalista degli esperimenti mentali: in fin dei conti si parla sempre di storie, sebbene epistemicamente fruttuose. Valutare l'importanza dei dettagli e del taglio stilistico di un esperimento mentale ci porta a incontrare un tropo particolarmente suggestivo: l'analogia tra opere di letteratura ed esperimenti mentali.

### 2.3 L'analogia tra opere di finzione ed esperimenti mentali

Si è recentemente sostenuto che almeno alcune opere letterarie siano esperimenti mentali (Carroll 2002, Davies 2007, 2018, Elgin 1996, 2007, 2014, 2017, 2019). Per esempio, Catherine Elgin si concentra sui meccanismi di esemplificazione al lavoro in entrambi i tipi di artefatti (2014). David Egan, dall'altra parte, sostiene una visione scettica poiché – a differenza delle opere di letteratura – gli esperimenti mentali sono sempre utilizzati per creare argomenti (2016). Inoltre, Iris Vidmar illumina il valore cognitivo delle ipotesi che possono essere rintracciabili tanto negli esperimenti mentali quanto nella finzione letteraria (2013) e, più recentemente, Alice Murphy si concentra sui dettagli estetici inseriti negli esperimenti mentali e sulla flessibilità delle loro interpretazioni (2020b). Quest'analogia è trasversale a diversi programmi di ricerca e, oltre che nella filosofia degli esperimenti mentali, può avere un impatto anche in quella della letteratura e dell'arte in generale: possiamo ottenere conoscenza dalla finzione? Può essere ovvio che grandi della letteratura come Jorge Luis Borges e Gabriel Garcia Márquez abbiano scritto capolavori di eccezionale valore culturale e cognitivo. Ma è meno ovvio come esattamente delle storie fittizie forniscano conoscenze (rilevanti anche nel mondo reale) ai propri lettori. Catherine Elgin suggerisce schiettamente che le “opere di finzione sono esperimenti mentali” [works of fiction are thought experiments] (2007: 47). Questa tesi d'identità pare però fin troppo forte. Dopotutto, esistono tantissime opere di finzione i cui fini non sono epistemici né vogliono esserlo; i film d'azione frenetica o le commedie leggere non hanno quasi mai la funzione di stimolare epifanie cognitivamente pregne nel pubblico e, di solito – sebbene non sia mai detto – sono *solamente* ottimi prodotti d'intrattenimento.

Una lettura più caritatevole della tesi elginiana vuole che quell'identità sia in realtà un'analogia: esperimenti mentali e opere di finzione letteraria hanno talmente tante caratteristiche in comune da meritare un confronto. La teoria waltoniana adottata finora sembra fornirci una risposta chiara: in comune hanno l'essere entrambi supporti. Ciò ne spiegherebbe



anche le differenze: come abbiamo visto, esistono tanti tipi di supporti utilizzati per tanti scopi diversi. Come il caso del *violinista* di Thomson ci prescrive diversi generi d'immaginazioni per sviluppare un dibattito di filosofia politica, così anche il film *Il sesto senso* diretto da M. Night Shyamalan nel 1999 ci invita a prendere parte a un progetto immaginativo in cui i fantasmi esistono – con tanto di ottimo colpo di scena finale – per farci trascorrere un paio d'ore di buon intrattenimento. Sebbene siano rare, esistono poi opere situate in quella zona abitabile contemporaneamente sia da esperimenti mentali che da opere di letteratura: il racconto breve *Pierre Menard, autore del Don Chisciotte* di Jorge Luis Borges (2003) è proprio uno di questi sporadici casi. Il testo è un supporto che ci invita a immaginare che Pierre Menard, illustre romanziere francese, voglia riscrivere (e non copiare) il *Don Chisciotte* di Miguel de Cervantes<sup>93</sup>. Questo racconto sembra proprio comprovare la tesi d'identità di Elgin: come opera letteraria, questa fittizia recensione è un ottimo esempio di umorismo borgesiano e un sapiente miscuglio metanarrativo di genere saggistico e surreale<sup>94</sup>. Come esperimento mentale, invece, sviluppa un mondo di finzione in grado di mostrare che un'opera d'arte non è facilmente separabile dal contesto storico in cui nasce e che alcune caratteristiche non intrinseche all'opera ne determinano – seppur parzialmente – i criteri d'identità (Bailey 1990, Goodman e Elgin 1988, Danto 2008, Lamarque 2009). Ritorrò su questo testo dopo aver presentato alcune somiglianze e una differenza tra esperimenti mentali e opere di finzione.

---

<sup>93</sup> In questo racconto breve un critico letterario fittizio ha il compito di far conoscere l'opera e il personaggio di *Pierre Menard* al grande pubblico. Dopo una lista – ironicamente complessa e criptica – a testimonianza delle principali opere, arriva il piatto forte: il suo lavoro invisibile, il *Don Chisciotte*. La volontà del fittizio romanziere francese d'inizio Novecento è infatti quella di ricreare il celebre romanzo di Cervantes, parola per parola. Un lavoro instancabile, durato anni, che alla fine risulta però composto da nulla più che una manciata di capitoli e frammenti. Il narratore-critico procede con attente analisi comparative per comprendere il senso di tale impresa. Ma ecco il punto di svolta: sezioni a prima vista identiche (composte da parole indiscernibili) risultano tuttavia diverse a causa di alcune caratteristiche contestuali come la situazione storica e culturale di pubblicazione. Così, il linguaggio di Menard si rivela pieno di arcaismi mentre quello di Cervantes è in linea col suo tempo, certi passaggi rimandano implicitamente a testi diversi, altri assumono connotati ironici o avventurosi a seconda dell'autore di riferimento. La tesi che vuole sostenere il critico letterario fittizio è questa: il contesto di produzione e ricezione di un testo è in grado di modificarne l'identità. Se, per esempio, *Guerra e pace* di Lev Tolstoj fosse stato scritto due secoli prima, gran parte delle informazioni legate al romanzo storico non sarebbero vere e le guerre napoleoniche in cui viene ambientata la storia risulterebbero solo frutto di fantasia.

<sup>94</sup> Le opere metanarrative si prestano particolarmente al ruolo trasversale di opera di letteratura e sperimentazione mentale. L'intervento dell'autore stesso all'interno della narrazione, caratteristica principale di questo genere letterario, permette due stratagemmi adatti a supportare l'analogia discussa in questa sezione. Per primo, l'autore può introdurre considerazioni, obiezioni e chiarificazioni circa le tesi in gioco (o gli eventi narrati) con la possibilità d'esplicitare in modo preciso ciò che si vuole dimostrare attraverso la narrazione; inoltre, ciò può avvenire senza rinunciare a uno stile letterario d'alto livello perché – e questo è il secondo punto – il genere ammette l'uso di più stili nella stessa opera. L'autore di un racconto metanarrativo può quindi distaccarsi momentaneamente da uno stile ricercato ed espressivo per utilizzarne uno più sobrio e sintetico che può risultare più adatto a un'indagine epistemicamente produttiva.

### 2.3.1 Somiglianze

Esistono evidenti somiglianze tra opere di finzione letteraria ed esperimenti mentali. In questa sezione presenterò quattro punti che illustrano la forza dell'analogia elginiana: (i) entrambi sviluppano un intreccio narrativo, (ii) in mondi di finzione incompleti e parzialmente indeterminati, (iii) sono soggetti a vincoli importati dalla realtà e (iv) possono far avanzare la comprensione del lettore. La comparazione ha però i suoi limiti, come cercherò di mostrare nella sezione successiva. Ma per ora volgiamo la nostra attenzione ai motivi per cui quest'analogia può risultare affascinante.

- (i) *Sono narrazioni*. Innanzitutto, sia le opere letterarie che gli esperimenti mentali presentano i rispettivi mondi di finzione attraverso uno sviluppo narrativo. In altre parole, entrambi descrivono serie di eventi in relazione causale oppure gruppi di eventi tematicamente collegati ma causalmente irrelati. Per esempio, la trama del film *Magnolia* (diretto da Paul Thomas Anderson nel 1999) si sviluppa in un intreccio alternato che ha fatto scuola nella cinematografia contemporanea. Le nove storie sono quasi totalmente isolate l'una dall'altra ma rimangono costantemente collegate da vari temi significativi, tra cui quello del cancro. Ma anche trame più lineari non presentano mai catene causali complete e, anzi, filtrano e tralasciano gli elementi irrilevanti per concentrarsi su quelli più significativi (un film che rappresentasse una catena causale completa verrebbe forse ritenuto noioso, pretenzioso o – nel migliore dei casi – avanguardistico). Questo meccanismo di adombramenti, salienze e connessioni causali o tematiche si può trovare anche negli esperimenti mentali: il caso del *violinista* ha una trama che si sviluppa rendendo prominente la sofferenza della prigionia e il tempo necessario per salvare uno sconosciuto mentre tralascia il nome del medico curante o in quale reparto sia stata ricoverata la vittima. Spesso, le connessioni tematiche tra due eventi isolati negli esperimenti mentali non sono esplicitamente presenti nel testo ma emergono grazie a elementi contestuali e atti d'immaginazione. Così, il tema del rapimento è presente nell'effettivo intreccio del *violinista* ma non si può dire lo stesso per quello della gravidanza indesiderata. Come abbiamo visto nella sezione 2.1.2, per accedere a questa connessione tematica bisogna andare oltre ciò che è scritto nel testo e compiere un atto di immaginazione creativa. Vale la pena notare che gli esperimenti mentali sono solitamente presentati

*in medias res* – il che li avvicina agli esperimenti realmente condotti in laboratorio secondo Elgin (2014: 225) – mentre altre opere di finzione possono utilizzare diverse strategie narrative a seconda del tipo di gioco di make-believe che hanno la funzione di suscitare.

(ii) *I mondi di finzione sono incompleti e indeterminati.* Gli eventi narrati sia negli esperimenti mentali che nelle opere di finzione avvengono in mondi di finzione incompleti e parzialmente indeterminati. A differenza dei mondi possibili, almeno nella concezione di David Lewis, quelli di finzione sono pieni di *spazi vuoti* o *buchi* in attesa di essere riempiti dai lettori. Non è né vero né falso che il Pierre Menard di Borges abbia un fratello musicista, o che la Società degli amanti della musica di Thomson pubblichi una rivista semestrale interamente dedicata allo stile di Chopin. Questi dettagli non sono menzionati né implicati nel testo e, pertanto, non hanno alcun ruolo nei rispettivi giochi di make-believe. Concentrarsi solo su ciò che è saliente in una narrazione aiuta l'autore a controllare lo scenario e a mettere in evidenza i dettagli su cui vuole attirare l'attenzione. Una strategia simile è, ancora una volta, riscontrabile pure negli esperimenti in laboratorio: anche in questo ambito è importante sospendere tutti gli elementi irrilevanti che potrebbero distorcere i risultati e portare il ricercatore (e il lettore) fuori strada (Elgin 2014: 222). Nella sperimentazione mentale, tale capacità selettiva è impiegata al massimo della sua efficacia in quanto – come abbiamo visto nella sezione 2.2 – gli autori godono di ampia libertà nella progettazione dello scenario fittizio.

(iii) *Sono soggetti a vincoli importati dalla realtà.* Alcuni elementi del mondo reale vengono tipicamente “importati” in quelli di finzione. È una verità fittizia che Pierre Menard abbia un cervello, o che la Società degli amanti della musica non sia composta da un gruppo di scimmie ammaestrate, anche se né Borges né Thomson hanno mai menzionato esplicitamente nessuna delle due proposizioni fittizie. Walton approfondisce questo meccanismo d'importazione attraverso due principi d'implicazione generali: quello di *realtà* e quello di *mutua credenza* (2011: 177 ff.).

Col primo suggerisce che, quando non è esplicitamente messo fuori gioco dall'autore, i lettori facciano inferenze sulla base dei propri sistemi di credenze

relative al mondo reale<sup>95</sup>. Come spesso accade, gli autori di opere di finzione hanno compreso queste dinamiche prima dei filosofi e le utilizzano a proprio vantaggio. Per esempio, i protagonisti del racconto *Vicini* di Raymond Carver devono occuparsi della casa dei loro vicini mentre questi sono in vacanza. Anziché agire da diligenti custodi, i due curiosano in giro e lasciano tutto in disordine, pianificando una veloce pulizia appena prima dell'arrivo dei proprietari – pulizia che non riusciranno mai a fare perché, accidentalmente, si chiudono fuori. La storia termina bruscamente appena prima del ritorno dei vicini: “Rimasero lì. Si tenevano stretti. Si appoggiarono contro la porta come per ripararsi dal vento, e si prepararono al peggio” (Carver 2017: 15). Che tale “peggio” sia un imminente litigio è chiaro anche se l'autore non procede oltre perché è esattamente ciò che accadrebbe se questi eventi accadessero realmente. Questo meccanismo potrebbe ricordare quello del *rispecchiamento* [mirroring] presentato nella sezione 1.1.1 dedicata all'immaginazione proposizionale. Tuttavia, applicare meccanismi inferenziali in contesti immaginativi e importare nel mondo di finzione alcune credenze relative a quello reale sono due eventi connessi ma diversi. I lettori sono in grado di fare tali inferenze soltanto se, precedentemente, importano alcune credenze relative al mondo che non sono esplicitate nella storia ma che, sembra, siano tacitamente assunte anche dall'autore.

In altri casi ciò che vincola gli sviluppi e le implicazioni in un mondo di finzione è l'applicazione del *principio di mutua credenza*. Questo è particolarmente saliente quando leggiamo opere prodotte in periodi storici lontani o culture diverse oppure da autori le cui comunità di riferimento sono molto distanti dalle nostre. Se leggiamo una storia scritta in un'epoca in cui era comune credere che la Terra fosse piatta, allora ciò bloccherà l'importazione delle nostre attuali credenze e ne farà entrare in gioco altre più compatibili con tale prospettiva. Dopotutto, come dice

---

<sup>95</sup> È degno di nota che nessun autore potrà mai esplicitamente bloccare l'importazione di *ogni* possibile credenza ma solo di alcune. Come abbiamo recentemente suggerito in altra sede, i nostri rapporti con la finzione sono sempre moderati da un costante commercio con la realtà. In altre parole, importiamo ed esportiamo continuamente credenze, prospettive, norme morali e modelli di comportamento – attraverso percorsi sia consci che inconsci – tra il mondo reale e quelli di finzione (Huemer, Molinari e Petrolini 2022). Ciò non è in aperto contrasto con la nostra capacità di seguire le prescrizioni tipiche dei giochi di make-believe e costituisce una dimensione parallela (affiancata a quella normativa) che vale la pena esplorare. Incorporandola in una prospettiva waltoniana, si potrebbe dire che quest'idea approfondisce le dinamiche sotterranee (diverse ma coesistenti col seguire le prescrizioni e il mondo dell'opera) che portano alla costituzione dei differenti mondi di gioco.

Walton, “non è necessario che la nostra superiore conoscenza geografica debba guastarci il gusto della storia” (2011: 186).

- (iv) *Possono fornire un avanzamento cognitivo.* Il punto principale degli esperimenti mentali è che essi vengono impiegati proprio per ampliare i nostri orizzonti cognitivi. Sebbene ciò non sia necessariamente vero per le opere di finzione, il racconto breve di Borges presentato precedentemente ci ha mostrato che anche attraverso le opere letterarie si possono sostenere o confutare delle tesi relative a qualcosa di reale (come i criteri d'identità delle opere d'arte). Inoltre, i più grandi capolavori letterari possono impattare in maniera duratura nei sistemi di pensiero dei propri lettori in tanti modi diversi. Romanzi allegorici come *La fattoria degli animali* di George Orwell, panorami distopici come quelli dipinti in *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley e testi esistenziali come *La peste* di Albert Camus sono particolarmente adatti a suscitare riflessioni circa il senso della vita, la legittimità delle scelte morali, la responsabilità della tecnologia ecc. È possibile che i frutti cognitivi di tali opere non vengano mai pubblicati in articoli scientifici, o che non abbiano la forma di proposizioni vere da aggiungere ai nostri sistemi di credenze né quella d'ipotesi da valutare e approfondire. Ciononostante, le profonde domande sollecitate da queste opere – più che venir discusse in comunità di ricerca come invece accade per gli esperimenti mentali – possono prendere la forma di quelle “stanze serrate e libri scritti in una lingua molto straniera” di cui scrive Rainer Maria Rilke (1980), continuare a popolare la nostra vita mentale sotterranea e, infine, procurarci una qualche epifania o perfino plasmare il nostro carattere.

### 2.3.2 Una differenza rilevante: gli *spoiler*

Nonostante tali somiglianze, vorrei illuminare una differenza che reputo rilevante tra le opere di finzione e gli esperimenti mentali; una differenza che risulta particolarmente evidente quando volgiamo la nostra attenzione ai modi in cui tali narrazioni e le rispettive trame vengono presentate e sviluppate. Per potersi godere molte opere di finzione è importante che lo spettatore venga a conoscenza degli eventi fittizi attraverso l'esatta sequenza dell'intreccio; in altre parole, se si forniscono salienti anticipazioni di trama prima di quanto previsto è probabile che almeno un tipo di lettura dell'opera venga rovinato. Negli esperimenti mentali, d'altra parte, ciò non è

importante, anzi: non è per niente difficile trovarsi a leggere un esperimento mentale preceduto da pesanti anticipazioni circa i punti salienti della sua trama. In questa sezione illustrerò il diverso effetto che può essere causato dagli *spoiler* tra esperimenti mentali e altre opere di finzione discutendo due casi emblematici già citati precedentemente: il film *Il sesto senso* e l'esperimento mentale del *Violinista moribondo* (attenzione – *spoiler alert!* Nella successiva discussione rivelerò la trama de *Il sesto senso*. Se non l'hai mai visto e non vuoi rovinarti una sua possibile fruizione, è meglio se salti i prossimi due paragrafi).

Il coprotagonista di questo dramma orrorifico è Malcolm Crowe, psicologo infantile alle prese con un caso apparentemente comune: un bambino di nove anni chiamato Cole soffre di forte ansia nelle occasioni più disparate. Il dottor Crowe prende a cuore le sorti del piccolo paziente ma ben presto scopre che il suo problema non è di natura psicologica e che, anzi, Cole possiede la straordinaria capacità di vedere i morti. Lo psicologo s'impegna a fondo per aiutare il bambino ad accettare la sua speciale capacità ma la storia si conclude con un colpo di scena magistrale: Crowe era già morto fin dalle prime scene del film. La sua interazione con Cole era possibile solo grazie al dono paranormale di quest'ultimo. È stato quindi il ragazzo che, per tutto il lungometraggio, ha confortato lo psicologo – in quanto morto errante – e non il contrario.

Il film di Shyamalan illustra bene l'effetto distruttivo che un'anticipazione di trama può avere sull'esperienza dello spettatore: uno dei motivi per cui il film risulta così appagante sta proprio in un colpo di scena finale che ribalta la trama e costringe lo spettatore a interpretare retroattivamente diverse scene in una luce completamente nuova. Non sarebbe strano voler rivedere il film giusto per controllare se l'intera trama risulta coerente con la nuova interpretazione e se si possono rintracciare indizi nascosti in grado di svelare il sorprendente colpo di scena anzitempo. Questa seconda visione offrirebbe però un piacere estetico molto diverso rispetto alla prima. Suggesto che, se un potenziale spettatore non avesse mai visto *Il sesto senso* ma sapesse già che Crowe è un morto vagante, entrambi i tipi di fruizione sarebbero rovinati. Il primo perché l'elemento sorpresa che rende il film così interessante andrebbe perduto; il secondo perché chi sa in anticipo del colpo di scena allora interpreterà "correttamente" tutte le scene e sarà privato del piacere di eseguire una sorta di "lettura di controllo" – cioè di tornare indietro con la memoria ai momenti rilevanti e riflettere se essi sono coerenti o no con la nuova interpretazione.

A ciò si potrebbe obiettare che chi fosse già a conoscenza del colpo di scena finale potrebbe comunque godersi il film focalizzandosi su diversi aspetti come la fotografia, la regia

oppure l'interpretazione attoriale. Questo mi pare senz'altro sensato. Il piatto forte di molti film, più che nella sceneggiatura, sta nel taglio registico, nel cast o nella scenografia. Tuttavia, a queste modalità di fruizione ne va aggiunta una in cui la trama e l'intreccio assumono un ruolo rilevante. In quest'ultimo caso, il piacere che il film ha la funzione di suscitare andrebbe perduto a causa degli *spoiler*. Inoltre, in tale circostanza lo spettatore non inquadrerebbe più il film come una storia perché “quando hai risolto le complessità della trama – quando hai vissuto le sorprese, fatto le scoperte, verificate le tue aspettative – hai realizzato le intenzioni del romanziere [o dello sceneggiatore, in questo caso] *in quanto* narratore”<sup>96</sup> (Kivy 2011: 7 f., enfasi inalterate). Peter Kivy suggerisce che le opere di finzione narrativa possono essere fruite in tanti modi, e che ogni modo comporti un lettore di tipo diverso; come storie da raccontare, però, possono essere fruite una volta sola – ovvero quando vengono lette per la prima volta<sup>97</sup>. Se Kivy avesse ragione, sebbene *Il sesto senso* possa essere visto concentrandosi sulla scenografia oppure rivisto per una “lettura di controllo”, almeno un tipo di fruizione (quella basata sul colpo di scena, ovvero quella che ne ha pure decretato il successo di pubblico e critica) perderebbe di valore a causa dell'anticipazione di trama. Perciò, il film di Shyamalan mi pare un esempio particolarmente efficace per illuminare l'effetto distruttivo che gli *spoiler* possono causare alla fruizione di opere di finzione.

Passando agli esperimenti mentali, vorrei illustrare il possibile ruolo degli *spoiler* in questi dispositivi epistemici ritornando al caso del *Violinista* in cui ci siamo imbattuti precedentemente. Abbiamo già osservato che questo testo invita il lettore a immaginare un mondo di finzione in grado d'instaurare un'analogia tra alcuni tragici eventi fittizi e la possibile relazione reale tra una madre e il suo feto, il tutto per comprendere alcune implicazioni morali dell'aborto che potrebbero essere facilmente sottovalutate o trascurate. Qui non m'interessa discutere le implicazioni morali o politiche di questo esperimento mentale ma un'altra questione: se una persona conoscesse anzitempo il “colpo di scena finale” del caso del *violinista* – il dover rimanere a letto per almeno nove mesi e il chiedersi se ciò sia moralmente obbligatorio – allora verrebbe rovinata la sua esperienza di lettura o, addirittura, l'efficacia dell'esperimento mentale? Io non credo proprio. Inoltre, è possibile che Thomson sia d'accordo con me, dal momento che

---

<sup>96</sup> Traduzione mia. Testo originale: “when you have negotiated the intricacies of the plot – when you have experienced the surprises, made the discoveries, had your expectations verified – you have realized the intentions of the novelist *qua* story-teller”.

<sup>97</sup> Un'eccezione a questo punto può essere dovuta alla memoria del fruitore. Ci si può dimenticare dei film già visti, dei colpi di scena e dell'intreccio degli eventi fittizi. In questo caso, una ennesima visione dell'opera ne realizzerebbe ancora la funzione narrativa (Kivy 2011: 8).

il saggio in cui viene presentato questo esperimento mentale s'intitola "Una difesa dell'aborto" [A Defense of Abortion]. Sembra proprio che la filosofa voglia portare i suoi lettori "dritti al punto", senza cercare di nascondere le istanze cognitive con cui elabora la sua narrazione finzionale, e anzi adoperando un titolo ad alto tasso di *spoiler* per attirare l'attenzione dei lettori e sollecitare la loro curiosità.

Quest'osservazione può essere spiegata dal fatto che gli esperimenti mentali pubblicati in prodotti di ricerca (siano essi articoli o monografie) non sono oggetti alieni, scorporati da ogni contesto, in cui ci imbattiamo serendipicamente. Sono invece testi inseriti in contesti argomentativi o teorici più ampi – che possiamo chiamare *contesti di anticipazione*<sup>98</sup> – in cui vengono spesso anticipati i punti salienti della loro (seppur breve) trama. Qui è possibile introdurre istruzioni che guidino l'interpretazione dell'esperimento mentale e che indichino al lettore quali aspetti della narrazione risultano salienti per l'argomento oggetto d'indagine. Anche quando ci s'imbatte in una conclusione indesiderata, conoscerla in anticipo non ne rovina l'efficacia argomentativa. Al contrario, gli *spoiler*<sup>99</sup> possono guidare la lettura di un esperimento mentale, e ciò segna una differenza importante tra queste narrazioni con valore epistemico e molte altre opere di finzione – pensa a quanto interesse può suscitare la domanda "vuoi leggere quell'esperimento mentale in cui si mostra che i computer non sono in grado di pensare?".

Il ruolo degli *spoiler*, qui considerati sia come dispositivi narrativi che epistemici, è utile a svelare una differenza significativa tra il funzionamento dell'intreccio in opere letterarie o cinematografiche da una parte ed esperimenti mentali dall'altra. Fornire anticipazioni di trama anzitempo può guidare l'attenzione dello spettatore o bloccare il suo coinvolgimento emotivo, a seconda degli scopi con cui un'opera viene adoperata<sup>100</sup>.

---

<sup>98</sup> Generalizzando, un contesto d'anticipazione è la sempre presente contestualizzazione che precede, incorporandolo, ogni testo. Esso può essere più o meno complesso, contenere oppure no anticipazioni di trama, essere marginale oppure imprescindibile per comprendere i significati dell'opera. Lo scopo di questa sezione è quello di analizzare il ruolo che gli *spoiler* possono svolgere – e che spesso svolgono – all'interno dei contesti teorici che anticipano l'esposizione di un esperimento mentale.

<sup>99</sup> Bisogna però notare che gli *spoiler* non sono un elemento necessariamente presente in ogni contesto di anticipazione. Nonostante la grande attenzione che dedico al tema, è comunque possibile svolgere un esperimento mentale senza anticipare alcun dettaglio saliente della sua trama. In questi casi, sebbene non possiamo parlare propriamente di *spoiler*, possiamo comunque trovare istruzioni interpretative che guidano l'attenzione del lettore in un passo successivo alla presentazione dell'esperimento mentale. Quando ciò avviene, il lettore potrebbe – e probabilmente lo farà – effettuare una "lettura di controllo", proprio come nel già citato *Il sesto senso*, e verificare se l'interpretazione è coerente con lo stato di cose fittizio presentato precedentemente. Le istruzioni interpretative possono quindi essere collocate prima o dopo la presentazione dell'esperimento mentale ma, per evitare il possibile disorientamento del lettore, possono essere utili alcuni *spoiler*.

<sup>100</sup> L'esplicitazione delle istanze cognitive in gioco potrebbe migliorare l'efficacia o la ricezione di una tesi meglio di un colpo di scena. Ciò però non significa che sia necessario ignorare le risposte emotive ogniquale volta che



In questa sezione suggerisco che è in virtù di un efficace contesto di anticipazione – in cui si possono facilmente trovare anticipazioni circa affermazioni e conclusioni di uno stato di cose fittizio – che l'autrice di un esperimento mentale riesce a raggiungere due obiettivi:

- (i) giustificare la presenza di una storia di finzione all'interno di un trattato con finalità cognitive;
- (ii) guidare l'attenzione del lettore per metterlo nelle condizioni di comprendere al meglio quali elementi della finzione sono salienti e quali no, dati certi scopi epistemici.

La prima osservazione può risultare evidente se s'immagina lo sconcerto di una lettrice che, alle prese con un saggio sull'intelligenza artificiale, s'imbatte all'improvviso in un paragrafo che narra di idiomi cinesi e persone rinchiusi in stanze isolate<sup>101</sup>. Adoperare repentinamente storie brevi senza alcuna spiegazione può lasciare disorientati, così c'è bisogno di un contesto d'anticipazione efficace in grado di far accettare al lettore l'uso della finzione in testi filosofici o scientifici. Il secondo punto evidenzia invece il ruolo che le istruzioni fornite dall'autore svolgono nell'interpretazione di un esperimento mentale e nel determinare quali verità fittizie sono rilevanti. I testi di finzione presentano spesso molteplici livelli interpretativi che si svelano a seconda degli scopi con cui s'inizia l'atto di lettura. Istruzioni chiare possono quindi essere utili per mettere da parte le interpretazioni irrilevanti e rendere prominenti i dettagli significativi per gli scopi cognitivi prefissati. In altre parole: oltre che le istruzioni a immaginare, sono operative anche le istruzioni a interpretare lo stato di cose che ci si presta a immaginare. Quest'ultimo genere d'istruzioni non è presente nel supporto in sé (se non a un livello implicito) ma nel contesto in cui esso viene presentato, e sono facilmente comunicate adoperando *spoiler*.

Un buon esempio di questi due punti è, ancora una volta, l'articolo di Thomson in cui viene presentato il caso del *Violinista moribondo*. Qui il lettore accetta di buon grado l'uso di una finzione in un testo di teoria politica perché esso viene presentato come una situazione immaginaria ma pertinente rispetto all'argomento principale. Grazie alle prescrizioni a immaginare creativamente, come abbiamo già visto nella sezione 2.1.2, chi legge è guidato a

---

svolgiamo indagini epistemiche, né che le emozioni non giochino alcun ruolo nella costituzione delle credenze o nell'avanzamento della comprensione (cfr. Elgin 2002, 2008).

<sup>101</sup> Il riferimento qui è alla celebre *Stanza cinese* di John Searle che approfondirò nel prossimo capitolo. Fortunatamente, questo esperimento mentale è ben contestualizzato e non confonde il lettore – almeno, non per il fatto di essere una finzione.

soppesare gli elementi presenti nella narrazione: il fatto fittizio di essere stati rapiti proprio dalla *Società degli amanti della musica* appare poco rilevante mentre la verità fittizia per cui si deve rimanere a letto per nove mesi esatti risalta immediatamente come saliente. Lo *spoiler* nel titolo dell'articolo e la presentazione del problema teorico suggerisce che questo esperimento mentale viene adoperato con l'obiettivo di sostenere il diritto di scegliere se portare avanti o meno una gravidanza indesiderata. Ciò permette al lettore di leggere la storia attraverso la lente interpretativa voluta da Thomson, erigere il ponte tra la situazione fittizia e la questione politica, e di trascurare – o almeno di mettere in secondo piano – interpretazioni alternative.

È importante però notare che proprio in questa differenza tra esperimenti mentali e opere di finzione giace qualcosa che li può avvicinare. Suggestisco che, tramite un efficace contesto d'anticipazione, è possibile far funzionare (svelando una stratificazione interpretativa prima trascurata) un'opera di finzione come un esperimento mentale. Questa pare più un'eccezione che una regola, in quanto dev'essere comunque presente un contenuto cognitivamente rilevante che possa emergere dalla narrazione. Se tale condizione viene soddisfatta, gli *spoiler* possono guidare l'attenzione del fruitore, focalizzandola sul contributo cognitivamente rilevante (sia esso un argomento interno al testo, catene causali plausibili di eventi fittizi grazie alle quali prepararsi per il futuro, una tesi esposta o altro) che il testo può fornire piuttosto che sul piacere estetico, sull'intrattenimento o la suspense. Nella prossima sezione discuterò uno di questi casi speciali.

### 2.3.3 Un pianeta in zona abitabile: il *Pierre Menard* di Borges

Come abbiamo visto nella sezione 2.3, il racconto breve *Pierre Menard, autore del Don Chisciotte* di Borges è un'opera densa e stratificata che può essere utilizzata sia come opera finzionale che come esperimento mentale. In questa sezione entrerò un po' più a fondo nel testo – analizzando come esso si presenta nel suo contesto originale – dopodiché discuterò la possibilità che un contesto d'anticipazione efficace possa, alla stregua di un'operazione archeologica, portare alla luce alcuni strati del *Pierre Menard* che potrebbero facilmente rimanere nascosti o difficili da individuare.

La ricchezza cognitiva di questo testo sta nel mostrare una tesi ontologica stando alla quale due testi indiscernibili possono comunque essere due opere d'arte distinte, se si considerano elementi come il contesto sociale, storico e culturale di produzione del testo, nonché le intenzioni dell'autore. *Pierre Menard* si presenta come una storia breve all'interno di una raccolta di racconti intitolata "Finzioni" [Ficciones]. Prima del testo non è presente alcuno

*spoiler*<sup>102</sup>. Sembra che l'autore non abbia voluto imporre al lettore alcuna interpretazione. In realtà, basta addentrarsi un poco nelle opere di Borges per accettare la plausibilità di questo punto: lo scrittore argentino gioca costantemente con le ambiguità in modo magistrale, ed è anche per questo motivo che i suoi racconti godono di un eccezionale valore letterario. Tuttavia, il livello metanarrativo in cui si sviluppa *Pierre Menard* lo rende particolarmente versatile. Se ci si concentra su alcuni passaggi dell'opera piuttosto che altri<sup>103</sup>, si può facilmente rintracciare una tesi ontologica presentata in modo esteticamente e cognitivamente ben riuscito. Queste considerazioni hanno portato alcuni filosofi ad adoperare *Pierre Menard* come un esperimento mentale, citandolo e facendolo precedere da opportune contestualizzazioni. Procediamo con qualche esempio in grado d'illustrare questo punto e le potenzialità di un appropriato contesto di anticipazione.

Discutendo i criteri d'identità di opere d'arte, Arthur Danto sostiene che testi indiscernibili possono in realtà essere due opere diverse<sup>104</sup>. In riferimento al racconto breve di Borges, scrive che:

il primo a riconoscere questa possibilità, in relazione alle opere d'arte letterarie, credo sia stato Borges, a cui va il merito di averla scoperta nel suo capolavoro *Pierre Menard, autore del «Chisciotte»*. Lì Borges descrive due frammenti di opere, uno dei quali è parte del *Don Chisciotte* di Cervantes e l'altro, graficamente simile al primo – anzi, tanto simile al primo come può esserlo soltanto una copia –, scritto da Pierre Menard e non da Cervantes. [...] Non si tratta soltanto del fatto che i due libri sono stati scritti in tempi diversi da autori

---

<sup>102</sup> Le uniche anticipazioni di trama, talmente criptiche da risultare pacifiche, sono presenti nel prologo di *Finzioni*. Qui Borges scrive che “Nelle *Rovine circolari* tutto è irreal; in *Pierre Menard, autore del Don Chisciotte* lo è il destino che il protagonista s'impone” (forse implica che sia l'unica cosa irreal e che, quindi, il testo vada preso *sul serio* – vada preso come un esperimento mentale?) e che “l'elenco degli scritti che gli attribuisco non è troppo divertente, ma non è arbitrario; è un diagramma della sua storia mentale” (2003: 13).

<sup>103</sup> La prima parte del racconto è dedicata a una lunga lista ironica dell'opera *visibile* lasciata da Pierre Menard, da contrapporre ai frammenti *sotterranei* – le parti riscritte del *Don Chisciotte*. Se si vuole adoperare questo testo come un esperimento mentale, un efficace contesto d'anticipazione adombrerà la prima sezione e guiderà l'attenzione del lettore verso un'altra parte della storia, dove le analisi comparative tra i testi di Menard e Cervantes illustrano chiaramente la tesi in gioco.

Ciò non toglie che, stando allo *spoiler* pacifico riscontrabile nel prologo di *Finzioni* e qui riportato nella nota a piè di pagina precedente, è possibile che dalla lunga lista possa emergere una psicologia in grado di chiarire le ragioni che portano uno scrittore a voler iniziare una siffatta impresa. Questa possibilità implica che tale parte del supporto (i) sia in grado di prescrivere atti d'immaginazione simulativa (ricreando percorsi mentali e attribuendoli a un personaggio fittizio) e (ii) possa essere intesa come un secondo esperimento mentale in grado di mostrare una serie di ragioni e possibili influenze letterarie (con tanto d'indicazioni bibliografiche) in grado di motivare uno scrittore a imbarcarsi in un progetto così titanico.

<sup>104</sup> Non solo testi ma anche opere d'arte visuale, come mostra la sua celebre *galleria degli indiscernibili* composta da otto tele rettangolari completamente rosse: sei opere d'arte, una tela preparata da Giorgione e “una cosa, con sopra del colore” (Danto 2008: 4). A queste si può poi aggiungere l'opera di J. – un visitatore contrario a considerare arte questi vacui poligoni rossi – il quale, come atto di protesta politica, dipinge un insignificante quadrato della stessa sfumatura cremisi e pretende che Danto lo includa nella sua mostra.

diversi di diverse nazionalità e con intenzioni letterarie diverse: queste non sono circostanze esterne; servono a caratterizzare l'opera o le opere e naturalmente a individuarle nonostante la loro indiscernibilità grafica. [...] il contributo di Borges all'ontologia dell'arte è sbalorditivo: quei fattori non possono essere isolati dall'opera perché penetrano, per così dire, nell'*essenza* dell'opera. (Danto 2008: 41 ff., enfasi inalterate)

In questa sezione si può osservare come Danto utilizzi l'opera di letteratura come esperimento mentale. Il testo viene descritto senza alcun tentativo di evitare *spoiler* e viene utilizzato dal filosofo e critico d'arte statunitense come parte integrante della propria argomentazione. Se qualcuno che non ha mai letto il racconto borgesiano s'imbattesse in tale passaggio, probabilmente tutte queste anticipazioni di trama e il contesto filosofico lo invoglierebbero a recuperarsi il testo intero e a leggerlo già come un esperimento mentale.

Ancor più esplicitamente, Peter Lamarque usa il *Pierre Menard* come un esperimento mentale nel suo *The Philosophy of Literature*:

L'arguto racconto di Jorge Luis Borges *Pierre Menard, autore del Don Chisciotte* è diventato, per i filosofi, l'emblema degli esperimenti mentali riguardanti opere e testi, offrendo una potente esemplificazione narrativa dell'idea che opere distinte possono avere testi identici. Nella storia, Menard, un fittizio poeta simbolista dei primi del Novecento, ha l'ambizione di scrivere il Don Chisciotte, non semplicemente copiando l'originale, ma tramite un ispirato atto di creazione letteraria. Ecco un passaggio chiave, spesso citato, del racconto:

È una rivelazione confrontare il *Don Chisciotte* di Menard con quello di Cervantes. Questi, per esempio, scrisse (*Don Chisciotte*, prima parte, capitolo IX):

«...la verità, la cui madre è la storia, emula del tempo, deposito delle azioni, testimone del passato, esempio e consiglio del presente, avvertimento dell'avvenire».

Redatta nel XVII secolo, redatta dal «genio profano» Cervantes, quell'enumerazione è un mero elogio retorico della storia. Menard, invece, scrive:

«...la verità, la cui madre è la storia, emula del tempo, deposito delle azioni, testimone del passato, esempio e consiglio del presente, avvertimento dell'avvenire».

La storia, *madre* della verità; l'idea è stupefacente. Menard, contemporaneo di William James, non definisce la storia come un'indagine della realtà, ma come la sua origine. La verità storica, per lui, non è ciò che è avvenuto; è ciò che riteniamo che sia avvenuto. Le clausole finali – *esempio e consiglio del presente, avvertimento dell'avvenire* – sono sfacciatamente pragmatiche. Altrettanto vivido il contrasto degli stili.

Lo stile arcaizzante di Menard resta straniero, dopo tutto, e non senza qualche affettazione. Non così quello del precursore, che maneggia con disinvoltura lo spagnolo corrente della propria epoca.

A prescindere dal fatto che la storia di Borges fornisca di per sé ragioni adeguate a distinguere l'opera dal testo, essa mostra effettivamente il modo in cui tale distinzione potrebbe essere mantenuta. Un unico testo può essere condiviso da due opere distinte se sussistono certe condizioni: come minimo, le opere devono possedere certe proprietà diverse e i testi devono essere prodotti da atti creativi indipendenti. (Lamarque 2009: 74 ff., enfasi inalterate)<sup>105</sup>

A differenza di Danto, Lamarque aggiunge due elementi: non solo cita la parte più cognitivamente stimolante del racconto breve ma si riferisce esplicitamente all'opera di Borges utilizzando il termine "esperimento mentale". Questo uso non viene recepito come controverso: il racconto borgesiano s'inserisce bene in un orizzonte teorico che ne giustifica la presenza e, al massimo, si potrebbe essere sorpresi da quanto sia ben scritto, soprattutto se confrontato con altri esperimenti mentali.

Non tutti i filosofi sono d'accordo con la tesi ontologica in gioco. Nelson Goodman e Catherine Elgin, per esempio, utilizzano il caso di *Pierre Menard* con intenti critici mentre

---

<sup>105</sup> Traduzione mia con eccezione della metacitazione di Borges. La traduzione di quella sezione è stata presa da (Borges 2003: 43). Testo originale di Lamarque:

"Jorge Luis Borges's witty short story "Pierre Menard, Author of the *Quixote*" has come to epitomize, for philosophers, thought-experiments about works and texts, supposedly offering a powerful fictional exemplification of the view that distinct works can have identical texts. In the story, Menard, a fictional early-twentieth-century Symbolist poet, has the ambition to write *Don Quixote*, not by merely copying the original, but by a fully inspired act of literary creation. Here is a key, and often quoted, passage from the story:

It is a revelation to compare Menard's *Don Quixote* with Cervantes's. The latter, for example, wrote (part one, chapter nine):

...truth, whose mother is history, rival of time, depository of deeds, witness of the past, exemplar and adviser to the present, and the future's counsellor.

Written in the seventeenth century, written by the "lay genius" Cervantes, this enumeration is a mere rhetorical praise of history. Menard, on the other hand, writes:

...truth, whose mother is history, rival of time, depository of deeds, witness of the past, exemplar and adviser to the present, and the future's counsellor.

History, the *mother* of truth: the idea is astounding. Menard, a contemporary of William James, does not define history as an inquiry into reality but as its origin. Historical truth, for him, is not what has happened: it is what we judge to have happened. The final phrases – *exemplar and adviser to the present, and the future's counsellor* – are brazenly pragmatic.

The contrast in style is also vivid. The archaic style of Menard – quite foreign after all – suffers from a certain affectation. Not so that of his forerunner, who handles with ease the current Spanish of his time.

[...] Whether or not Borges's story in itself provides adequate grounds for distinguishing work from text, it shows in effect the way that distinction could be maintained. A single text could be shared by two distinct works if certain conditions are in place: at the least, the works must have different properties and the texts must be produced by independent creative acts."

discutono dei criteri d'identità di un testo e il suo rapporto con le diverse interpretazioni (1988: 60 ff.). Ciò indica chiaramente che il filosofo e la filosofa trattano comunque l'opera di Borges come un esperimento mentale. Dopotutto, è comune che chi non sia d'accordo con la conclusione di un esperimento mentale metta in discussione il supporto o una sua interpretazione (approfondiremo queste dinamiche nel capitolo successivo). Per Goodman ed Elgin, quindi, *Pierre Menard* è un esperimento mentale in grado di sollevare un'obiezione degna di nota alle loro teorie e, proprio per questo motivo, richiede di essere riconosciuto e affrontato come tale.

Infine, George Bailey dedica un intero articolo al dibattito ontologico intorno al caso di *Pierre Menard*. Riconoscendo in Danto e Goodman i principali poli del dibattito, Bailey sostiene che il racconto di Borges dovrebbe essere considerato come un valido contributo all'ontologia delle opere d'arte (1990: 340). Ciò porta alla luce la generale importanza filosofica del testo di Borges, che viene giustamente riconosciuto come fulcro di una specifica posizione in un prolifico dibattito nell'estetica contemporanea.

È importante notare che Borges non inserisce alcun *spoiler* nel contesto che anticipa il suo racconto, mentre lo fanno i filosofi che utilizzano il testo come un esperimento mentale. Piuttosto che presentarlo esplicitamente come esperimento mentale (negli anni di produzione del testo tale termine non era nemmeno così diffuso), sembra piuttosto plausibile che Borges abbia giocato con l'assenza di una specifica linea interpretativa, con l'obiettivo di suscitare stupore e interesse nel pubblico. Leggendo *Pierre Menard*, ci si potrebbe chiedere se ciò che si ha di fronte non sia altro che una brillante insensatezza o se, forse, Borges abbia colto nel segno. I filosofi sopra citati accettano questa seconda possibilità e utilizzano *Pierre Menard* in un contesto che, a costo di svelare la trama del racconto, fa risaltare esclusivamente la tesi in gioco e gli argomenti a suo favore.

Ciò mostra un punto centrale. *Pierre Menard, autore del Don Chisciotte* può essere considerato sia un'eccellente opera d'arte letteraria sia un esperimento mentale, a seconda del contesto nel quale viene presentato e adoperato. Se accettiamo la lezione che Borges illustra nel suo racconto breve, forse potremmo sostenere che vi sono almeno due strati distinti nella sua opera. Il primo è un esperimento mentale, mentre il secondo è una biografia fittizia che mette in luce alcune considerazioni sul canone e sull'importanza dell'opera *invisibile* di Pierre Menard. Cosa rimarrebbe dell'opera letteraria se si cercasse di asportare l'esperimento mentale? Assolutamente niente. Il suo valore estetico è legato alla presenza dell'esperimento mentale e i due strati sono identici parola per parola.

Quella pratica di svelare e interpretare i punti principali di una trama sembra un importante dispositivo epistemico in grado di guidare le modalità di accesso e identificazione con cui un lettore s'approccia ai testi di finzione in contesti cognitivi. Sebbene io abbia appena suggerito che *Pierre Menard* è un'opera stratificata che contiene in sé sia un'opera di letteratura che un esperimento mentale, tale “svelamento di strati” non è immediato e bisogna, per effettuarlo, lavorare sul contesto di presentazione e utilizzo del testo – bisogna agire in ciò che ho chiamato il suo contesto d'anticipazione.

Tuttavia, è opportuno ripetere che bisogna essere cauti. È vero che le opere letterarie e gli esperimenti mentali presentano importanti analogie ma dobbiamo tenere conto delle loro differenze contestuali per evitare di firmare inconsapevolmente una qualche petizione di principio. L'esempio discusso è probabilmente più un'eccezione che un caso ordinario. *Pierre Menard* è un testo breve e la presenza di un esperimento mentale è essenziale sia per il suo valore estetico che per lo sviluppo della sua trama. Ciò è senz'altro legato alla visione estetica particolarmente intellettualistica di Borges. D'altra parte, è più comune avere a che fare con opere di letteratura ben più vaste, opere la cui forza estetica non è essenzialmente legata ad alcuna tesi filosofica o alcun esperimento mentale (anche se, forse, possono contenere alcune sezioni più adeguate a quest'utilizzo). Ma anche in questi casi, è comunque possibile progettare un contesto d'anticipazione in grado di guidare la lettura interpretativa del pubblico. Se sarà disponibile un'interpretazione epistemicamente fruttuosa, tale contesto farà emergere le istanze cognitive così fondamentali nella sperimentazione mentale ma che, senza istruzioni esplicite, possono sempre avere la funzione (non cognitivamente rilevante ma comunque importante) di accrescere il piacere della lettura.

## 2.4 Conclusione

La carne messa sul fuoco in questo capitolo è tanta. Se in quello precedente mi sono concentrato sulle peculiarità dei diversi modi d'immaginare – dipingendo una famiglia variegata composta da sviluppi narrativi di situazioni ipotetiche, costruzioni di oggetti fittizi più o meno vividi, complesse esperienze immaginative vissute in prima persona, ricreazioni e ascrizioni di percorsi mentali altrui, creazioni di connessioni tra oggetti tra loro lontani – qui ho esplorato la dimensione sociale delle nostre attività immaginative. Sintetizzando all'osso, ho cercato di sostenere i seguenti punti:

- (i) *immaginare può essere una pratica sociale.* Possiamo immaginare tanto in solitudine quanto insieme ad altre persone, per gli scopi e nei momenti più disparati. Possiamo starcene al buio e seguire il flusso della nostra fantasia, dove le immagini si concatenano spontaneamente e i dettagli rarefatti sfumano via senza lasciare alcuna traccia. Ma possiamo anche starcene al tavolo, all'aria aperta o perfino in un laboratorio, partecipando a un progetto immaginativo condiviso;
- (ii) *in quanto pratica sociale, è costituita da regole intersoggettivamente valide.* Quando s'immagina insieme ad altre persone, si adoperano oggetti e istruzioni in grado di prescrivere immaginazioni e far agire in sintonia gli immaginatori. Ci si mette d'accordo, si accetta liberamente quali regole guidano il gioco ma, una volta che si partecipa, si è vincolati a seguire le prescrizioni. Questo livello del discorso è basato sulla nozione waltoniana di "make-believe" e si sviluppa utilizzando diversi termini tecnici conosciuti dal filosofo statunitense come "principio di generazione", "mondo di finzione", "supporto", "rappresentazione", "mondo dell'opera/mondo di gioco" e "funzione";
- (iii) *tali regole riguardano sia (tipi diversi di) immaginazioni che oggetti reali.* Qui vengono proposte due integrazioni alla teoria del make-believe: la prima è dare conto della varietà delle immaginazioni all'interno di un orizzonte teorico waltoniano. Il filosofo stesso riconosce la possibilità che i giochi di make-believe prescrivano almeno tre diversi tipi d'immaginazione ma, tuttavia, struttura le fondamenta della sua teoria considerando quasi solo esclusivamente l'immaginazione proposizionale. In realtà i progetti immaginativi possono svilupparsi sollecitando diversi tipi d'immaginazioni (in successione o tra loro intrecciati), come abbiamo visto nel caso del *Violinista moribondo* di Thomson. La seconda integrazione estende invece il dominio delle prescrizioni oltre le sole immaginazioni, incorporando anche oggetti reali (da utilizzare, riconoscere o manipolare in quanto tali) all'interno di un gioco di make-believe;
- (iv) *gli esperimenti mentali sono un caso d'immaginazione come pratica sociale.* Gli esperimenti mentali possono essere intesi come testi di finzione e, come tali, sono



supporti in grado di normare un gioco di make-believe. Chi legge un esperimento mentale partecipa allo stesso progetto immaginativo – almeno per quanto riguarda i dettagli salienti. Questa visione finzionalista non è in totale contrasto con le alternative in gioco ed è anzi compatibile con almeno la teoria dei modelli mentali sviluppata da Mišćević e Nersessian;

- (v) *gli esperimenti mentali presentano somiglianze e differenze con altri tipi di testi di finzione.* I testi di finzione possono essere intesi come supporti ma non tutti hanno la stessa funzione. Alcuni forniscono qualche ora di spensieratezza e altri sollecitano intime domande esistenziali. Gli esperimenti mentali sono un tipo specifico di testi di finzione adoperati in contesti epistemicamente produttivi come quelli di ricerca filosofica e scientifica. È risultato utile esplorarli in analogia con altri tipi di opere finzionali per svelare alcune somiglianze (hanno struttura narrativa, con mondi di finzione incompleti e indeterminati, sono soggetti a vincoli importati dalla realtà, possono fornire un avanzamento cognitivo) e almeno una differenza significativa, ovvero il diverso ruolo che le anticipazioni di trama possono giocare nei vari contesti di fruizione.



## Lo scontro tra immaginatori

Questo capitolo è dedicato ai casi di *disarmonia immaginativa*, ovvero quando i partecipanti a un gioco di make-believe non si trovano d'accordo su cosa si debba (o sia giusto) immaginare e su come interpretare ciò che stato immaginato. A volte si tratta, banalmente, di errori o di regole date per scontato. È possibile che, nel gioco del pavimento come lava, alcuni partecipanti accettino implicitamente che tutte le piastrelle siano lava mentre altri accettano altrettanto tacitamente che solo quelle in soggiorno lo siano. Quest'incomprensione potrà perfino sfociare in drammatici litigi e conseguenti rotture di rapporti amicali; tuttavia, la reputo un effetto indesiderato d'istruzioni incomplete e immaginatori inesperti. Ciò su cui punto l'attenzione sono invece i casi in cui una ricercatrice legge un esperimento mentale e, costruendo un mondo di gioco significativamente divergente rispetto al mondo dell'opera, si ritrova in disaccordo con le conclusioni presentate dal supporto o dal suo autore. Un evento del genere è tutt'altro che raro: i filosofi sono capaci di essere in disaccordo su pressoché ogni cosa (Elgin 2022, Eco 2008: 294)<sup>106</sup>.

Il punto principale che vorrei illuminare è questo: approfondire gli esperimenti mentali come pratica sociale rende prominente la dimensione di scontro e disarmonia interna ai progetti immaginativi, perfino in quelli collaborativi. Ritengo che dinamiche del genere siano giudicate come controversie da appianare o errori da aggirare, quando non del tutto ignorate nel dibattito attuale. Tuttavia, a mio avviso, l'immaginazione sociale non richiede totale sintonia tra gli immaginatori, anzi: possiamo immaginare insieme anche quando c'è disaccordo tra i partecipanti – ed è proprio ciò che tipicamente accade durante la sperimentazione mentale. Per questo motivo, il capitolo 3 è il cuore del contributo che vorrei dare alla ricerca contemporanea sugli esperimenti mentali. Se nel secondo capitolo abbiamo osservato che immaginare insieme è (anche) una questione di rispettare certe regole, d'ora in poi cercherò di approfondire la capacità dei partecipanti di esplorare e mettere alla prova queste regole in modi tanto creativi quanto

---

<sup>106</sup> Ironicamente, alcuni filosofi non sono d'accordo nemmeno su questo punto. Per esempio, Wittgenstein dice che: “Se in filosofia si volessero proporre *tesi*, non sarebbe mai possibile metterle in discussione, perché tutti sarebbero d'accordo con esse” (2009: §128).

significativi. Quest'attività in parte *anarchica* si rivelerà una virtù epistemica in quanto le divergenze nelle conclusioni degli esperimenti mentali possono aiutare ad affinare lo scenario fittizio e la questione in gioco e, più in generale, a sviluppare il dibattito.

Gli esperimenti mentali sono piuttosto coinvolgenti e affascinanti nella misura in cui impiegano elementi fittizi. Alcuni di essi sono diventati talmente popolari da essere considerati oggetti di cultura pop come, per esempio, il *Gatto* di Schrödinger<sup>107</sup>. Chiaramente non ci si aspetta che chiunque sappia illustrare nei minimi dettagli i problemi di fisica quantistica a esso collegati ma l'immagine di quel gatto sia vivo che morto contemporaneamente è penetrata nel nostro immaginario comune e, a oggi, è facile trovarne riferimenti in film, racconti, serie tv e tanto altro. Tuttavia, la capacità degli autori di dar voce al proprio punto di vista epistemico attraverso questo tipo di dispositivi può far sorgere qualche sospetto. L'intera storia della filosofia è costellata d'inquietudine circa i possibili abusi della finzione e dell'immaginazione nella comprensione della realtà; il potere delle immagini di “tenerci prigionieri” (Wittgenstein 2009: §115) è ben noto, dopotutto. Un esperimento mentale particolarmente accattivante potrebbe quindi indurci ad approvare una conclusione ben scritta ma problematica sotto vari aspetti.

Con questo capitolo suggerisco che tale preoccupazione è in qualche misura sopravvalutata, in quanto la pratica degli esperimenti mentali spesso incoraggia i ricercatori a mettere in discussione le conclusioni altrui. Ciò che voglio dire è che gli esperimenti mentali non sono solo strumenti efficaci per illustrare o difendere una tesi (tra gli altri usi); sono anche *mosse dialettiche* che permettono a chi si trova in disaccordo di fare un passo avanti e arricchire il dibattito. Ovvero: una parte del valore cognitivo degli esperimenti mentali risiede proprio nel loro suscitare critiche, nella misura in cui lo scontro che essi incoraggiano è epistemicamente produttivo.

---

<sup>107</sup> Erwin Schrödinger è convinto che l'applicazione della meccanica quantistica in contesti macroscopici sia tanto problematica da generare esiti contraddittori. Per mostrare ciò, ci chiede d'immaginare di chiudere un gatto in una scatola. Non si tratta però di una scatola vuota: il povero felino è in compagnia di un macchinario mortale. Al suo interno, debitamente isolata dal gatto, c'è una sostanza radioattiva in quantità irrisoria. Nel giro di un'ora è possibile che uno degli atomi che la compongono si disintegri ma è altrettanto possibile che non avvenga nulla di tutto ciò. Nel primo caso s'innescerebbe un sistema che, rilasciando cianuro nella scatola, ucciderebbe il gatto. In caso contrario, però, il felino rimarrebbe in vita. Secondo Schrödinger, un'interpretazione realista del ventaglio di possibilità circa il posizionamento degli atomi in questa situazione porterà ad affermare che il gatto è sia vivo che morto nello stesso momento (1983: 157). Mi scuso per la superficialità con cui ho presentato questo esperimento mentale ma reputo la comprensione della meccanica quantistica un privilegio di una cerchia ristretta da cui mi autoescludo.

Prima di addentrarmi nell'analisi è opportuno distinguere due livelli del discorso: quello delle pratiche scientifiche ("scientifiche" in senso lato) e quello dei rispettivi prodotti. In quest'ultimo stadio d'indagine è facile imbattersi in sistemi più o meno stabili di dottrine e teorie consolidate, ipotesi che passano al vaglio della ragione ed evidenze che confutano o avvalorano certe descrizioni della realtà. Qui emergono come salienti proprietà come la coerenza interna, il rigore posto nella raccolta delle informazioni e la validità degli argomenti adoperati. Approfondire gli esperimenti mentali in questo livello del discorso porta a intenderli come prodotti finali che emergono dai dibattiti e giungono a noi come pietre raffinate – per così dire *a giochi fatti*. Ma se si passa all'altro stadio d'indagine, e si studiano le discipline scientifiche come pratiche portate avanti da comunità di lavoratori e lavoratrici, allora affiorano elementi e dinamiche molto diverse. Curiosità, creatività, scontri tra prospettive diverse, giochi di potere, motivi psicologici e scelte politiche possono diventare ben più prominenti. Concentrarsi sulle imprese epistemiche come attività sociali riesce a dar conto di tutta quella dimensione di gioco e partecipazione immaginativa che ho approfondito nel capitolo 2 grazie alla filosofia di Walton. Ma anche andando oltre la prospettiva da me scelta, la tesi per cui l'immaginazione sia d'importanza centrale per comprendere le scienze come pratica è in sintonia con diverse voci al lavoro nella letteratura attuale (cfr. Elgin 2017, Levy e Godfrey-Smith 2020, French 2020, Stuart 2017, 2020a)<sup>108</sup>.

Nonostante sia del tutto legittimo elaborare filosofie della scienza per comprendere i prodotti dei nostri sforzi epistemici, il mio obiettivo è invece quello di esplorare uno degli effettivi processi che portano alla creazione di un tipo di questi prodotti – ovvero lo scambio dialettico in cui vengono adoperati esperimenti mentali. A questo livello del discorso gli esperimenti mentali sono supporti che sviluppano le teorie in gioco. A loro volta, i principi di generazione che generano tali supporti sono frutto d'indottrinamento e sedimentazione:

siamo addestrati dalle culture e sottoculture (comprese, per esempio, le discipline accademiche) in cui viviamo a interpretare i vari stili narrativi e a impegnarci in tipi di pensiero decisionale. Inoltre, ci vengono inculcati schemi concettuali e credenze di base che influenzano il modo in cui pensiamo al mondo che ci circonda e come lo immaginiamo. (Meynell 2018: 504)<sup>109</sup>

---

<sup>108</sup> Questa tendenza non è comunque nuova e, anzi, si può rintracciare nei lavori di Thomas Kuhn (1977), Ronald Giere (2006) e in altri autori al lavoro nella cosiddetta "svolta sociologica" in filosofia della scienza (cfr. Feyerabend 2020, Bloor 1991 tra i tanti).

<sup>109</sup> Traduzione mia. Testo originale: "we are trained by the cultures and subcultures (including, for instance, academic disciplines) in which we live to interpret various narrative styles and engage in kinds of deliberative

Le ragioni che portano a creare, accettare o rifiutare i principi di generazione sono fondamentalmente plasmate da qualcosa che, almeno in parte, determina sia i nostri percorsi immaginativi che la nostra scelta di partecipare a un gioco di make-believe piuttosto che un altro. Anche le comunità di ricercatori e ricercatrici prediligono certi tipi di ragionamenti, certi richiami a immaginari comuni, certi stili<sup>110</sup> e altre convenzioni sociali. Per questo motivo possiamo trovare esperimenti mentali di tutti i generi, dai più sintetici e asciutti ai più avveniristici e implausibili. Ma qualunque siano le ragioni che muovono la pratica degli esperimenti mentali, esistono almeno tre tecniche – che ritengo più o meno implicitamente accettate negli ambienti accademici – utilizzate per criticarli e, in questo modo, prendere posizione nei dibattiti basati su di essi. Queste tecniche hanno a che fare con l'accettazione, l'interpretazione o la manipolazione dei principi di generazione che moderano le nostre attività immaginative. Ma prima di approfondirle, è meglio fare un passo indietro e concentrarci su un singolo esperimento mentale alla stregua di un caso studio.

### 3.1 Le critiche alla *Stanza cinese* di Searle

Solitamente le discussioni attorno a un esperimento mentale procedono attraverso diverse pubblicazioni, lasciando ai lettori il fardello di tenere traccia del loro sviluppo. A volte alcuni filosofi si pongono proprio lo scopo di ricostruire questo genere di catene storiche, come ha fatto George Bailey con un articolo (in cui ci siamo imbattuti nella sezione 2.3.3) dedicato al dibattito sul *Pierre Menard*. Fortunatamente, John Searle ci fornisce un caso ben accessibile dedicando un'intera sezione di *Menti, cervelli e programmi* (1984) a discutere le diverse critiche rivolte al suo celebre esperimento mentale della *Stanza cinese*. È utile, per comprendere lo scontro tra

---

thinking. Moreover, we are inculcated with conceptual schemas and background beliefs that inform how we think about the world around us and how we imagine it might be”.

<sup>110</sup> Cfr. (French 2020) per un'interessante analisi sugli stili di ragionamento scientifico in analogia con le convenzioni di genere adoperate nelle opere di finzione. French sostiene che, così come il posizionarsi in un certo genere narrativo comporta l'utilizzo di specifici oggetti e stereotipi, così anche nelle pratiche scientifiche sono presenti diversi “tipi di ragionamento” che agiscono in maniera analoga. Per esempio, alcune ricercatrici preferiscono muovere i primi passi accettando certi postulati mentre altre possono prediligere un'indagine che dia maggior peso alle fonti storiche oppure a informazioni di carattere statistico. La cosa interessante è che, tanto per i generi narrativi che per i tipi di ragionamento scientifico, uno stile “definisce i propri criteri di validità e oggettività, e sviluppa le proprie tecniche di stabilizzazione” [it defines its own criteria of validity and objectivity, and it also develops its own techniques of stabilisation] (French 2020: 12). Che sia per sviluppare una trama o per affinare una teoria scientifica, lo stile non è un inutile orpello estetico ma anzi gioca un ruolo nel determinare cosa sia vero nella finzione o nella teoria.

immaginatori che mi appresto ad analizzare, avere ben chiaro non solo il supporto in questione ma pure il contesto teorico in cui esso viene adoperato.

Searle è fortemente critico nei confronti di una delle tesi centrali del funzionalismo – una corrente filosofica, all’epoca dominante, che risale alle riflessioni seminali di Alan Turing (1950) – stando alla quale l’esecuzione di un programma per computer sarebbe condizione sufficiente per far sì che una macchina si possa definire “pensante” oppure “intelligente”<sup>111</sup>. Seguendo quest’idea, non è così importante l’effettiva architettura della macchina di turno – basta che sia in grado d’instanziare il programma corretto. La chiave di volta per creare e comprendere una mente sarebbe quindi da ricercare (utilizzando un linguaggio informatico) nel *software* e non nell’*hardware*.

Il filosofo statunitense inizia la sua discussione disambiguando due possibili modi d’intendere l’intelligenza artificiale. Stando a quello *debole*, i computer sono strumenti nelle nostre mani. Questi possono elaborare ingenti quantità di dati in maniera precisa, possono perfino fungere in qualche misura da modelli per la mente, ma non restano che oggetti inanimati alla nostra mercé. I fautori dell’intelligenza artificiale *forte*, d’altra parte, sostengono che una macchina ben programmata possieda stati mentali (che, quindi, non si parli più di “modello di mente” ma di una mente effettiva) e che ciò spieghi pure il funzionamento del cervello umano – ed è questa seconda variante il bersaglio critico searliano. Il filosofo procede esaminando il comportamento della “macchina di Schank”<sup>112</sup>, un programma avanguardistico del suo tempo progettato con lo scopo di vincere al cosiddetto “gioco dell’imitazione”<sup>113</sup> (Turing 1950) e venir così etichettato come macchina pensante. Searle sostiene che, anche nel caso in cui il programma

---

<sup>111</sup> Searle non si schiera *in toto* contro l’idea di un oggetto in grado di pensare, portando i cervelli umani – e le “macchine coi nessi causali interni che sono equivalenti a quelli dei cervelli” (Searle 1984: 45 f.) – come esempio di macchine pensanti non solo possibili ma perfino esistenti.

<sup>112</sup> Il programma di Schank funziona cercando di simulare la comprensione di una storia. La tattica per perseguire tale obiettivo è rispondere correttamente a domande riguardanti i dettagli impliciti del racconto. Searle porta l’esempio della storia dell’hamburger: “supponiamo ci venga presentata la seguente storia: “Un uomo entrò in un ristorante e ordinò un hamburger. Quando l’hamburger arrivò, era tutto bruciato e l’uomo si precipitò fuori dal ristorante, furioso, senza pagare o lasciare la mancia”. Ora, se vi si chiede: “L’uomo ha mangiato l’hamburger?” probabilmente risponderete “No”. [...] Ora le macchine di Schank possono ugualmente rispondere alle domande sui ristoranti in questo modo. [...] la macchina emetterà risposte del tipo che ci aspetteremmo da esseri umani qualora si raccontassero loro storie simili” (Searle 1984: 47).

<sup>113</sup> Il famoso gioco dell’imitazione di Turing può essere inteso come un esperimento mentale scientifico (Gonçalves 2021: 106 ff.) utilizzato come criterio per stabilire se una macchina possa ritenersi “intelligente”. Un interrogatore “C” deve dialogare tramite un programma di videoscrittura con altri due giocatori nascosti – “A” e “B” – con lo scopo di indovinarne il sesso. Lo scopo di B è quello di aiutare C, mentre A lo deve ingannare. Data questa situazione, Turing si chiede cosa succederebbe se, al posto di A, ci fosse un computer. La macchina riuscirebbe a “far finta” di essere una persona e ingannare C? In caso di risposta positiva, per Turing si sarebbe di fronte a un’intelligenza artificiale.

funzionasse simulando un perfetto parlante competente, in realtà non si otterrebbe alcuna intelligenza artificiale forte perché saremmo di fronte a una cieca elaborazione sintattica senza alcun grado di comprensione.

Per difendere questo punto il filosofo progetta e presenta la *Stanza cinese*, un esperimento mentale in cui ci chiede d'immaginare che esista un programma (simile a quello di Schank) che sia in grado di rispondere correttamente a tutte le domande poste in lingua cinese e di superare, in questo modo, il test di Turing. Secondo alcuni teorici dell'intelligenza artificiale, questo computer comprenderebbe il cinese in virtù della somiglianza tra il suo "comportamento" e quello di una persona madrelingua cinese. La storia prosegue: immagina di essere rinchiuso dentro una macchina del genere e di doverla far funzionare. Davanti a te c'è un manuale contenente la versione italiana dell'algoritmo adoperato dal computer, molti fogli di carta e matite in quantità. Il tuo compito è quello di ricevere e rispeditare (dopo averli manipolati) simboli cinesi da due aperture collegate al mondo esterno. Non riesci a comprendere il significato di tali simboli, in quanto non conosci la lingua cinese. Tuttavia, grazie alle istruzioni presenti nel manuale, sei in grado di manipolare i simboli in *input* e crearne di nuovi come *output*.

Il protagonista di questo scenario immaginario è in grado di emettere risposte che un parlante cinese competente troverebbe soddisfacenti, senza però comprendere cosa egli stia comunicando. Tutto ciò che fa è seguire le istruzioni e manipolare simboli per lui insignificanti. Secondo Searle, questa mancanza di comprensione suggerisce che anche un computer, trovandosi nella stessa situazione del protagonista, non capisce nulla e che, quindi, l'idea di un'intelligenza artificiale forte sia fortemente problematica.

Per i propositi che muovono il mio lavoro non è importante difendere o criticare nei dettagli la posizione di Searle attorno al problema dell'intelligenza artificiale. Ciò che è rilevante, invece, è che la *Stanza cinese* ha sollecitato un dibattito vivace a cui hanno preso parte ricercatori e ricercatrici provenienti da diverse aree disciplinari e geografiche. Dopo aver svolto il gioco di make-believe ideato da Searle, alcuni di loro non si sono trovati d'accordo con le conclusioni del filosofo statunitense<sup>114</sup>. Per mettere in dubbio la plausibilità dell'esperimento mentale di Searle, e per esprimere la propria posizione in merito, hanno quindi sviluppato diverse variazioni da sottoporre a Searle e ai lettori del suo articolo. Si passa da sistemi composti da esseri umani, libri, fogli di carta e matite (che, a differenza del singolo uomo rinchiuso nella stanza,

---

<sup>114</sup> "Ho avuto occasione di presentare questo esempio a diversi esperti di Intelligenza Artificiale e, cosa interessante, sembra che questi non siano d'accordo fra loro su quale possa essere l'appropriata risposta" (Searle 1984: 51). Condivido l'interesse di Searle per questo punto.



comprendono il cinese) a ulteriori arricchimenti dello scenario immaginativo, fino ad arrivare a robot dotati di telecamere, braccia e gambe (prima immaginati senza una specifica dimensione e poi reimmaginati come giganti) e meticolose simulazioni di intere reti neuronali. Il *pantheon* che prende vita grazie a questo scontro immaginativo è vario e adotta uno stile squisitamente fantascientifico. Bisogna inoltre tenere a mente che tutti questi oggetti fittizi non vengono ideati per creare opere di finzione letteraria e che, anzi, vengono progettati col preciso scopo di suggerire che si può attribuire una certa capacità di comprensione al programma che risponde correttamente alle domande in cinese.

Letitia Meynell accenna alle differenze d'interpretazione di un esperimento mentale, ovvero a quando “due persone diverse costruiscono due mondi di gioco diversi sulla base dello stesso mondo dell'opera” [two different people construct two different game worlds on the basis of the same work world] (2014: 4166) tanto da farne divergere la conclusione in modi significativi. Mettendo da parte i casi dovuti a semplici errori (sia da parte dei partecipanti che dell'autore del testo), risultano di gran lunga più interessanti quei casi di disaccordo profondo in cui bisogna sviscerare i principi di generazione operativi, le ragioni che ne fanno scegliere uno piuttosto che l'altro e le implicazioni da essi provocate. Sebbene l'intuizione meynnelliana sembri procedere nella mia stessa direzione, la filosofa non accetta però che tale scontro tra immaginatori sia la prassi, intendendolo invece come una versione più complessa di errore:

se si escludono gli esperimenti mentali le cui intuizioni si basano sulla diversità dei risultati, in questi casi abbiamo motivo di sospettare che l'esperimento mentale sia mal costruito. Forse non è chiaro quali siano i principi di generazione appropriati, o forse c'è qualche credenza, *alief*<sup>115</sup> o convenzione di fondo che viene assunta dall'autore dell'esperimento mentale e da alcuni membri della comunità e che, in realtà, è controversa. (Meynell 2014: 4166)<sup>116</sup>

---

<sup>115</sup> Il termine “*alief*”, di difficile traduzione, è stato coniato da Tamar Gendler per riferirsi a uno stato mentale (occorrente oppure disposizionale) complesso che presenta una dimensione rappresentazionale, una affettiva e una comportamentale che possono essere causate dall'ambiente oppure da caratteristiche soggettive. Si tratta di uno stato mentale più “primitivo” rispetto alla credenza in quanto attiva direttamente alcuni schemi di comportamento indipendentemente da ciò che si crede (Gendler 2008/2010: 255). Per esempio, Deborah sa che la grata su cui sta camminando è abbastanza robusta da reggerla; eppure, ha comunque paura e cambia percorso. Stando a Gendler, questa paura e questo comportamento sono dovuti all'*alief* che la grata cada in ogni caso.

<sup>116</sup> Traduzione mia. Testo originale: “Bracketing off those TEs for which the insight involved actually rests on there being a diversity of results, in such cases we have reason to suspect that the TE may be poorly constructed. Perhaps it is unclear which are the appropriate principles of generation, or perhaps there is some background belief, *alief*, or convention that is assumed by the TE's author and a number of members of the community that is in fact controversial”.

Stando a Meynell, quando si ha a che fare con mondi di gioco significativamente divergenti da quello dell'opera è probabile che l'esperimento mentale sia difettoso. Ma ciò significa concentrarsi eccessivamente sul livello dell'errore (in cui i giocatori non riescono a immaginare nel modo giusto oppure il supporto è stato progettato in maniera imprecisa) e trascurare quella dimensione di scambio dialettico (nella quale i giocatori variano deliberatamente alcuni aspetti del gioco per rivelarne i limiti o esprimere la propria voce) che è la linfa vitale degli esperimenti mentali come pratica sociale. Con le sottosezioni seguenti cercherò di mostrare che la dialettica degli esperimenti mentali si basa sull'investigazione dei limiti delle prescrizioni a immaginare, sulla costruzione di mondi di gioco diversi a partire da un singolo mondo dell'opera e sul modificare lo stesso mondo dell'opera. Gli immaginatori non esiteranno a modificare il supporto nel caso in cui tale azione comportasse un avanzamento cognitivo o lo sviluppo dell'indagine.

I ricercatori attivi nel dibattito qui esaminato non seguono solo le prescrizioni a immaginare emanate dal supporto-testo *Stanza cinese* ma sono anche chiamati a riconoscere e valutare le regole che costituiscono questo specifico gioco. È proprio qui che la dimensione sociale degli esperimenti mentali diventa prominente e mostra il proprio valore epistemico: modificando, reinterpretando o rifiutando gli scenari immaginari, insieme alle regole che li strutturano. Queste dinamiche possono essere chiarite immergendoci nelle diverse tattiche adoperate per criticare la *Stanza cinese*. Utilizzando una terminologia waltoniana, le principali critiche poste (e riportate da Searle) a questo esperimento mentale si possono dividere in tre tipi: *presentare nuovi principi di generazione, riorganizzare le verità fittizie ed emendare i principi di generazione*. Entriamo, con ordine, nei dettagli.

### 3.1.1 Presentare nuovi principi di generazione

Un critico potrebbe rifiutare tutti i principi di generazione e le verità fittizie esplicitate dall'autore. In altre parole, il giocatore pensa che il gioco sia semplicemente sbagliato o fuorviante. Questo può accadere per diverse ragioni. Per esempio, l'avversario può ritenere che, dopo aver accettato questa e quest'altra prescrizione a immaginare, lo scenario a cui si trova di fronte sia eccessivamente oscuro oppure presupponga l'accettazione di una tesi ritenuta problematica. È possibile che un esperimento mentale venga scritto in uno stile letterario particolarmente poetico che, nonostante risulti ammaliante e renda piacevole la lettura, non riesca a cogliere e chiarire il punto della questione. Ma è anche possibile che, a seconda del

contesto teorico in cui viene presentata, la situazione immaginaria risulti troppo implausibile, come è nel caso dell'esperimento mentale dell'*orso che diventa balena*<sup>117</sup> presentato da Charles Darwin nella prima edizione del celebre *L'origine delle specie* e successivamente rimosso. In questo caso Darwin ha rinunciato a sviluppare un siffatto progetto immaginativo<sup>118</sup> ma, di solito, i ricercatori procedono presentando un nuovo esperimento mentale che si sostiene essere più adatto agli scopi epistemici della discussione. Di questo tipo è “la replica del simulatore e del cervello” riportata da Searle:

Si supponga di disegnare un programma che [...] simuli l'effettiva sequenza delle esplosioni di neuroni e la sinapsi del cervello di un cinese nativo quando comprende e dà risposte su storie in cinese. La macchina inserisce storie in cinese e domande su di esse come input. Essa simula la struttura formale del cervello cinese nel comprendere queste storie ed emette risposte cinesi come output. [...] Ora, in tale caso, dovremmo certamente dire che la macchina *capisce* le storie: e se rifiutiamo di dire ciò, non dovremmo anche negare che i cinesi nativi capiscono le storie? A livello della sinapsi, che cosa sarebbe o potrebbe essere diverso tra il programma del computer e il *programma* del cervello cinese? (Searle 1984: 58 f., enfasi inalterate)

Questa obiezione invita il lettore a immaginare un nuovo mondo fittizio presentando un nuovo supporto: non si chiede più di immaginare una persona rinchiusa in una stanza isolata ma un programma sofisticato e avveniristico in grado di simulare l'effettiva attività cerebrale di un parlante competente cinese. Certo, rimangono alcuni collegamenti tra i rispettivi mondi di finzione (in entrambi si parla di programmi e di parlanti madrelingua cinese) ma nel secondo spariscono alcuni dettagli di gran lunga rilevanti come la persona in isolamento e la manipolazione di simboli non interpretati. Si può dire che le due storie siano abbastanza simili da essere adoperate in quello stesso dibattito immaginativo che trova nella *Stanza cinese* il suo stadio inaugurale, ma focalizzate su punti salienti così diversi da appartenere ad altrettanto diversi mondi di finzione. Chi ha posto la critica ritiene, forse sulla scorta di precedenti impegni teorici riguardanti l'intelligenza artificiale forte, che quest'altro scenario fittizio sia più adatto a far luce sul problema. La nuova storia è stata progettata per mostrare che non dovrebbe esserci

---

<sup>117</sup> Darwin chiede d'immaginare che, in condizioni ideali nelle quali ci sia abbondanza di cibo in luoghi acquatici, la selezione naturale possa modificare il corpo e le abitudini degli orsi neri americani (per esempio, ingrandendone la bocca o aumentando la loro capacità di trattenere il fiato) fino a renderli simili a spaventose balene. Il biologo britannico sostiene che questa situazione, oltre che immaginabile, sia anche plausibile. Cfr. (Stuart 2016: 31) per un'interessante discussione di questo esperimento mentale.

<sup>118</sup> Concentrandosi maggiormente su altri, ritenuti più di successo, come la storia fittizia dell'evoluzione dell'occhio adatta a mostrare come, a partire da elementi più semplici, si possa giungere a “capolavori” di complessità biologica (cfr. Stuart 2016: 29).

alcuna differenza tra l'istanziamento di un programma e lo scaricare dei neuroni e che, di conseguenza, per essere epistemicamente fruttuoso lo scenario immaginario dovrebbe concentrarsi su un livello di descrizione computazionale e non personale.

Searle risponde all'obiezione esplicitando alcune tesi su cui si fonda un siffatto nuovo mondo di finzione: che non c'è davvero bisogno di studiare il funzionamento neurofisiologico del cervello per capire come opera la mente e che, in ultima istanza, il fulcro del mentale sia la manipolazione di simboli formali. L'intero programma di ricerca dell'intelligenza artificiale forte potrebbe semplificarsi, suggerisce il filosofo statunitense, in una singola proporzione: la mente sta al cervello come il *software* sta all'*hardware* (1984: 59). La replica del simulatore e del cervello è stata progettata apposta per rendere convincente questa tesi centrale. Tuttavia, Searle resiste al fascino. Nella terminologia che sto sviluppando in questo capitolo, si potrebbe dire che il filosofo rifiuta a sua volta i principi di generazione e produce una variazione della *Stanza cinese*<sup>119</sup> cercando d'inquadrare le stesse tesi da una prospettiva più critica.

Anche in questa variante è assente il dettaglio della manipolazione di simboli non interpretati ma risulta invece presente quello della persona in isolamento: dobbiamo ancora immaginarci rinchiusi dentro la *Stanza* a ricevere caratteri in lingua cinese, svolgendo però un lavoro diverso. Il manuale, questa volta, ci permette di azionare diverse valvole per far funzionare un impianto idraulico. Ogni giuntura presente in questo complesso di tubature corrisponde alla simulazione di una sinapsi del cervello di un parlante cinese (a ogni modifica dell'impianto corrisponde la simulazione di una modifica dell'attività neuronale). Così, dopo aver azionato le giuste valvole, l'impianto idraulico emette come *output* una risposta corretta in lingua cinese. In altre parole, dall'esterno la macchina funziona esattamente come la *Stanza cinese* originale ma, questa volta, la persona rinchiusa non manipola simboli bensì aziona flussi idrici che causano simulazioni di attività neuronale.

Questa variazione permette a Searle d'incorporare lo scenario della simulazione del cervello all'interno della *Stanza cinese*, reinserendo così l'elemento personale e ripetendo che, pure in questo caso, l'uomo rinchiuso nella stanza non comprenda alcunché. Il filosofo conclude sostenendo che nessun livello di comprensione può emergere da un programma del genere – nemmeno nel caso in cui simuli perfettamente un intero sistema nervoso – perché “finché simula solo la struttura formale della sequenza delle aggregazioni di neuroni e della sinapsi, non avrà

---

<sup>119</sup> Questa tecnica di risposta si basa sull'*emendare* alcuni principi di generazione in gioco e verrà approfondita nella sezione 3.1.3.

simulato ciò che importa nel cervello: precisamente le sue proprietà causali, la sua abilità a produrre stati intenzionali” (Searle 1984: 60).

### 3.1.2 Riorganizzare le verità fittizie

Un secondo modo di criticare un esperimento mentale potrebbe essere quello di accettare il rispettivo mondo di finzione ma effettuare una sorta di *riorganizzazione di significati* (o *reinterpretazione*) degli elementi già presenti per evidenziare altre verità fittizie. La prospettiva waltoniana ci ha mostrato che gli esperimenti mentali sono tipi di narrazioni fittizie. Se le cose stanno così, allora bisogna ricordarsi che ogni storia si sviluppa attraverso scelte, rendendo prominenti alcune verità fittizie e adombrandone altre, esplicitando alcune conseguenze e lasciandone altre implicite o indeterminate<sup>120</sup>. L'autore del supporto sceglie su cosa concentrarsi, quali dettagli invece trascurare e, nel farlo, evidenzia alcuni aspetti come salienti mentre ne nasconde altri. Può quindi nascere uno scontro tra immaginatori riguardo quali elementi siano significativi e su come essi debbano interagire nel progetto immaginativo.

La dinamica è stata approfondita da Luis Rouillé in un articolo di recente pubblicazione (2020). Il filosofo descrive questo genere di disaccordo finzionale analizzando il dibattito sul grande insetto protagonista ne *La metamorfosi* di Franz Kafka. Anche nel celebre racconto, così come in tutte le opere di finzione, si possono riconoscere alcune verità fittizie esplicite e altre lasciate implicite oppure indeterminate. Per esempio, il testo prescrive esplicitamente d'immaginare che tale Gregor Samsa, dopo una notte popolata da sogni irrequieti, si svegli una mattina trasformato in un insetto (Kafka 1972: 3). Di fronte a questa breve istruzione a immaginare ci si può già chiedere quali verità fittizie siano operative ma implicite: di quale giorno dell'anno è quella specifica notte? Che tipo di sogni sono stati fatti? In che tipo d'insetto si è trasformato il protagonista? Riguardo quest'ultima, qua e là nel testo è possibile imbattersi in alcuni indizi sulla forma e il funzionamento del suo corpo<sup>121</sup> e, stando a Vladimir Nabokov, siamo di fronte a un grande scarabeo [big beetle] (2002: 260). Questa è solo una delle

---

<sup>120</sup> Ciò non significa che le verità fittizie implicite siano sempre poco o per niente rilevanti nello svolgersi di una storia. A volte le si può lasciare implicite proprio per puntarci sopra i riflettori, come già visto nei racconti di Carver. È inoltre possibile giocare con l'indeterminatezza per suscitare fascino o mistero, come nel caso della valigetta nera in *Pulp Fiction*, il cui contenuto è stato volutamente lasciato indeterminato: tutto ciò che sappiamo è che è qualcosa per cui alcune persone sono disposte a uccidere. E questo dettaglio attribuito a un oggetto indeterminato è di gran lunga affascinante.

<sup>121</sup> Dettagli del genere riguardano il suo numero di arti, quale genere di cibo apprezza, l'averne un corpo dalla forma bombata e l'essere in grado di camminare sui muri (Rouillé 2020: 101, Nabokov 2002: 259).

interpretazioni in gioco e il povero Gregor potrebbe essersi in realtà trasformato in uno scarafaggio oppure in una mostruosa creatura sconosciuta; ma potrebbe anche darsi che tale dettaglio sia stato lasciato indeterminato e che, quindi, non sia proficuo porre una domanda del genere.

Rouillé sostiene che, tra le diverse modalità d'interpretazione di un testo, un genuino disaccordo finzionale sia sempre riferito al rendere esplicito ciò che è implicito (e non indeterminato) nel testo<sup>122</sup> e suggerisce che dinamiche analoghe sono presenti anche durante la sperimentazione mentale. Cercare di esplicitare le verità fittizie rimaste implicite richiede, tanto negli esperimenti mentali quanto nelle altre opere di finzione, una sorta di partecipazione attiva: i lettori sono chiamati ad adoperare la propria libera immaginazione e a vincolarla in base sia alle verità fittizie esplicite che alle proprie conoscenze relative al mondo, al contesto culturale di riferimento e alle convezioni dei generi letterari (cfr. il principio di *realità* e quello di *mutua credenza* descritti nella sezione 2.3.1). Da ciò segue che le competenze personali e tecniche di ogni immaginatore possono permettere la scoperta e la reinterpretazione di ciò che è vero nella finzione e, con ciò, far nascere un disaccordo su quali verità fittizie siano in gioco<sup>123</sup>.

Tornando alla nostra *Stanza cinese*, il punto di Rouillé riesce a spiegare efficacemente la cosiddetta “replica del sistema”:

Mentre è vero che l'individuo chiuso nella stanza non capisce la storia, sta di fatto che egli è semplicemente parte di un intero sistema, e il sistema effettivamente *comprende* la storia. La persona ha di fronte a sé un ampio registro in cui sono scritte le regole, ha fogli di carta per appunti e matite per fare calcoli, ha una quantità di dati riguardanti la serie di simboli cinesi. Ora, il comprendere non si attribuisce al solo individuo: si attribuisce piuttosto a questo intero sistema di cui tale individuo è parte. (Searle 1984: 53, enfasi inalterata)

---

<sup>122</sup> Le altre modalità d'interpretazione di un'opera di finzione accennate dal filosofo sono (i) la spiegazione dei significati di termini o interi passaggi nel testo e (ii) l'interpretazione tematica, ovvero il rintracciare temi o tesi specifiche emergenti o rilevanti nell'opera. Ciò non toglie che il rendere esplicito ciò che è implicito nel testo possa, a sua volta, modificare gli altri due piani interpretativi (Rouillé 2020: 104 f.). Per esempio, scoprire dettagli che esplicitino la verità fittizia che Amleto abbia un disturbo mentale (e non una qualche idiosincrasia) cambiano il significato dei termini in gioco ma possono anche far emergere alcuni temi piuttosto che altri.

<sup>123</sup> Queste dinamiche possono essere attivamente ricercate dall'autore di un supporto. È possibile che Kafka stesso fosse di quest'idea, dal momento che ha chiesto insistentemente all'editore de *La metamorfosi* che l'insetto non venisse rappresentato sulla copertina del libro (cfr. Rouillé 2020: 102). Con questa mossa, probabilmente Kafka ha voluto lasciare in sospeso la questione e invitare i lettori a immaginare il nuovo aspetto di Gregor Samsa seguendo le proprie inclinazioni personali.

In questa seconda obiezione viene proposta, utilizzando gli stessi elementi presentati nel testo di Searle, una diversa conclusione a partire dall'esplicitazione di una già presente ma implicita verità fittizia. Accettando ogni principio di generazione emanato dal supporto-testo, quest'ultimo prescrive d'immaginare che tutti gli oggetti inseriti nella stanza siano da considerarsi come un sistema e che a esso (e non alla singola persona rinchiusa) si possa attribuire un qualche livello di comprensione della lingua cinese. Per tale ragione, il punto di Searle va rivisto; in particolare, il filosofo statunitense avrebbe commesso l'errore di focalizzare eccessivamente la propria narrazione attorno al punto di vista della persona rinchiusa nella stanza e non sulle possibili relazioni tra l'individuo e gli altri oggetti.

Searle risponde con una variazione della sua *Stanza cinese* che dovrebbe mettere fuori gioco la verità fittizia ritenuta problematica. Immagina che la persona rinchiusa nella stanza abbia una capacità mnemonica sufficiente per memorizzare tutti gli elementi del sistema. Così facendo, egli "incorporerebbe" il sistema e non avrebbe più bisogno di alcun manuale né fogli e matite per fornire una risposta corretta in lingua cinese. Anche in questo caso, sostiene Searle, il soggetto non sarebbe in grado di comprendere l'*output* perché continuerebbe a manipolare – sebbene attraverso straordinari calcoli mentali – simboli non interpretati. E se la persona non capisce nulla, continua il filosofo, allora non è possibile che il sistema riesca a comprendere alcunché, dal momento che un tale sistema introiettato sarebbe una parte dell'individuo.

È interessante notare come il filosofo, dopo aver replicato, scriva di sentirsi in imbarazzo a dover prendere sul serio l'idea che "mentre la persona non comprende il cinese, in qualche modo la *combinazione* di quella persona e di pezzi di carta potrebbero, insieme, capire il cinese: non è facile per me immaginare che qualcuno (che non fosse nella stretta di un'ideologia) potrebbe trovare l'idea in qualche modo plausibile" (Searle 1984: 53). Stando a questo passaggio, pare che Searle abbia trovato la verità fittizia resa prominente dalla replica del sistema talmente implausibile da provare perfino resistenza immaginativa e fatica a seguire una prescrizione del genere. E ciò, forse, suggerisce che la mia analisi della discussione attorno all'esperimento mentale in termini di principi di generazione e immaginazioni potrebbe essere sulla strada giusta.

La tecnica del *riorganizzare le verità fittizie* sulla quale si basa la replica del sistema può apparire simile a ciò che Roy Sorensen chiama "smartfounding"<sup>124</sup> (2019), ovvero contestare il

---

<sup>124</sup> Ho trovato il termine intraducibile, perciò ho deciso di riportarlo nella propria veste originale. "Smartfound" è stato coniato da John Doris (Sorensen 2019: 791) e deriva da "dumbfound", anch'esso di difficile traduzione. Generalmente può significare qualcosa come l'essere sbalorditi, sconcertati o confusi. Nel contesto degli esperimenti mentali, un immaginatore può essere *dumbfounded* quando si rifiuta di procedere con l'esplorazione

contributo di un esperimento mentale cercando di mostrare che, anche se si accettassero tutte le prescrizioni emanate dal supporto, si scoprirebbero alcune verità fittizie inaspettate che causerebbero il fallimento dell'intero progetto immaginativo. Una peculiarità delle contestazioni di questo tipo è che vengono formulate con intenti distruttivi e la precisa volontà di non centrare il punto della questione. Per esempio, lo *smartfounder* alle prese con l'esperimento mentale di Einstein in cui bisogna immaginarsi a cavallo di un raggio di luce non concluderebbe nulla d'interessante circa la teoria della relatività ristretta; tutto ciò che immaginerebbe sarebbe una morte istantanea dovuta al viaggiare alla velocità della luce<sup>125</sup>. Si possono immaginare diversi sviluppi tanto bizzarri quanto sterili nella stragrande maggioranza degli esperimenti mentali: basti pensare al lettore che, di fronte al dilemma etico sollecitato dal *carrello ferroviario* di Foot, non immaginerebbe altro che di accucciarsi in un angolo a piangere, in preda alla disperazione; a chi, immaginando il *teletrasporto* di Parfit, ignori il problema dell'identità personale per portare avanti la propria ideologia luddista contro l'avvento di una siffatta tecnologia; al lettore che, alle prese con il genio maligno cartesiano, non s'imbatte in alcuna verità filosofica fondamentale ma immagina d'iniziare un culto dedicato a un così abile ingannatore; a chi, dopo la lettura dei *cervelli in una vasca* di Putnam, si fossilizzi sui possibili traumi psicologici che tali cervelli potrebbero subire. Questi sono tutti casi di *smartfounding* e sono accomunati da una costante: l'immaginatore non vuole cogliere né il punto né i vincoli che strutturano il mondo di finzione di turno.

Fare *smartfounding*, di conseguenza, non è affatto come operare quella sorta di riorganizzazione delle verità fittizie a cui è dedicata tale sezione. Lo *smartfounder* non è alla ricerca di nuove verità fittizie significative ma di modi per terminare la sua partecipazione al progetto immaginativo. In altre parole, è solo un caso sofisticato di resistenza all'immaginazione, un malizioso rifiuto a cooperare con gli altri immaginatori nello sviluppare il dibattito attorno a un esperimento mentale. "Molte situazioni ipotetiche hanno difetti o omissioni minori che gli ascoltatori cooperativi ignorano" [many hypotheticals have minor flaws that cooperative hearers ignore] (Sorensen 2019: 792). Anche le storie in cui si sviluppano gli esperimenti mentali

---

della situazione fittizia in quanto prova disagio o sente minacciati i propri sistemi di valori. Tale incapacità immaginativa non è questione d'incompetenza bensì "è momentanea e riguarda uno specifico tema" [temporary and topic-specific] (Sorensen 2019: 791). Per esempio, se un esperimento mentale fosse disegnato per suggerire che sia giusto uccidere i propri figli in base al sesso con cui essi nascono, non sarebbe così difficile trovare lettori che si rifiutano di procedere oltre. Il *dumbfounding* è quindi un caso particolare di "resistenza immaginativa" (di cui ho accennato nella sezione 1.1.1) legato a scrupoli provenienti da altri aspetti della vita mentale dell'immaginatore.

<sup>125</sup> Questo brutalmente tragico epilogo è il risultato di una particolare interpretazione dell'esperimento mentale di Einstein discussa da Michael Stuart in (2020a: 974).



presentano tali “difetti” e gli immaginatori cooperativi sanno, in base a vincoli contestuali ed epistemici, quali nuove verità fittizie si rivelano significative e quali invece intorbidiscono le acque del dibattito.

Vorrei concludere la sezione ritornando all’idea di disaccordo finzionale sviluppata da Rouillé. Il filosofo francese illumina efficacemente i meccanismi di riorganizzazione e svelamento delle verità fittizie lasciate implicite ma ritiene che questa sia l’unica modalità legittima di disaccordo durante la sperimentazione mentale. La sua teoria presta quindi il fianco a una critica che reputo interessante: gli esperimenti mentali sono disegnati appositamente per essere utilizzati e discussi all’interno di una o più comunità di ricerca. Ciò significa che essi – a differenza dell’opera kafkiana – ammettono la variazione del proprio testo, se ciò comporta l’avanzamento del dibattito. Questa è un’altra grande differenza (oltre al funzionamento dello *spoiler* approfondito nella sezione 2.3.2) tra esperimenti mentali e altri tipi di racconti di finzione: le opere di letteratura ammettono interpretazioni diverse e disaccordo circa le verità fittizie implicite ma non concedono il rifiuto oppure la modifica dei principi di generazione stessi. Dall’altra parte, riorganizzare le verità fittizie in gioco è solo una delle possibili tecniche con cui si può criticare un esperimento mentale. Abbiamo già osservato che è possibile rifiutare *in toto* i principi di generazione per far virare l’attenzione verso un nuovo mondo di finzione ritenuto più adatto. Inoltre, come vedremo nella prossima sezione, si possono anche emendare i principi di generazione in gioco per presentare uno scenario simile ma differente quanto basta da illuminare l’intera situazione fittizia da una nuova prospettiva.

Se ciò che anima la pratica della sperimentazione mentale ha a che fare con l’avanzamento della nostra comprensione del mondo, dei linguaggi e di noi stessi<sup>126</sup> – e imbastire o sviluppare così un dibattito scientifico in senso lato – allora si può dire che i principi di generazione sono sempre subordinati a tale scopo epistemicamente produttivo. Questo significa che la riscrittura delle prescrizioni a immaginare, se considerabile un’insensatezza o perfino una blasfemia durante la fruizione di grandi opere letterarie (immagina un lettore insoddisfatto dall’incipit de *La metamorfosi* che presenta un inizio ritenuto più promettente!), è invece autorizzata negli esperimenti mentali. Precisamente, questo curioso genere di supporti ha la funzione di autorizzare non solo il seguire, ma anche il manipolare le prescrizioni a immaginare.

---

<sup>126</sup> Questi sono solo alcuni *desiderata* epistemici macroscopici e, in una qualche misura, stereotipici.

### 3.1.3 Emendare i principi di generazione

Un critico può accettare alcuni principi di generazione e modificarne altri, nella convinzione che un mondo di finzione simile ma non identico sia più efficace a soddisfare un determinato scopo epistemico. Questa terza tecnica consiste nel cambiare alcuni dettagli per far divergere in modo significativo lo svolgimento degli eventi fittizi e, di conseguenza, alterarne le conclusioni. Per esempio, un detrattore del *violinista* di Thomson potrebbe modificare il supporto, chiedendo d'immaginare una persona cara malata al posto del famoso violinista, e introdurre così un legame affettivo in grado di stravolgere il risultato dell'esperimento mentale. Può essere interessante chiedersi perché tale dettaglio sia assente nella formulazione originale di Thomson. È possibile che la filosofa lo ritenga fuorviante sotto certi aspetti. Per esempio, il punto dell'esperimento mentale originale potrebbe essere quello di sollecitare una deliberazione morale – e quindi decidere se accettare oppure no la violenta situazione – prescindendo dai possibili legami affettivi; oppure è altrettanto possibile che Thomson volesse utilizzare la mancanza di affetto per rafforzare l'analogia tra il violinista e il feto: che sia uno sconosciuto esanime o una gravidanza indesiderata, in entrambi i casi non c'è alcun attaccamento affettuoso.

Un'altra variazione, discussa da Mary Anne Warren, porta la protagonista della storia a trovarsi collegata al corpo del violinista non a causa di un rapimento ma come atto volontario (1973). La violenza del rapimento può portare a pensare che la storia del *violinista* sia analoga ai soli casi di gravidanza causati da violenza sessuale; perciò, cambiando questo dettaglio, forse si può estendere il punto di Thomson anche a casi meno drammatici (Warren 1973: 51). Qualunque siano le ragioni che motivano tali emendamenti, cambiare i dettagli di una situazione fittizia per valutarne le conseguenze è un buon esercizio immaginativo per capire quali elementi sono essenziali per raggiungere una data conclusione e quanto la propria teoria regga all'esterno di situazioni ideali disegnate per calzarle su misura.

Possiamo trovare un ulteriore esempio di questa strategia dialettica nella “replica del robot” alla *Stanza cinese*:

Si supponga che mettiamo un computer dentro un robot e che questo computer non solo riceva simboli formali come input ed emetta simboli formali come output, ma faccia effettivamente funzionare il robot in modo tale che esso si comporti in modo molto simile al percepire, camminare, muoversi intorno, piantare chiodi, mangiare, bere e qualunque altra cosa gli piaccia. [...] Un tale robot, diversamente dal computer di Schank, avrebbe una genuina capacità di comprensione e altri stati mentali. (Searle 1984: 57 f.)

Questo programma, pur continuando a ricevere e consegnare simboli cinesi, si comporta in modo indistinguibile da un sistema che percepisce effettivamente l'ambiente vicino. La situazione immaginaria così emendata, in realtà, concede un punto a Searle: per poter parlare di comprensione non ci si ferma più alle manipolazioni formali su simboli indecifrabili ma serve inserire un nesso causale che impatta nel mondo. Vale la pena notare che il filosofo statunitense risponde all'obiezione emendando una seconda volta il mondo di finzione e reintroducendo l'essere umano, non più chiuso in una stanza ma all'interno del robot (prima immaginato con dimensioni indeterminate e ora reimmaginato gigante). Posto in questa nuova situazione, l'individuo chiuso nel *robot cinese* continuerebbe a fare ciò che faceva nella storia originale con la differenza che gli *output* elaborati, anziché simulare un parlante cinese competente, azionano il corpo del robot. Questa differenza, stando a Searle, non smuove però il punto della questione: la persona rinchiusa non comprende minimamente i simboli che manipola, qualunque cosa tale manipolazione inneschi.

### 3.2 La disarmonia immaginativa come epistemicamente produttiva

Tutte e tre le tecniche – presentazione di nuovi principi di generazione, riorganizzazione di verità fittizie ed emendamenti ai principi di generazione in gioco – sono regolate da presupposti teorici, *desiderata* epistemici, perfino intere prospettive o visioni del mondo che guidano i critici che le hanno adoperate. Sono tutte strategie per cambiare il percorso di un esperimento mentale o per mostrare che una certa conclusione è falsa oppure inadeguata. È inoltre degno di nota che i ricercatori al lavoro in queste dinamiche cercano di trasmettere il proprio messaggio tenendo conto dell'esperimento mentale che contestano (se non, addirittura, basandosi su di esso), il che suggerisce che ne riconoscono il valore epistemico nonostante gli intenti critici. Tuttavia, questi rifiuti e modifiche di mondi immaginari sembrano rivelare un punto significativo: gli esperimenti mentali provocano scontri, piuttosto che armonia, tra gli immaginatori. Per fortuna, è possibile immaginare insieme nonostante – o perfino accettando – tale disarmonia.

Suggerisco che questi casi di disarmonia immaginativa, di solito ritenuti fallimenti, sono al centro degli esperimenti mentali come pratica epistemica e sociale. Come abbiamo visto, l'immaginazione negli esperimenti mentali (o, più in generale, l'immaginazione nei giochi di *make-believe*) è anche una questione di rispetto delle regole. Ovvero, i lettori si impegnano in un esperimento mentale finché seguono le prescrizioni emanate dal supporto. In realtà, questo è

solo l'inizio del processo: è prassi comune che i ricercatori non approvino immediatamente la conclusione presentata dall'autore dell'esperimento mentale. Al contrario, la mettono alla prova, valutano altri mondi immaginari, infrangono le regole e ne suggeriscono di nuove. E queste azioni sono proprio ciò che rende il progetto immaginativo significativo nel dibattito scientifico e filosofico, dove ciò che conta non è solamente ciò che è *vero* ma anche le modalità attraverso le quali si arriva a stabilire la *verità* – ovvero lo scambio di argomenti e, per quanto riguarda gli esperimenti mentali, lo scambio di scenari immaginari.

Come abbiamo visto attraverso la distinzione tra *mondi di gioco* e *mondo dell'opera* (approfondita nella sezione 2.1.1), tutti i partecipanti al gioco di make-believe possono immaginare nuovi dettagli significativi – o alcune implicazioni presenti ma trascurate – esplorando il mondo dell'opera o sviluppando attivamente una sua variazione. Tipicamente, nel mondo dell'arte è difficile che un fruitore proponga di modificare un supporto (e, soprattutto, che ciò venga accettato<sup>127</sup>) mentre è più diffuso che un autore elabori una seconda edizione del proprio testo. Come abbiamo visto, la situazione cambia drasticamente quando si passa agli esperimenti mentali, in quanto la loro funzione epistemica autorizza la manipolazione delle prescrizioni a immaginare da parte dei partecipanti – se ciò significa uno sviluppo del dibattito. Perciò, variando continuamente le prescrizioni a immaginare, i partecipanti a un esperimento mentale donano ai propri mondi di gioco un ruolo così tanto prominente da riuscire a modificare perfino il mondo dell'opera. Queste dinamiche sono epistemicamente fruttuose nella misura in cui favoriscono il perfezionamento delle narrazioni fittizie, la valutazione di analogie e prospettive alternative rispetto alla questione in gioco, lo svelamento di alcune implicazioni trascurate dall'autore e il riconoscimento di quali elementi della storia sono essenziali per raggiungere una certa conclusione. Se un esperimento mentale è coinvolgente, allora esso spingerà sia i suoi critici a metterlo in discussione che i suoi sostenitori a difenderlo e perfezionarlo.

---

<sup>127</sup> Questo punto va recepito con le dovute eccezioni. Per esempio, la foto *Piss Christ* di Andres Serrano – in cui ci siamo già imbattuti in una nota a piè di pagina della sezione 2.1.1 – venne danneggiata da un gruppo fondamentalista religioso vent'anni dopo la sua prima pubblicazione. Ciononostante, la foto continuò a essere esposta. È possibile interpretare quel vetro rovinato e quel graffio sulla fotografia come modifiche al mondo dell'opera *proposte* da persone particolarmente resistenti all'invito a immaginare un crocifisso immerso in un barattolo colmo di urina (oppure a utilizzare un'immagine del genere all'interno di un progetto immaginativo).

Un'altra eccezione è il caso delle *fan fiction*, ovvero di storie ambientate in mondi fittizi già esistenti e scritte da ammiratori dell'opera originale. In questo tipo di opere si possono perfino collegare mondi di finzione tra loro separati e sviluppare storie in cui bisogna immaginare, per esempio, che *Batman* e *Superman* collaborino per sconfiggere un esercito di *Tyrannosaurus Rex cyborg*. Tipicamente, queste storie non vengono reputate canoniche, sono escluse dal mercato dell'editoria e vengono ritenute un genere di finzione a sé stante.

È importante notare che la dimensione di scontro intrinseca alla pratica degli esperimenti mentali che sto illuminando non dev'essere intesa in termini di resistenza immaginativa. L'eccellente discussione di Sorensen su quest'ultimo argomento (2019) in cui ci siamo imbattuti nella sezione 3.1.2 descrive diverse modalità di non cooperazione nella pratica stessa degli esperimenti mentali – dalla risposta dovuta alla mancanza d'istruzione al più sofisticato *smartfounding*. In questi casi ciò che accade è un sonoro rifiuto dell'invito a partecipare al gioco di make-believe. Le cause e le ragioni della mancata collaborazione possono essere le più svariate. Si passa dall'incapacità di riconoscere un valore epistemico all'immaginazione, a una generale sfiducia in essa; dalla resistenza immaginativa che può essere indotta dal dover immaginare stati di cose particolarmente sgradevoli, al semplice desiderio di far passare gli altri partecipanti al dibattito per sciocchi.

Questo capitolo, tuttavia, si concentra sulla disarmonia delle immaginazioni tra immaginatori collaborativi – tra coloro che hanno accettato, e non rifiutato, di giocare a un esperimento mentale. Affinché questa pratica epistemica possa fiorire, i membri cooperativi di una comunità di ricerca progettano eccezioni alle regole del gioco, esplorandole nei modi più significativi e prolifici. Se riconosciamo il valore epistemico del gioco libero dell'immaginazione, allora dobbiamo prendere in seria considerazione gli sforzi immaginativi con cui i ricercatori e le ricercatrici sfidano le regole del gioco.

A questo punto sarà già chiaro che restringere gli attori all'opera durante la sperimentazione mentale ai soli membri delle comunità di ricerca è di certo una grande semplificazione. Esistono altri contesti in cui gli esperimenti mentali vengono utilizzati con successo per gli scopi più disparati, come quelli educativo-pedagogici o psicoterapeutici. Per esempio, la chiamata all'immaginazione degli esperimenti mentali sollecita la partecipazione in classe degli studenti e delle studentesse<sup>128</sup> e la loro struttura narrativa ne facilita la memorizzazione (Stuart 2020b: 7) ma può anche rendere le teorie scientifiche più intelligibili e applicabili nei contesti quotidiani (Stuart 2018). Inoltre, uno psicoterapeuta può invitare i suoi pazienti a immaginarsi nelle situazioni più stressanti per procedere con la terapia più adeguata (Gendler 2004/2010: 50). Tutti questi usi di situazioni immaginarie possono essere intesi come esperimenti mentali nel senso più ampio del termine, ovvero come attività in cui si utilizza l'immaginazione con lo scopo di ottenere un impatto sul mondo – che si tratti di far superare la

---

<sup>128</sup> È possibile che in tali contesti cessi di funzionare il ruolo epistemico degli *spoiler* che ho indagato nella sezione 2.3.2, in quanto l'elemento sorpresa può sollecitare gli studenti ad approfondire la situazione immaginaria come se fosse un mistero da risolvere.

verifica di fisica nelle scuole superiori o sconfiggere la paura di volare. Ciononostante, poiché ci troviamo di fronte a un tema così ampio e variegato, alcune limitazioni del campo d'indagine sono necessarie per riuscire a muovere qualche passo in avanti.

Concentrarsi sulle comunità di lavoro che scrivono e discutono situazioni immaginarie per portare avanti la ricerca universitaria riesce a illuminare un punto importante: gli esperimenti mentali sono da inserire nei tipici processi dialettici che conosciamo dalle filosofie e dalle scienze. Anche gli argomenti non convincono istantaneamente (neppure quando sono validi<sup>129</sup>) ma innescano forme di risposte che elaborano ulteriormente un punto o ne dimostrano l'erroneità: sono azioni in giochi più complessi. Gli esperimenti mentali non sono che mosse dialettiche giocate in un gioco differente da quello degli argomenti – e un diverso gioco richiede regole diverse.

Alcune regole che moderano l'avanzamento dei dibattiti attraverso gli argomenti sono già ben note; per esempio, se le inferenze sono valide e le premesse sono vere, pure le conclusioni lo saranno. I critici delle argomentazioni, quindi, si concentreranno sul cercare di svelare inferenze invalide o premesse false. Se invece ci sarà uno scontro tra premesse vere e altrettanto valide inferenze, sarà possibile fare indagini relative ai costi e ai benefici di ogni linea di ragionamento e a valutare quali siano le più contestualmente adatte a risolvere una data questione<sup>130</sup>. I critici di un esperimento mentale, d'altra parte, non sembrano avere a disposizione regole così chiaramente delineate a cui appellarsi e conformarsi. Eppure, gli esperimenti mentali sono già rintracciabili nella storia della filosofia antica (Ierodiakonou 2018: 31) e vengono utilizzati ancora oggi. Inoltre, se ho ragione, il loro successo accresce nella misura in cui essi incoraggiano i loro critici a partecipare allo stesso progetto immaginativo e a proporre le più svariate prescrizioni a immaginare.

Le tre principali tecniche per criticare un esperimento mentale che ho elencato sopra possono essere inquadrare come piccole mosse in un progetto ben più complesso, che consiste

---

<sup>129</sup> Che un argomento possa essere inefficace nonostante presenti una struttura valida, parta da premesse vere e arrivi a una conclusione vera è suggerito da Paul Feyerabend: “E se le vecchie forme di argomentazione si rivelano una causa troppo debole, [...] persino il razionalista più rigido sarà allora costretto a smettere di ragionare e a usare la *propaganda* e la *coercizione*, non perché alcune fra le sue *ragioni* abbiano cessato di essere valide, ma perché sono scomparse le *condizioni psicologiche* che le rendevano efficaci e capaci di influire sugli altri. E qual è l'utilità di un'argomentazione che non riesce a convincere la gente?” (2020: 22 f.).

<sup>130</sup> Naturalmente la faccenda è ben più complessa. È possibile adoperare visioni del mondo talmente distanti da rendere impossibile perfino ogni atto comunicativo, come pare suggerire Bertrand Russell in una lettera in cui si rifiuta di partecipare a un incontro organizzato dalla *British Union of Fascism*: “gli universi emotivi che abitiamo sono così differenti, e per certi versi profondamente opposti, che nulla di fruttuoso o sincero potrebbe mai emergere da un nostro incontro” [the emotional universes we inhabit are so distinct, and in deepest ways opposed, that nothing fruitful or sincere could ever emerge from association between us] (Clark 2012: §22).

nel teorizzare e valutare una sorta di *deontologia* degli esperimenti mentali. Lo scopo di questa teoria normativa sarebbe quello di rendere esplicite le regole per vincolare con successo la nostra immaginazione, manipolare i principi di generazione e, così facendo, partecipare al gioco dialettico degli esperimenti mentali seguendone o violandone le regole in modi significativi.

Un progetto del genere potrebbe agilmente trovare posto nel dibattito più generale sui vincoli da porre all'immaginazione quando utilizzata nelle nostre imprese epistemiche. Osservando la letteratura recente, se ne possono identificare alcuni tipi tra cui: vincoli logici o relativi all'accuratezza delle rappresentazioni scientifiche – discussi in (Stuart 2020a) e in parte riconducibili alla teoria dei modelli mentali –, quelli legati alla realtà e alle sue possibilità di cambiamento (Kind 2016), vincoli architettonici (riguardanti il funzionamento della nostra mente e le peculiarità dei diversi modi d'immaginare approfonditi nel capitolo 1) oppure ereditati dai contesti disciplinari ed epistemici di riferimento (Salis 2020). Il problema dei vincoli è inoltre ritenuto uno dei tre temi chiave<sup>131</sup> relativi agli usi epistemici dell'immaginazione in una miscellanea a essi dedicata (Kind e Badura 2021: 2).

Per esempio, stando a Tamar Gendler, “trarre una conclusione sulla base di un esperimento mentale significa esprimere un giudizio su *ciò che accadrebbe* se un particolare stato di cose descritto in un qualche scenario immaginario *si verificasse davvero*”<sup>132</sup> (1998/2010: 23, enfasi mie). A partire da una definizione del genere si potrebbe sostenere che, per svolgere a dovere un esperimento mentale, tutti i principi di generazione e implicazione in gioco dovrebbero essere vincolati a prescrivere immaginazioni il più “accurate” possibile. In altre parole, durante la sperimentazione mentale si dovrebbe sempre immaginare una situazione *come se essa accadesse realmente* e, in caso contrario, l'intero progetto immaginativo sarebbe epistemicamente sterile o inaffidabile. Eppure, applicare alla lettera questo vincolo potrebbe far collassare i più prolifici esperimenti mentali. Si pensi al caso in cui Einstein ci chiede d'immaginarci a cavallo di un raggio di luce. Una deontologia basata sull'accuratezza delle nostre immaginazioni ci condurrebbe alla stessa, cruenta soluzione proposta dallo *smartfounder* in cui ci siamo imbattuti nella sezione 3.1.2. Per ottenere l'avanzamento cognitivo auspicato dal fisico teorico bisogna rinunciare a una rappresentazione il più fedele possibile della realtà e,

---

<sup>131</sup> Gli altri due temi principali sono l'immaginazione intesa come abilità o competenza [skill] mentale e la giustificazione – lo scoprire proposizioni vere e giustificate – attraverso immaginazione (Kind e Badura 2021: 3 f.).

<sup>132</sup> Traduzione mia. Testo originale: “To draw a conclusion on the basis of a thought experiment is to make a judgement about what would happen if the particular state of affairs described in some imaginary scenario were actually to obtain”.

invece, valutare quali possibili aspetti del reale debbano essere immaginati in modo accurato (come l'osservare il raggio di luce che viaggia di fianco a noi) e quali debbano essere lasciati fuori dal mondo di finzione (come la forza mortale a cui il nostro corpo è sottoposto se lanciato alla velocità della luce).

Ciò suggerisce che un elenco di regole incise su pietra e valide per tutti gli esperimenti mentali potrebbe facilmente rivelarsi una chimera filosofica. Forse si possono isolare alcune regole da seguire rigorosamente con lo scopo di decodificare le nostre imprese epistemiche in generale (e le nostre attività di sperimentazione mentale in particolare) – “ma è *desiderabile* sostenere una tale tradizione a esclusione di qualsiasi altra cosa?” (Feyerabend 2020: 17, enfasi inalterata). Il dubbio è ulteriormente alimentato da Michael Stuart in due brillanti e recenti articoli (2020a, 2021). Lasciandosi ispirare liberamente dalla filosofia di Paul Feyerabend, Stuart sostiene che il potere epistemico dell'immaginazione nelle scienze risiede anche nel suo essere produttivamente anarchico e che non è raro che i ricercatori ottengano un progresso cognitivo proprio infrangendo le regole che loro stessi (o chi per loro) hanno precedentemente stabilito. La mia prospettiva potrebbe essere vista in continuità con l'idea di Stuart, sebbene riformulata nel contesto della sperimentazione mentale come pratica portata avanti da comunità di ricerca. Tuttavia, l'identificazione di un insieme di regole malleabili e contestuali – sebbene non ci possa fornire una teoria che si adatti a tutti i casi – potrebbe aiutarci a comprendere il successo degli esperimenti mentali più famosi e, forse, anche di alcuni che devono ancora vedere la luce.

### 3.3 Conclusione

In questo capitolo ho esplorato i meccanismi di scontro cooperativo tra partecipanti in un esperimento mentale, focalizzandomi sul loro potenziale valore epistemico. Per raggiungere questo obiettivo mi sono basato sulla teoria waltoniana dei giochi di make-believe approfondita in precedenza: i partecipanti ai giochi immaginativi rispettano regole e utilizzano oggetti per capire quali regole sono operative. Io aggiungo che in un genere specifico di gioco di make-believe – ovvero gli esperimenti mentali – c'è una certa tensione epistemicamente produttiva tra le regole emanate dai supporti e la libertà immaginativa dei partecipanti.

Le tre tecniche di critica che ho delineato non sono altro che un tentativo di esplicitare alcuni modi generali con cui un esperimento mentale può essere messo in discussione da un immaginatore o un'immaginatrice cooperativa. Rifiutare i principi di generazione, riorganizzare



le verità fittizie ed emendare i mondi di finzione sono tutte azioni che mostrano l'importanza di ciò che ho brevemente menzionato come una *deontologia* degli esperimenti mentali. Sebbene chimera filosofica, ritengo possa comunque svolgere un ruolo di ideale regolativo nelle ulteriori indagini sui modi di applicare e violare le regole dei giochi d'immaginazione quando si tratta d'impiegarli nei nostri sforzi epistemici.



## Conclusione

Nel corso di queste pagine ho discusso di esperimenti mentali, immaginazioni, giochi dell'infanzia, quadri, racconti brevi, film, metafore e altro ancora. Questa moltitudine di oggetti mi è servita per approfondire il tema dell'immaginazione sociale così com'è prominente nelle scienze, nelle filosofie e in altri ambiti culturali grazie all'utilizzo di esperimenti mentali. Per fare ciò, ho ritenuto utile basarmi sulla teoria circa i fondamenti delle arti rappresentazionali elaborata da Kendall Walton e inquadrare gli esperimenti mentali in termini di supporti in giochi di make-believe, prescrizioni a immaginare e mondi di finzione. Tale mossa è servita a due scopi principali. In primo luogo, si è sottolineato il ruolo essenziale dell'immaginazione negli esperimenti mentali. Un elemento del genere, centrale nella visione sostenuta in questa tesi, non è sempre accettato nella letteratura contemporanea. Inoltre, anche quando viene utilizzato (come nel caso della teoria dei modelli mentali), ritengo che ci si concentri quasi esclusivamente sull'architettura degli stati mentali immaginativi soggettivi piuttosto che sulla sua dimensione sociale. Indagare gli aspetti più propriamente "mentali" dell'immaginazione è senza dubbio un'impresa epistemica legittima, utile e interessante. Tuttavia, questo piano del discorso non esaurisce tutto ciò che c'è da dire sul tema. Ritengo infatti che ci sia ancora tanto da scoprire e da discutere sulle nostre attività immaginative sociali e che, anzi, le indagini sul piano mentale e quello sociale possano influenzarsi reciprocamente.

Il secondo scopo è invece quello di comprendere gli esperimenti mentali come mosse dialettiche in un gioco d'immaginazione a cui partecipano non solo i rispettivi autori e autrici ma anche altri membri della comunità di ricerca – un gioco che si sviluppa attraverso sfide, critiche e manipolazioni di scenari fittizi. Questo secondo punto, seppur indagato basandomi sulla filosofia waltoniana, invita a un suo parziale superamento. Walton si concentra su quella dimensione d'immaginazione sociale fatta di accordi espliciti, divieti da rispettare ed errori da risolvere. La coordinazione, stando al filosofo statunitense, è un elemento cruciale che si riesce a ottenere grazie all'utilizzo di supporti ben fatti e abili partecipanti al gioco. Ritenendo tali dinamiche decisamente utili anche per la mia ricerca, mi sono quasi sempre concentrato sugli immaginatori cooperativi che avanzano critiche costruttive e ho presentato casi come lo *smartfounding* alla stregua di digressioni dal tema principale. Tuttavia, ho ritenuto necessario

divergere dalla teoria waltoniana per quanto riguarda il ruolo dell'errore: se per il filosofo statunitense una deviazione dai principi di generazione è sempre una questione di non partecipare propriamente al gioco, per me è il cuore di quel gioco dialettico sviluppato utilizzando esperimenti mentali. Generare "errori" in grado di risultare significativi per il dibattito è una delle funzioni degli esperimenti mentali. In altre parole, questo specifico tipo di supporto invita a iniziare un gioco in cui i partecipanti mettono alla prova le regole del gioco stesso.

Il contributo che ho cercato di dare al dibattito corrente emerge in ordine crescente con lo scorrere delle pagine. Nel primo capitolo ho gettato le fondamenta della mia tesi, concentrandomi sulla ricchezza dell'attuale stato dell'arte e trattando l'immaginazione come una famiglia variegata di fenomeni coi rispettivi punti di forza e debolezze. Immaginare le conseguenze più significative di uno stato di cose fittizio, sforzarsi di formare immagini mentali per ampliare gli orizzonti della propria fantasia, immaginare sulla propria pelle le peggiori discriminazioni, comprendere le decisioni altrui simulandone i percorsi mentali, creare strutture interpretative in grado d'instaurare analogie tra oggetti sia reali che fittizi. La comparazione che ho fatto tra questi tipi di attività immaginative ha suggerito come essi possano agire in concerto, integrarsi l'un l'altro e superare così i limiti che incontrerebbero se presi singolarmente. Per esempio, immaginare in prima persona di essere torturati da un'ostile razza aliena (immaginazione esperienziale) potrebbe sollecitare certe specifiche inferenze riguardanti lo sviluppo di una situazione del genere (immaginazione proposizionale) e il tutto potrebbe portare alla creazione di una connessione tra una situazione immaginaria e un reale dilemma etico (immaginazione sintetico-creativa). È possibile che, senza immaginare sulla propria pelle una certa situazione, non la si svilupperebbe fino in fondo e che, senza aver ben chiare le sue conseguenze drammatiche, non si arriverebbe a connetterla ad alcuna questione etica.

Tutto ciò è stato utile a preparare il terreno per l'idea principale che anima il mio testo. Sono quindi passato a intendere le immaginazioni come attività che possiamo condividere con altre persone, spostandomi su un piano d'indagine più sociale. I supporti *ad hoc* e le rappresentazioni che impieghiamo nei più svariati giochi di make-believe emanano prescrizioni a immaginare, vere e proprie regole intersoggettivamente valide in grado di normare i nostri sforzi immaginativi congiunti. I giocatori accettano liberamente di seguirle ma, all'interno del gioco, queste prescrizioni vincolano le immaginazioni di tutti i partecipanti e introducono criteri di verità nella finzione. Sebbene questo punto non sia nuovo, nel corso del capitolo 2 ho cercato di proporre alcune modifiche alle principali posizioni attualmente in circolazione. La trattazione

di Walton, per esempio, si pone in maniera ambigua sui tipi d'immaginazione operativi nei giochi di make-believe. Sebbene riconosca che i supporti sono in grado di prescrivere diversi generi d'immaginazione, ritengo che il filosofo statunitense dedichi fin troppo spazio all'immaginazione proposizionale (e alle conseguenti *verità fittizie*) e che ciò, con le dovute eccezioni, si sia ripercosso anche nel dibattito attuale. Con la mia ricerca ho voluto riportare l'attenzione sul fatto che i supporti sono in grado di prescrivere diversi tipi d'immaginazione e ho cercato di mostrare come ciò possa avvenire discutendo l'esperimento mentale del *violinista moribondo* di Thomson. Ho inoltre suggerito che, se si accetta che pure l'immaginazione sintetico-creativa possa giocare un ruolo all'interno dei giochi di make-believe, allora bisogna estendere la portata delle prescrizioni non solo a immaginare ma perfino a manipolare sia oggetti fittizi che reali all'interno di un progetto immaginativo.

Oltre a ciò, ho avuto occasione di approfondire la famosa analogia tra opere di finzione letteraria ed esperimenti mentali portando l'attenzione su una differenza non ancora illuminata nel dibattito corrente. Le anticipazioni di trama, comunemente chiamate *spoiler*, possono rovinare la fruizione di un'opera di finzione ma giocare un ruolo epistemicamente rilevante durante l'utilizzo di esperimenti mentali. Se, da un lato, gli *spoiler* sono in grado di abbattere l'impatto che un intreccio ben scritto può esercitare sul pubblico (smorzando l'effetto dei colpi di scena o rivelando informazioni cruciali anzitempo), dall'altro possono giustificare la presenza di un testo di finzione all'interno di un articolo scientifico e possono fornire istruzioni interpretative ai lettori (e, in questo modo, far inquadrare la situazione fittizia con le lenti volute dal suo autore o la sua autrice). Ciò suggerisce che, come ogni analogia, anche quella tra opere di finzione – siano esse letterarie oppure cinematografiche – ed esperimenti mentali ha i suoi limiti.

Tutti gli strumenti waltoniani presentati nel mio testo mi sono infine serviti per rendere prominente la componente disarmonica, eppure epistemicamente feconda, degli esperimenti mentali. Esplorare queste dinamiche è il contributo principale che ho cercato di dare al dibattito corrente. Nel capitolo 3 ho esplicitato le principali tecniche, tutte incentrate sui principi di generazione e le verità fittizie che essi emanano, con cui si sviluppa la critica di un esperimento mentale. Rifiutare un mondo di finzione per poi presentarne un altro ritenuto più adatto, estrapolare diverse verità fittizie adoperando lo stesso supporto o manipolare i principi di generazione – inserendo così nuovi dettagli ritenuti salienti e valutando come la situazione cambierebbe di conseguenza – sono mosse adoperate nelle comunità di ricerca scientifica e

filosofica per assegnare ai diversi percorsi immaginativi un ruolo prominente in questo tipo d'imprese epistemiche.

Con le mie osservazioni ho voluto rendere saliente un aspetto importante degli esperimenti mentali che getta luce sul loro funzionamento nelle pratiche dialettiche scientifiche e filosofiche. Ma con questo non voglio suggerire di aver fornito alcuna teoria generale e comprensiva degli esperimenti mentali. Tutt'altro: come le nostre immaginazioni non sono un fenomeno unitario, così anche gli esperimenti mentali sono dispositivi complessi e stratificati. Per questo motivo, ho deciso di concentrarmi su un loro singolo aspetto, ovvero il loro essere immaginati e discussi da comunità di persone. Ciò non toglie che, sicuramente, anche i fautori delle prospettive platoniche, degli argomenti e dei modelli mentali mettano in evidenza ulteriori aspetti rilevanti. La teoria degli argomenti, per esempio, si distingue nel ricordarci che gli esperimenti mentali nelle scienze trovano sempre il loro posto in argomenti, vengono sempre utilizzati per ragionare e portare a casa un punto. D'altra parte, la posizione platonica ci ricorda la potenza specifica degli esperimenti mentali: grazie a essi possiamo ottenere intuizioni a cui non avevamo mai pensato prima, perfino illuminazioni personali in grado di farci uscire dalle nostre *gabbie dorate* e farci osservare un problema da una prospettiva diversa. La teoria dei modelli mentali è invece quella che, più di tutte le altre teorie in gioco, riesce a dialogare con le scienze cognitive e a relazionarsi meglio coi risultati neuroscientifici.

Ma qual è la morale che la prospettiva finzionale ci fa portare a casa? Per primo, ci ricorda che c'è spazio per i propri percorsi immaginativi all'interno di contesti di collaborazione epistemica. Leggere un esperimento mentale e immaginare qualcosa di diverso non è per forza un errore né una divagazione e, anzi, può essere un'occasione per far avanzare il dibattito. La propria voce, il proprio stile di ragionamento e le proprie idiosincrasie possono essere tasselli in quei puzzle enormi e aggrovigliati che sono le nostre imprese epistemiche.

Inoltre, intendere un dispositivo scientifico come un esperimento mentale alla stregua di un supporto in un gioco d'immaginazione ci ricorda che le scienze e le arti non sono così nettamente separate come si possa tipicamente pensare. Il luogo comune vuole che le teorie scientifiche mirino alla verità mentre le opere di finzione si allontanino dai fatti realmente accaduti, costruendo mondi fittizi pieni di meravigliose falsità. In fin dei conti, le opere d'arte non sono note per fornire accurate descrizioni della realtà e sono realizzate per scopi d'intrattenimento oppure per sollecitare esperienze estetiche. L'arte non sarebbe quindi in grado di far avanzare la comprensione del lettore né sarebbe questo il suo obiettivo. Verità e finzione

sarebbero perciò i prodotti di due imprese tra loro isolate. Tuttavia, esplorare il tema degli esperimenti mentali in termini di testi di finzione ha il pregio di far cessare questa eterna lotta dicotomica. La *stanza cinese* di Searle, il *gatto* di Schrödinger, il *violinista moribondo* di Thomson, i *massi in caduta* di Galilei sono finzioni il cui posto nelle nostre attività di ricerca non viene messo in dubbio. Esse mostrano che si può ottenere un avanzamento cognitivo – come abbandonare una tesi fisica inaccurata o inquadrare un fatto già noto con occhi nuovi – sulla base di qualcosa che, se preso alla lettera, è composto da proposizioni false.

Questo punto ci ricorda che gli incrementi cognitivi sono i prodotti finali di pratiche che procedono per stadi e nelle quali si utilizzano diversi tipi di strumenti. Una volta che giudichiamo qualcosa come falso, ciò non significa che esso debba essere scartato come inutile o dannoso. La storia della scienza è costellata da teorie inaccurate e assunzioni false che hanno comunque giocato un ruolo essenziale nel raggiungimento di teorie migliori<sup>133</sup>. E queste, a loro volta, in futuro sveleranno i propri limiti e verranno forse soppiantate da teorie ancora più accurate. Anche quando si ricerca la verità o la comprensione di un problema, il percorso non è sempre lineare e letterale bensì aggrovigliato e letterario. Ridurre il nucleo dei nostri progressi cognitivi a una fredda aggiunta di informazioni nella nostra banca dati non corrisponde alle nostre effettive pratiche epistemiche. Queste, piuttosto, sono processi dinamici in cui sia la verità che la finzione giocano un ruolo rilevante.

Quel “cammino comune delle scienze e delle arti” di cui parla Feyerabend (2012) è un percorso florido che, in special modo negli ultimi anni, è tornato a godere di grande attenzione nei dibattiti filosofici. Tuttavia, ha ancora tanti luoghi inesplorati da svelare. Credo che il suo fascino sia in qualche misura analogo al *mito della frontiera* – in cui i confini vengono immaginati ogni giorno un po’ più lontani.

---

<sup>133</sup> Come, per esempio, i diversi stadi di sviluppo della teoria copernicana (Elgin 2017: 60 f.).





## Bibliografia

- Arcangeli, M. (2019). *Supposition and the Imaginative Realm. A Philosophical Inquiry*, London e New York: Routledge
- Austin, J. L. (1957). *Fingere*, ripubblicato in (1993), *Saggi filosofici* (237-252), Milano: Guerini e Associati
- Bailey, G. (1990). *Pierre Menard's Don Quixote* in *The Jerusalem Philosophical Quarterly* 39, pp. 339-357
- Bancong, H. e Song, J. (2020). *Exploring How Students Construct Collaborative Thought Experiments During Physics Problem-Solving Activities* in *Science and Education* 29(1), pp. 617-645
- Bateman, C. (2011). *Imaginary Games*, Winchester: Zero Books
- Bayne, T. e Montague, M. (2011). *Cognitive Phenomenology*, New York: Oxford University Press
- Berkeley, G. (2012). *De Motu and the Analyst: A Modern Edition, With Introductions and Commentary*, Jesseph D. M. (a cura di), New York: Springer
- Berto, F. e Schoonen, T. (2018). *Conceivability and Possibility. Some Dilemmas for Humeans* in *Synthese* 195(6), pp. 2697-2715
- Bloor, D. (1991). *Knowledge and Social Imagery*, Chicago e London: The University of Chicago Press
- Borges, J. L. (2003). *Pierre Menard, autore del Don Chisciotte* in Borges, J. L., *Finzioni* (35-45), Milano: Adelphi edizioni
- Brown, J. R. (1991). *Thought Experiments: A Platonic Account* in Massery, G. J. e Horowitz, T. (a cura di), *Thought Experiments in Science and Philosophy* (119-128), Maryland: Rowman and Littlefield

- Brown, J. R. (2004). *Peeking into Plato's Heaven* in *Philosophy of Science* 71, pp. 1126-1138
- Brown, J. R. (2011). *The Laboratory of the Mind. Thought Experiments in the Natural Sciences (Second Edition)*, London e New York: Routledge
- Buzzoni, M. (2018). *Kantian Accounts of Thought Experiments* in Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Thought Experiments* (327-341), London e New York: Routledge
- Camp, E. (2020). *Imaginative Frames for Scientific Inquiry. Metaphors, Telling Facts, and Just-So Stories* in Levy, A. e Godfrey-Smith, P. (a cura di), *The Scientific Imagination* (304-336), New York: Oxford University Press
- Carroll, N. (2002). *The Wheel of Virtue: Art, Literature, and Moral Knowledge* in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 60(1), pp. 3-26
- Carruthers, P. (2006). *Why Pretend* in Nichols, S. (a cura di), *The Architecture of the Imagination. New Essays on Pretence, Possibility, and Fiction* (89-109), New York: Oxford University Press
- Carver, R. (2017). *Vuoi star zitta, per favore?*, Duranti, R. (traduzione italiana di), Torino: Einaudi
- Chivers, T. (2019). *A Theory in Crisis* in *Nature* 576(1), pp. 200-202
- Chudnoff, E. (2015). *Cognitive Phenomenology*, London e New York: Routledge
- Clark, R. (2012). *The Life of Bertrand Russell*, New York: Bloomsbury Reader
- Clavel-Vazquez, A. (2018). *Sugar and Spice, and Everything Nice: What Rough Heroines Tell Us about Imaginative Resistance* in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 76(2), pp. 201-212
- Cooper, R. (2005). *Thought Experiments* in *Metaphilosophy* 36, pp. 328-347
- Coplan, A. e Goldie, P. (2011). *Introduction* in Coplan, A. e Goldie, P. (a cura di), *Empathy. Philosophical and Psychological Perspectives* (IX-XLVII), New York: Oxford University Press

- Currie, G. e Ravenscroft, I. (2002). *Recreative Minds. Imagination in Philosophy and Psychology*, New York: Oxford University Press
- Currie, G. (2010). *Tragedy* in *Analysis* 70(4), pp. 632-638
- Currie, G. e Ichino, A. (2013). *Imagination and Make-Believe* in Gaut, B. e McIver Lopes, D. (a cura di), *The Routledge Companion to Aesthetics* (320-329), London e New York: Routledge
- Danto, A. (2008). *La trasfigurazione del banale. Una filosofia dell'arte*, Velotti, S. (a cura di), Roma e Bari: Laterza
- Davies, D. (2007). *Thought Experiments and Fictional Narratives* in *Croatian Journal of Philosophy* 7(1), pp. 29-45
- Davies, D. (2018). *Art and Thought Experiments* in Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Thought Experiments* (512-525), London e New York: Routledge
- Debus, D. (2016). *Imagination and Memory* in Kind, A. (a cura di), *The Routledge Handbook of Philosophy of Imagination* (135-148), London e New York: Routledge
- Dennett, D. C. (1969). *The Nature of Images and the Introspective Trap*, ripubblicato in (1982) Block, N. J. (a cura di), *Imagery* (128-134), Cambridge: MIT Press
- Dennett, D. C. (1979). *Two Approaches to Mental Images* ripubblicato in (1981) *Brainstorms* (176-189), Cambridge: MIT Press
- Dennett, D. C. (1986). *Content and Consciousness*, London e New York: Routledge
- Derrida, J. (1976). *On Grammatology*, Baltimore: John Hopkins University Press
- Descartes, R. (2007). *Meditazioni metafisiche*, Landucci S. (a cura di), Roma e Bari: Laterza
- Dewey, J. (1980). *Art as Experience*, New York: Perigee Books

- Dijksterhuis, A. e Van Knippenberg, A. (1998). *The Relation between Perception and Behavior, or How to Win a Game of Trivial Pursuit* in *Journal of Personality and Social Psychology* 74(4), pp. 865-877
- Dokic, J. e Arcangeli, M. (2015). *The Heterogeneity of Experiential Imagination* in *Open MIND* 11(T), pp. 1-20
- Eco, U. (2008). *La forza del falso* in *Sulla letteratura* (292-323), Milano: Bompiani
- Egan, D. (2016). *Literature and Thought Experiments* in *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 74, pp. 139-150
- Elgin, C. Z. (1996). *Considered Judgement*, Princeton: Princeton University Press
- Elgin, C. Z. (2002). *Art in the Advancement of Understanding* in *American Philosophical Quarterly* 39(1), pp. 1-12
- Elgin, C. Z. (2007). *The Laboratory of the Mind* in Huemer, W., Gibson, J. e Pocci, L. (a cura di), *A Sense of the World. Essays on Fiction, Narrative, and Knowledge* (43-54), London e New York: Routledge
- Elgin, C. Z. (2008). *Emotion and Understanding* in Brun, G., Dogouglu, U. e Kunzle, D. (a cura di), *Epistemology and Emotions* (33-49), London: Ashgate
- Elgin, C. Z. (2014). *Fiction as Thought Experiment* in *Perspectives on Science* 22, pp. 221-241
- Elgin, C. Z. (2017). *True Enough*, Cambridge: MIT Press
- Elgin, C. Z. (2019). *Imaginative Investigations: Thought Experiments in Science, Philosophy and Literature* in Bornmüller, F., Franzen, J. e Lessau, M. (a cura di), *Literature as Thought Experiments? Perspectives from Philosophy and Literary Studies* (1-16), Paderborn: Wilhelm Fink
- Elgin, C. Z. (2022). *Disagreement in Philosophy* in *Synthese* 200 (20)

- Feagin, S. L. (2011). *Empathizing as Simulating* in Coplan, A. e Goldie, P. (a cura di), *Empathy. Philosophical and Psychological Perspectives* (149-161), New York: Oxford University Press
- Feyerabend, P. K. (2012). *Contro l'autonomia. Il cammino comune delle scienze e delle arti*, Sparzani, A. (a cura di), Milano e Udine: Mimesis
- Feyerabend, P. K. (2020). *Contro il metodo. Abbozzo di una teoria anarchica della conoscenza*, Sosio, L. (traduzione italiana di), Milano: Feltrinelli
- Fodor, J. A. (1985). *The Language of Thought*, New York: Thomas Y. Crowell Company
- Foot, P. (2002). *Virtues and Vices and Other Essays in Moral Philosophy*, New York: Oxford University Press
- French, S. (2020). *Imagination in Scientific Practice* in *European Journal for Philosophy of Science* 10(27), pp. 1-19
- Galilei, G. (1974). *Two New Sciences: Including Centers of Gravity and Force of Percussion*, Madison: University of Wisconsin Press
- Gaut, B. (2003). *Creativity and Imagination* in Gaut, B. e Livingston, P. (a cura di), *The Creation of Art: New Essays in Philosophical Aesthetics* (148-173), Cambridge: Cambridge University Press
- Gendler, T. S. (1998). *Galileo and the Indispensability of Scientific Thought Experiment* ripubblicato in (2010) *Intuition, Imagination and Philosophical Methodology* (21-41), New York: Oxford University Press
- Gendler, T. S. (2000). *The Puzzle of Imaginative Resistance* ripubblicato in (2010) *Intuition, Imagination and Philosophical Methodology* (179-202), New York: Oxford University Press
- Gendler, T. S. (2004). *Thought Experiments Rethought—and Reperceived* ripubblicato in (2010) *Intuition, Imagination and Philosophical Methodology* (42-52), New York: Oxford University Press
- Gendler, T. S. (2006a). *Imaginative Resistance Revisited* ripubblicato in (2010) *Intuition, Imagination and Philosophical Methodology* (203-226), New York: Oxford University Press

- Gendler, T. S. (2006b). *Imaginative Contagion* ripubblicato in (2010) *Intuition, Imagination and Philosophical Methodology* (238-254), New York: Oxford University Press
- Gendler, T. S. (2008). *Alief and Belief* ripubblicato in (2010) *Intuition, Imagination and Philosophical Methodology* (255-281), New York: Oxford University Press
- Giere, R. N. (2006). *Scientific Perspectivism*, Chicago e London: The University of Chicago Press
- Goldie, P. (2011). *Anti-Empathy* in Coplan, A. e Goldie, P. (a cura di), *Empathy. Philosophical and Psychological Perspectives* (302-317), New York: Oxford University Press
- Goldman, A. (2006a). *Simulating Minds: The Philosophy, Psychology and Neuroscience of Mindreading*, New York: Oxford University Press
- Goldman, A. (2006b). *Imagination and Simulation in Audience Responses to Fiction* in Nichols, S. (a cura di), *The Architecture of the Imagination. New Essays on Pretence, Possibility, and Fiction* (41-56), New York: Oxford University Press
- Gombrich, E. (1978). *Meditations on a Hobby Horse or the Roots of Artistic Form* in *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art* (1-11), Oxford: Phaidon Press
- Gonçalves, B. (2021). *Machines will Think: Structure and Interpretation of Alan Turing's Imitation Game*, The Digital Library of Theses and Dissertations of the University of São Paulo
- Goodman, N. e Elgin, C. Z. (1988). *Reconceptions in Philosophy and other Arts and Sciences*, Cambridge: Hackett
- Gregory, D. (2016). *Imagination and Mental Imagery* in Kind, A. (a cura di), *The Routledge Handbook of Philosophy of Imagination* (97-110), London e New York: Routledge
- Hobbes, T. (2011). *Leviatano*, Micheli, G. (a cura di), Milano: Rizzoli
- Huemer, W. A., Molinari, D. e Petrolini, V. (2022). *The Trade Between Fiction and Reality. Smuggling Across Imagination and the World* in *Discipline filosofiche* 32(2), pp. 191-213
- Hume, D. (1999). *Ricerca sull'intelletto umano*, Dal Prà, M. (a cura di), Roma e Bari: Laterza

- Hume, D. (2010). *Trattato sulla natura umana*, Guglielmoni, P. (a cura di), Milano: Bompiani
- Hume, D. (2017). *La regola del gusto e altri saggi*, Preti, G. (a cura di), Milano: Abscondita
- Ierodiakonou (2018). *The Triple Life of Ancient Thought Experiments* in Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Thought Experiments* (31-43), London e New York: Routledge
- Jansen, J. (2017). *Shared Imagining: Beyond Extension, Distribution, and Commitment* in Summa, M., Fuchs, T. e Vanzago, L. (a cura di), *Imagination and Social Perspectives. Approaches from Phenomenology and Psychopathology* (247-263), London e New York: Routledge
- Johnson-Laird, P. (1983). *Mental Models*, Cambridge: University of Cambridge Press
- Kafka, F. (1972). *The Metamorphosis*, New York: Bantam Books
- Kind, A. (2001). *Putting the Image Back in Imagination*, in *Philosophy and Phenomenological Research* 62(1), pp. 85-109
- Kind, A. (2013). *The Heterogeneity of the Imagination* in *Erkenntnis* 78(1), pp. 141-159
- Kind, A. (2016). *Imagining under Constraints* in Kind, A. e Kung, P. (a cura di), *Knowledge Through Imagination* (145-159), Oxford: Oxford University Press
- Kind, A. (2020a). *The Skill of Imagination* in Fridland, E. e Pavese, C. (a cura di), *The Routledge Handbook of Philosophy of Skill and Expertise* (335-346), London e New York: Routledge
- Kind, A. (2020b). *What Imagination Teaches* in Lambert, E. e Schwenkler, J. (a cura di), *Becoming Someone New. Essays on Transformative Experience, Choice and Change* (133-146), New York: Oxford University Press
- Kind, A. e Badura, C. (2021). *Introduction. The Epistemic Role of Imagination* in Kind, A. e Badura, C. (a cura di), *Epistemic Uses of Imagination* (1-20), London e New York: Routledge
- Kivy, P. (2011). *Once-Told Tales. An Essay in Literary Aesthetics*, Hoboken: Wiley-Blackwell

- Kosslyn, S. M. (1980). *Image and Mind*, Cambridge: Harvard University Press
- Kosslyn, S. M., e Moulton, S. T. (2009). *Mental Imagery and Implicit Memory* in Markman, K. D., Klein, W. M. P. e Suhr, J. A. (a cura di), *Handbook of Imagination and Mental Simulation* (35-51), London e New York: Routledge
- Kripke, S. (2003). *Nome e necessità*, Santambrogio M. (a cura di), Torino: Bollati Boringhieri
- Kuhn, T. S. (1977). *The Essential Tension. Selected Studies in Scientific Tradition and Change*, Chicago e London: The University of Chicago Press
- Lamarque, P. (2009). *The Philosophy of Literature*, Oxford: Blackwell Publishing
- Langland-Hassan, P. (2015). *Imaginative Attitudes* in *Philosophy and Phenomenological Research* 90(3), pp. 664-686
- Levy, A. e Godfrey-Smith, P. (a cura di) (2020). *The Scientific Imagination: Philosophical and Psychological Perspectives*, New York: Oxford University Press
- Lewis, D. (1986). *On the Plurality of Worlds*, Oxford: Blackwell Publishing
- Liao, S. (2016). *Imaginative Resistance, Narrative Engagement, Genre* in *Res Philosophica* 93(2), pp. 461-482
- Mach, E. (1976). *On Thought Experiments* in McGuinness B. (a cura di), *Knowledge and Error* (134-147), Dordrecht e Boston: D. Reidel Publishing Company
- Mattern, M. (1999). *Art and Public Life* in *The Journal of Politics* 61(1), pp. 54-75
- Meynell, L. (2014). *Imagination and Insight: A New Account of the Content of Thought Experiments* in *Synthese* 191(17), pp. 4149-4168
- Meynell, L. (2018). *Images and Imagination in Thought Experiments* in Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Thought Experiments* (498-511), London e New York: Routledge



- Miščević, N. (1992). *Mental Models and Thought Experiments* in *International Studies in the Philosophy of Science* 6(1), pp. 215-226
- Miščević, N. (2007). *Modelling Intuitions and Thought Experiments* in *Croatian Journal of Philosophy* 7(1), pp. 181-214
- Moran, R. (1994). *The Expression of Feeling in Imagination* in *The Philosophical Review* 103(1), pp. 75-106
- Mulligan, K. (1999). *La varietà e l'unità dell'immaginazione*, Bianchi, A. (trad. it.) in *Rivista di estetica* 11(2), pp. 53-67
- Murphy, A. (2020a). *Towards a Pluralist Account of the Imagination in Science* in *Philosophy of Science* 87(5), pp. 957-967
- Murphy, A. (2020b). *The Aesthetic and Literary Qualities of Scientific Thought Experiments* in Ivanova, M. e French, S. (a cura di), *The Aesthetic of Science. Beauty, Imagination and Understanding* (146-166), London e New York: Routledge
- Murphy, K. M. (2004). *Imagination as a Joint Activity: The Case of Architectural Interaction* in *Mind, Culture, and Activity* 11(1), pp. 267-278
- Murphy, K. M. (2005). *Collaborative Imagining: The Interactive Use of Gestures, Talk and Graphic Representation in Architectural Practice* in *Semiotica* 156(1), pp. 113-145
- Nabokov, V. (2002). *Lectures on Literature*, Bowers, F. (a cura di), Tampa: Mariner
- Nersessian, N. J. (1991). *Why Do Thought Experiments Work?* In *Proceedings of the Cognitive Science Society* 13(1), pp. 480-486
- Nersessian, N. J. (1992). *In the Theoretician's Laboratory: Thought Experimenting as Mental Modeling* in *Proceedings of the Biennial Meeting of the Philosophy of Science Association* 2(1), pp. 291-301

- Nersessian, N. J. (1999). *Model-Based Reasoning in Conceptual Change* in Magnani, L., Nersessian, N. J. e Thagard, P. (a cura di), *Model-Based Reasoning in Scientific Discovery* (5-22), New York: Kluwer Academic and Plenum
- Nersessian, N. J. (2018). *Cognitive Science, Mental Modeling and Thought Experiments* in Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Thought Experiments* (309-326), London e New York: Routledge
- Nichols, S. e Stich, S. (2000). *A Cognitive Theory of Pretense* in *Cognition* 74(2000), pp. 115-147
- Nichols, S. e Stich, S. (2003). *Mindreading. An Integrated Account of Pretence, Self-Awareness, and Understanding Other Minds*, Oxford: Oxford University Press
- Norton, J. D. (1996). *Are Thought Experiments Just What You Thought?* in *Canadian Journal of Philosophy* 26, pp. 333-366
- Norton, J. D. (2004). *Why Thought Experiments Do Not Transcend Empiricism* in Hitchcock, C. (a cura di), *Contemporary Debates in the Philosophy of Science* (44-66), Oxford: Blackwell
- Norton, J. D. (2013). *Chasing the Light. Einstein's Most Famous Thought Experiment* in Frappier, M., Meynell, L. e Brown, J. R. (a cura di), *Thought Experiments in Philosophy, Sciences and the Arts* (123-140), London e New York: Routledge
- Parfit, D. (1984). *Reasons and Persons*, New York: Oxford University Press
- Peacock, K. A. (2018). *Happiest Thoughts. Great Thought Experiments of Modern Physics* in Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Thought Experiments* (211-242), London e New York: Routledge
- Peacocke, C. (1985). *Imagination, Experience, and Possibility: a Berkeleian View Defended* in Foster, J. e Robinson, H. (a cura di), *Essays on Berkeley* (19-35), Oxford: Clarendon Press
- Putnam, H. (1981). *Reason, Truth and History*, Cambridge: Cambridge University Press
- Pylyshyn, Z. W. (1973). *What the Mind's Eye Tells the Mind's Brain: A Critique of Mental Imagery* in *Psychological Bulletin* 80(1), pp. 1-24

- Pylyshyn, Z. W. (1978). *Imagery and Artificial Intelligence*, Minneapolis: University of Minnesota Press
- Recanati, F. (2007). *Perspectival Thought. A Plea for (Moderate) Relativism*. Oxford: Oxford University Press
- Rilke, R. M. (1980). *Lettere a un giovane poeta*, Traverso, L. (traduzione italiana di), Milano: Adelphi Edizioni
- Rouillé, L. (2020). *From Fictional Disagreement to Thought Experiments* in *Argumenta* 6(1), pp. 99-116
- Salis, F. (2014). *Imagination* in Braquinho, J. e Santos, R. (a cura di), *Online Companion to Problems of Analytic Philosophy* (1-18), Lisbona: Philosophy Centre of the University of Lisbon
- Salis, F. (2020). *Learning Through the Scientific Imagination* in *Argumenta* 6(1), pp. 65-80
- Salis, F. e Frigg, R. (2020). *Capturing the Scientific Imagination* in Levy, A. e Godfrey-Smith, P. (a cura di), *The Scientific Imagination* (17-50), New York: Oxford University Press
- Sartre, J. (2013). *L'essere e il nulla*, Del Bo, G. (a cura di), Milano: Il saggiatore
- Schrödinger, E. (1983) *The Present Situation in Quantum Mechanics: A Translation of Schrödinger's "Cat Paradox" Paper*, in Wheeler, J. A. e Zurek, W. H. (a cura di), *Quantum Theory and Measurement* (152-167), Princeton: Princeton University Press
- Searle, J. (1984). *Menti, Cervelli e programmi. Un dibattito sull'intelligenza artificiale*, Tonfoni, G. (a cura di), Milano: Clup-Clued
- Shakespeare, W. (2003). *Romeo and Juliet*, Blackemore Evans, G. (a cura di), Cambridge: Cambridge University Press
- Shepard, R. N. e Metzler, J. (1971). *Mental Rotation of Three-Dimensional Objects* in *Science* 171(3972), pp. 701-703
- Sorensen, R. A. (1992). *Thought Experiments*, New York: Oxford University Press

- Sorensen, R. A. (2019). *Smartfounding: Four Grades of Resistance to Thought Experiments* in *Topoi* 38(1), pp. 791-800
- Spaulding, S. (2016). *Simulation Theory* in Kind, A. (a cura di), *The Routledge Handbook of Philosophy of Imagination* (262-273), London e New York: Routledge
- Stanislavskij, K. S. (1996). *Il lavoro dell'attore su se stesso*, Guerrieri, G. (a cura di), Roma e Bari: Laterza
- Stock, K. (2017). *Only Imagine. Fiction, Interpretation, and Imagination*, New York: Oxford University Press
- Stuart, M. T. (2016). *Taming Theory with Thought Experiments: Understanding and Scientific Progress* in *Studies in History and Philosophy of Science* 58(1), pp. 24-33
- Stuart, M. T. (2017). *Imagination: A Sine Qua Non of Science* in *Croatian Journal of Philosophy* 17(49), pp. 9-32
- Stuart, M. T. (2018). *How Thought Experiments Increase Understanding* in Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Thought Experiments* (526-544), London e New York: Routledge
- Stuart, M. T. (2020a). *The Productive Anarchy of Scientific Imagination* in *Philosophy of Science* 87(1), pp. 968-978
- Stuart, M. T. (2020b). *Thought Experiments* in Glävenau, V. P. (a cura di), *The Palgrave Encyclopedia of the Possible* (1-11), London: Palgrave Macmillan
- Stuart, M. T. (2021). *Telling Stories in Science: Feyerabend and Thought Experiments* in *HOPOS* 11(1), pp. 262-281
- Stuart, M. T. (2022). *Sharpening the Tools of Imagination* in *Synthese* 200 (6)
- Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (2018). *Thought Experiments: State of the Art* in Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Thought Experiments* (1-28), London e New York: Routledge

- Szanto, T. (2017). *Collective Imagination. A Normative Account* in Summa, M., Fuchs, T. e Vanzago, L. (a cura di), *Imagination and Social Perspectives. Approaches from Phenomenology and Psychopathology* (223-244), London e New York: Routledge
- Thomson, J. J. (1971). *A Defense of Abortion* in *Philosophy & Public Affairs* 1(1), pp. 47-66
- Turing, A. (1950). *Computer Machinery and Intelligence* in *Mind* 59(1), pp. 433-460
- Tye, M. (1995). *Ten Problems of Consciousness. A Representational Theory of the Phenomenal Mind*, Cambridge: MIT Press
- Vendler, Z. (1984). *The Matter of Minds*, Oxford: Clarendon Press
- Vidmar, I. (2013). *Thought Experiments, Hypotheses, and Cognitive Dimension of Literary Fiction* in *Synthesis Philosophica* 28, pp. 177-193
- Walton, K. L. e Tanner, M. (1994). *Morals in Fiction and Fictional Morality* in *Aristotelian Society Supplementary Volume* 68(1), pp. 27-66
- Walton, K. L. (2006). *On the (So-called) Puzzle of Imaginative Resistance* in Nichols, S. (a cura di), *The Architecture of the Imagination. New Essays on Pretence, Possibility, and Fiction* (137-148), New York: Oxford University Press
- Walton, K. L. (2008). *Seeing-in and Seeing Fictionally* in *Marvelous Images. On Values and the Arts* (133-142), New York: Oxford University Press
- Walton, K. L. (2011). *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali*, Nani, M. (a cura di), Milano e Udine: Mimesis
- Walton, K. L. (2015). *In Other Shoes. Music, Metaphor, Empathy, Existence*, New York: Oxford University Press
- Warren, M. A. (1973). *On the Moral and Legal Status of Abortion* in *The Monist* 57(4), pp. 43-61

- Weinberg, J. M. e Meskin, A. (2006). *Puzzling over the Imagination: Philosophical Problems, Architectural Solutions* in Nichols, S. (a cura di), *The Architecture of the Imagination. New Essays on Pretence, Possibility, and Fiction (175-202)*, New York: Oxford University Press
- Weiskrantz, L. (2002). *Prime-sight and Blindsight*, in *Consciousness and Cognition* 11(4), pp. 568-581
- Wiltsche, H. A. (2018). *Phenomenology and Thought Experiments: Thought Experiments as Anticipation Pumps* in Stuart, M. T., Fehige, Y. e Brown, J. R. (a cura di), *The Routledge Companion to Thought Experiments (342-365)*, London e New York: Routledge
- Wiltsher, N. (2022). *Imagination as a Process* in *Philosophy and Phenomenological Research*, Early View, pp. 1-21
- Willée, A. (2019). *Thought Experiments as a Narrative Genre* in Bornmüller, F., Franzen, J. e Lessau, M. (a cura di), *Literature as Thought Experiments? Perspectives from Philosophy and Literary Studies (83-96)*, Paderborn: Wilhelm Fink
- Williamson, T. (2007). *The Philosophy of Philosophy*, Oxford: Blackwell Publishing
- Wittgenstein, L. (1983). *Libro blu e libro marrone*, Conte, A. G. (a cura di), Torino: Einaudi
- Wittgenstein, L. (2009). *Ricerche filosofiche*, Trinchero, M. (a cura di), Torino: Einaudi
- Wittgenstein, L. (2019). *Remarks on Frazer's The Golden Bough* in da Col, G. e Palmié, S. (a cura di), *The Mythology in Our Language (29-75)*, Chicago: Hau Books
- Yablo, S. (1993). *Is Conceivability a Guide to Possibility?* in *Philosophy and Phenomenological Research* 53(1), pp. 1-42
- Yates, R. (2019). *Proprietà privata*, Lombardi Bom, A. (a cura di), Roma: Minimum fax