

# **On the Continuity Between Art and Play: Mimesis and Fiction Between Gombrich and Walton**

Teresa Schillaci

teresa.schillaci@phd.unipi.it

Mimesis is a key concept in the debate that led to the dawn of analytic aesthetics, namely that of the ontology of art. In particular, Kendall Walton's reading of mimesis follows Ernst Gombrich's insights, and it radicalizes the line of continuity between art and play. Walton identifies a cross-cutting form of representationality which is common to many practices, such as play, art, and sports. The purpose of this essay is to highlight the divergences between Walton and Gombrich on the object of representation. Besides, the aim of the paper is also to investigate whether Walton's claim that representationality in games and artworks is identical and not merely analogous may underlie artistic practice.

Keywords: Make-believe; Walton; Gombrich; play; mimesis; depiction

# Sulla continuità tra arte e gioco: mimesi e finzione tra Gombrich e Walton

Teresa Schillaci

teresa.schillaci@phd.unipi.it

## 1. Estetica e mimetica

I fondamenti delle arti rappresentazionali costituiscono l'oggetto di interesse della ricerca di Kendall Walton, incentrata sul comune ruolo della partecipazione al far finta che hanno le rappresentazioni<sup>1</sup>. Dipinti, romanzi e opere teatrali svolgono un qualche ruolo nella creazione di una finzione della quale lo spettatore, come vittima e complice, partecipa attivamente, tramite l'immaginazione.

La ricerca di Walton mostra l'indubitabile influenza gombrichiana già nel modo di impostare il discorso della rappresentazione a partire da questioni percettive<sup>2</sup>. È individuata infatti una dinamica che caratterizza trasversalmente creazione e fruizione delle arti, sulla scia delle suggestioni di Gombrich sulla psicologia della rappresentazione pittorica<sup>3</sup>. Questa linea di ricerca, caratteristica del momento sorgivo dell'estetica

---

<sup>1</sup> K. Walton, *Mimesi come far finta. Sui fondamenti delle arti rappresentazionali* (1990); trad. it. di M. Nani, Mimesis Edizioni, Milano-Udine 2011.

<sup>2</sup> Lo studio di Walton nel campo della rappresentazione non è limitato a *Mimesi come far finta*. Si veda per esempio il più tardo *In Other Shoes: Music, Metaphor, Empathy, Existence*, Oxford University Press, New York 2015. Qui Walton approfondisce la fruizione dell'opera d'arte, per lo più poetica e musicale, alla luce delle qualità espressive della stessa, e dell'esperienza immaginativa di trovarsi nei panni degli altri. Per ragioni di chiarezza, tuttavia, a questo livello della trattazione sarà sufficiente affrontare l'analisi di Walton alla luce dello scritto del 1990.

<sup>3</sup> «One adult activity that involves make-believe is that of *making* and *looking* at pictures» (corsivo mio) K. Walton, *Marvelous images. On values and the arts*, Oxford University Press, New York, 2008, p. 63.

analitica<sup>4</sup>, emerge in particolar modo in *Arte e Illusione*, laddove Gombrich esamina una via alternativa a quella dell'imitazione della realtà come criterio tipico dell'arte<sup>5</sup>. L'opera si presenta in effetti come uno studio sulla psicologia della rappresentazione pittorica, ossia un'analisi che oltrepassa i confini dell'arte come disciplina, e coglie gli aspetti legati alla percezione e all'illusione ottica. In questa indagine, è presa in esame l'illusione sia dal punto di vista della creazione da parte dell'artista, sia della fruizione da parte dell'osservatore. Queste due pratiche sono comunemente subordinate infatti alla capacità mimetico-rappresentazionale, intesa come elaborazione di illusione estetica<sup>6</sup>.

L'illusione cui Gombrich fa riferimento già nella scelta del titolo deve essere anzitutto distinta dall'inganno: sostenere che l'opera d'arte illuda della propria realtà significa affermare che nella rappresentazione ciò che viene esperito supera la semplice somma numerica di ciò che viene visto. È chiaro, dunque, che l'accezione data alla parola illusione, e che viene mantenuta per tutta l'opera, informa del proposito di Gombrich di indagare la capacità dell'opera di generare un'illusione, che non necessariamente incorpora un'illusione ottica. L'inganno ottico, che pure può far parte dell'opera, non è necessariamente presente nell'illusione estetica; ciò che è imprescindibile è invece il binomio vedere-sapere, perché non si dà alcuna percezione che non sia densa di schemi interpretativi<sup>7</sup>. Se è vero, dunque, che non è sufficiente che un'opera sia una rappresentazione per essere un'opera d'arte, il tratto della generazione di un'illusione però è collocato all'origine della questione del percepire l'arte, che è condizionato dal sapere.

---

<sup>4</sup> Le ricerche di ontologia dell'arte che si soffermano sulla differenza tra la percezione di un oggetto come la tela e quella di un oggetto estetico come l'opera d'arte, caratterizzano gli albori dell'estetica analitica; si veda per esempio R. Wollheim, *L'arte e i suoi oggetti* (1980); trad. it. di G. Matteucci, Marinotti Edizioni, Milano 2013. Nel caso di questa trattazione, l'ontologia dell'arte, luogo teorico in cui collocare la questione del far finta, è esaminata per lo più su un versante pragmatico, lasciando da parte le questioni più strettamente concettuali sulla definizione dell'arte, per le quali si rimanda a P. D'Angelo, *La definizione dell'arte*, in P. D'Angelo (a cura di), *Introduzione all'estetica analitica*, Laterza, Roma-Bari 2008.

<sup>5</sup> E. Gombrich, *Arte e illusione. Studio sulla psicologia della rappresentazione pittorica* (1960), trad. it. di R. Federici, Einaudi, Torino 1965.

<sup>6</sup> Cfr. *ivi*, p. 243.

<sup>7</sup> Cfr. *ivi*, pp. 107-111.

L'interpretazione della rappresentazione da parte di Walton, sebbene manifesti la netta influenza di Gombrich, si caratterizza per una differente concezione del rapporto tra gioco e arte, cruciale per comprendere l'ambizione di una teoria comprensiva e unificata delle attività immaginative di far finta. Il presente saggio si pone l'obiettivo di chiarire proprio questa relazione, anzitutto presentando la via waltoniana di una mimetica delle attività immaginative, e secondariamente mostrando le divergenze tra Gombrich e Walton in merito alla dimensione ludica.

Alla base della rappresentazione è riconosciuta un'operazione di far finta immaginativo, caratterizzato da regole condivise dal contesto sociale di pertinenza. Ciò, se da un lato caratterizza peculiarmente l'esperienza estetica, come attività disinteressata e da cui scaturisce piacere, dall'altro apre la possibilità di una lettura integrata dell'illusione, che non è vincolata esclusivamente all'oggetto dell'arte. La «rappresentazionalità»<sup>8</sup> alla base dell'attività artistica è in realtà un'attività trasversale di significazione che è propria di qualsiasi atteggiamento umano calato in una precisa socialità. Tra le forme di rappresentazione, dunque, l'opera d'arte, in qualsiasi oggetto essa consista, non si presenta come un caso isolato e bizzarro di reazione all'ambiente circostante, ma semmai come una delle tante esternazioni della rappresentazionalità intesa come attività dell'immaginare.

Per comprendere questa strategia argomentativa volta alla generalizzazione della rappresentazionalità, sembra utile considerare scrupolosamente l'*Introduzione* di *Mimesi come far finta* almeno per due ragioni: in primo luogo in essa emerge una terminologia fondamentale per tutto il resto dell'opera, in secondo luogo si delinea uno schema argomentativo che chiarisce già in parte il finzionalismo di Walton. Per quanto concerne la terminologia, è premura dell'autore anzitutto distinguere il «*punto di partenza*»<sup>9</sup> (*starting point*) dall'«*ambito*»<sup>10</sup> (*scope*), ossia dal campo di applicazione della propria teoria: se il primo non è altro che l'osservazione delle opere, insieme alla consapevolezza dell'importanza che rivestono nella cultura, il secondo è più difficile da definire univocamente. La difficoltà nell'enunciare la categoria di oggetti che rientrano nei confini della rappresentazione non è dovuta solo all'estrema eterogeneità di tali opere e alla

---

<sup>8</sup> K. Walton, *Mimesi come far finta*, cit., p. 20.

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 19.

<sup>10</sup> *Ibid.*

presenza di casi limite, ma più in generale «quello che è preoccupante è il fatto che non siamo in grado facilmente di dire perché qualcosa conti o non conti come rappresentazionale o perché stia sul confine, o che cosa riguardo ad esso si dovrebbe apprendere per decidere in un senso o nell'altro»<sup>11</sup>. Un'esplorazione orizzontale volta a stabilire i confini dell'arte, così come del rappresentazionale si rivela opera infruttuosa e fuorviante rispetto all'obiettivo, e cioè la comprensione del come e del perché si osservino le opere d'arte in quanto opere e non in quanto oggetti.

In secondo luogo, la strategia argomentativa seguita da Walton prevede non un'esplorazione orizzontale, volta a stabilire il campo di applicazione del rappresentazionale, ma piuttosto un approfondimento verticale di tale categoria, alla luce di una visione integrata che tenga conto degli oggetti artistici, ma sulla base di un comune far finta, «elemento che pervade tutta l'esistenza umana»<sup>12</sup>. La strategia pianificata nell'introduzione sembra dunque inserirsi nella direzione di una teoria integrata del far finta, che tuttavia si tiene aderente al proposito di mettere a fuoco specificamente il funzionamento delle opere d'arte<sup>13</sup>. La tendenza finzionale, e cioè delle *make-believe activities* come i giochi del far finta dei bambini, oppure la creazione e fruizione dell'opera d'arte, rivela un atteggiamento trasversale. Dal proposito di comprendere meglio la rappresentazionalità su base finzionale, emerge una catena argomentativa che conduce dalla nozione di *finzione* a quella di *mimesi*, attraverso la *rappresentazione*:

---

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> *Ivi*, p. 25.

<sup>13</sup> Sul carattere integrato della teoria di Walton, Bisignano nota uno scollamento tra il proponimento esplicito di una teoria unitaria e l'interesse prioritario per le esperienze artistiche. Al di là del primo capitolo di *Mimesi come far finta*, in effetti i giochi infantili non vengono più presi a paragone per approfondire l'analisi del far finta, e l'elemento estetico finisce per essere considerato sempre come elemento artistico. Se da un lato Bisignano sostiene che si tratti di un andamento contrario a quello della terza critica kantiana, che vuole mantenersi generale rispetto alle esperienze estetiche, dall'altro lato è esplicito già nell'introduzione che la teoria integrata vuole comunque fornire una risposta precisamente al problema della creazione e della fruizione artistica, e non della rappresentazionalità in generale [Cfr. C. Bisignano, *Far finta, raffigurare, narrare: uno sguardo su Mimesi come far finta di Kendall Lewis Walton*, in "Seminario permanente di Estetica", VIII, 2015, pp. 149-150].

«Finzione» in questo senso sarà intercambiabile con “rappresentazione” come qui la intenderemo, benché privilegerò “rappresentazione” tranne nel caso in cui vi sia bisogno di enfatizzare la contrapposizione con ciò che comunemente è chiamato non-finzione. [...] «Mimesi», con i suoi trascorsi illustri, può essere inteso corrispondere approssimativamente a “rappresentazione” nel mio senso, ed è associato a importanti discussioni precedenti di molte delle questioni cui mi rivolgerò<sup>14</sup>.

Il riferimento alle discussioni illustri si contrappone all’associazione tra giochi infantili e opere d’arte, da cui prende avvio tutta la discussione sulla rappresentazionalità. L’accostamento tra opere d’arte e giochi infantili rimarca l’intenzione di una teoria unificata per un atteggiamento che è riconosciuto essere lo stesso. Le opere d’arte, infatti, sono solamente una tra le tante esemplificazioni della rappresentazionalità, e nemmeno la più diffusa e calzante forma di immaginazione condivisa.

Proprio a partire da questa presa di distanza dall’imitazione, e sulla base della presentazione di una teoria integrata delle arti rappresentazionali, Noël Carroll si riferisce al finzionalismo di Walton come a un’opera paragonabile a *I linguaggi dell’arte*<sup>15</sup> di Goodman, in termini di impatto sugli studi di estetica, capace di aprire a una discussione nell’ambito della «mimetica», alludendo con ciò a un’eventuale sostituzione del termine «estetica» con «mimetica»<sup>16</sup>.

Inoltre, leggendo l’opera di Walton, Carroll enfatizza l’aspetto trasversale della rappresentazionalità nelle attività umane, e considera il legame tra opera e gioco alla luce della tradizione classica tedesca:

Un modo, pur molto approssimativo, di situare il lavoro di Walton nella storia dell’estetica è rapportarlo alle *Lettere sull’educazione estetica dell’uomo*, di Schiller, e in particolare a come Schiller trasformi la nozione kantiana di

---

<sup>14</sup> K. Walton, *Mimesi come far finta*, cit., p. 21.

<sup>15</sup> N. Goodman, *I linguaggi dell’arte* (1968); trad. it. di F. Brioschi, Il Saggiatore, Milano 2003.

<sup>16</sup> Cfr. N. Carroll, *On Kendall Walton's Mimesis as Make-Believe*, in “Philosophy and Phenomenological Research”, 51,1991, p. 383.

libero gioco delle nostre facoltà cognitive e percettive nell'idea che il regno dell'estetico sia correlato a quello del gioco. A partire da Schiller la metafora dell'arte come gioco è rimasta un'intuizione proficua, ma vaga. Potremmo dunque interpretare il progetto di Walton come un tentativo di rendere tale metafora più letterale e precisa, purtuttavia in un modo che Schiller non avrebbe mai anticipato (trad. it. nostra)<sup>17</sup>.

Questo accostamento mette a dialogo posizioni molto differenti, ma comunemente caratterizzate dalla centralità del gioco come dimensione creativa e immaginativa correlata all'esperienza estetica. D'altronde nella prospettiva dell'estetica della visione, la tradizione analitica approfondisce il tema della partecipazione del fruitore a partire dalla lettura della *Critica della capacità di giudizio* di Kant<sup>18</sup>, attraverso il tema della «parte dell'osservatore» in Gombrich<sup>19</sup>. L'accostamento tra arte e gioco infatti richiama anzitutto Carroll al libero gioco tra le facoltà dell'uomo esaminato da Kant, che viene peculiarmente approfondito in senso psicologista da Gombrich; dunque la rielaborazione waltoniana del confronto tra fare arte e giocare come due esternazioni del fare finta, trae le proprie premesse filosofiche dalla lettura psicologista del soggetto kantiano da parte di Gombrich. A questa radice si aggiunge naturalmente il riferimento a Wittgenstein, che è esplicito in *Mimesi come far finta*, soprattutto laddove si consideri il funzionamento dell'arte come vincolato a regole<sup>20</sup>.

## 2. Rappresentazionalità ludica e rappresentazionalità artistica

Enucleate le premesse teoriche nell'introduzione, Walton procede nell'argomentazione sulla continuità tra giochi infantili di far finta e opere d'arte, segnalando che «per

---

<sup>17</sup> *Ivi*, pp. 383-387.

<sup>18</sup> I. Kant, *Critica della capacità di giudizio* (1790); trad. it. di L. Amoroso, Bur, Milano 2012.

<sup>19</sup> Basti pensare al tema dell'*Anspruch*, centrale nella comprensione del giudizio estetico di gusto, e rielaborato nell'analisi di Gombrich alla luce della partecipazione del fruitore agli schemi dell'artista [Cfr. E. Gombrich, *Arte e illusione*, cit., pp. 221-231].

<sup>20</sup> Cfr. K. Walton, *Mimesi come far finta*, cit., pp. 132, 222-223, 225.

comprendere dipinti, opere teatrali, film, e romanzi, dobbiamo dapprima rivolgerci a bambole, cavallucci di legno, camion giocattolo e orsacchiotti»<sup>21</sup>. In entrambi i casi, sia nella rappresentazionalità dell'opera d'arte, sia in quella implicata nelle attività infantili, è in atto un'attività di fare finta, tale per cui i dipinti e le bambole funzionano come supporti rispettivamente al far finta dell'opera d'arte e dei giochi infantili<sup>22</sup>.

La rappresentazionalità infantile, che non differisce strutturalmente da quella artistica, viene anzitutto esaminata per due caratteristiche, comuni alle opere d'arte: si presenta come una *preoccupazione universale* e svolge un preciso compito sociale di *adattamento* all'ambiente circostante.

Il primo tratto, che è più palese, è osservabile esternamente nell'impegno dei bambini a investire le proprie energie nella realizzazione di giochi inutili, ma allo stesso tempo fondamentali; le forme che assume il far finta cambiano significativamente nel corso dell'età, ma rimangono un'esplicazione di uno scopo fondamentale dell'adattamento all'ambiente circostante<sup>23</sup>. La questione dell'adattamento all'ambiente si inserisce ancora una volta nella tradizione aperta da Gombrich, perché può venire senza dubbio accostata alla dinamica di correzione dello schema interpretativo che si struttura a partire da una strategia di prove ed errori<sup>24</sup>; ciò che tuttavia rappresenta una novità è l'apertura alla lettura del materiale come supporto all'attività immaginativa di adattamento all'ambiente contestuale: i giochi di far finta sono classificati dunque all'interno della categoria delle attività immaginative, e nella fattispecie entro gli esercizi di immaginazione che coinvolgono supporti.

---

<sup>21</sup> K. Walton, *Mimesi come far finta*, cit., p. 31.

<sup>22</sup> I termini utilizzati da Walton per indicare la natura rappresentazionale di dipinti e giocattoli sono *prop* e *prompter* (Cfr. K. Walton, *Mimesis as make-believe*, cit. p. 11, 13, 15, 21, 22, 23). Il termine *prop* enfatizza la natura strumentale del dipinto; il *prop* acquisisce un significato specifico non tanto nello stare per un altro oggetto, tramite analogia o sostituzione, ma nell'essere inglobato e risignificato come se fosse un elemento scenico. Sono elementi scenici del gioco di far finta artistico o ludico, dunque, anche gli attori che compaiono in un'esibizione, stimolando orizzonti immaginativi ulteriori. Per questo motivo, i *prop* sono indicati da Walton come *prompter*, ossia sollecitatori dell'immaginazione.

<sup>23</sup> Cfr. *ivi*, p. 32.

<sup>24</sup> Cfr. E. Gombrich, *Arte e illusione*, cit., pp. 192-217.



La terza caratteristica delle rappresentazioni consiste nel fatto di essere un'attività cognitiva e soprattutto *normata* o *normabile*, non totalmente soggetta all'arbitrio individuale, che altrimenti escluderebbe un «sogno a occhi aperti collettivo»<sup>25</sup>. L'immaginazione, sebbene non condivida con la credenza le categorie di corretto o scorretto, è attività normata, e nella fattispecie alcune immaginazioni sono idonee, appropriate in certi contesti, e altre no, a seconda degli accordi di coloro che partecipano al gioco collettivo, come regole che prescrivono immaginazioni. Parallelamente il partecipante di un gioco di immaginazione assume un ruolo, fuori dal quale le regole fissate non valgono: «è una regola di una data fantasticheria congiunta che i partecipanti debbano immaginare di viaggiare sopra un razzo per Saturno, o che di un particolare troncone debbano immaginare che è un orso»<sup>26</sup>.

Le nozioni di regola e di ruolo assumono in questi passaggi una posizione centrale, ma erano già state introdotte nel precedente paragrafo 1.2, nel quale Walton aveva analizzato i sollecitatori nei giochi di far finta<sup>27</sup>. In questo passaggio l'argomentazione muove da una situazione ipotetica in cui un soggetto si imbatte in un tronco di legno, da cui scaturisce la fantasia che sia un orso a sbarrare il cammino. I sollecitatori, come il tronco di legno, spingono oltre gli orizzonti immaginativi e inducono a fantasie esterne, che prescindono dalla somiglianza formale dell'oggetto. La soluzione è in effetti «fissare un accordo o una stipulazione originaria (“Facciamo finta che quel tronco sia un orso”, o semplicemente “Guarda quell'orso”), lasciando poi che sia il troncone a guidare le nostre immaginazioni più specifiche»<sup>28</sup>.

Il riferimento sotteso a tali argomentazioni, tanto in Gombrich, quanto in Walton è Wittgenstein. Già in relazione alla fruizione dell'opera come momento unificato e non come somma di parti, il termine concettuale di paragone era la questione delle somiglianze di famiglia<sup>29</sup>: si è capaci, infatti, di cogliere un aspetto particolare e di interpretarlo come una rappresentazione. L'artista analogamente dunque non copia, ma

---

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 62.

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> *Ivi*, p. 42.

<sup>28</sup> *Ivi*, p. 44.

<sup>29</sup> Cfr. L. Wittgenstein, *Ricerche filosofiche*, (1953); trad. it. di M. Trinchero, Einaudi, Torino 1974, paragrafi 66, 67.

illude applicando espedienti capaci di catturare l'attenzione e ricondurre alla visione. Il riorientamento della visione avviene attraverso lo schema interpretativo che nutre la capacità predittiva del pubblico e plasma la storia degli stili.

La chiave di accesso al problema della rappresentazionalità è offerta dai giochi infantili, perché attraverso la rappresentazione vengono forniti dei sostituti per il gioco comunicativo, nel quale si adottano immagini come convenzioni sociali. Non solo dunque adottiamo le immagini, ma nel caso dell'immagine, c'è un accordo estrinseco che sostituisce la coerenza intrinseca. In questo senso non si parla dunque solo di linguaggi convenzionali, ma di linguaggi dell'arte: l'adozione di regole convenzionali permette una forma di credenza vera e propria perché il soggetto cede all'illusione di vedere un volto per esempio<sup>30</sup>. Si selezionano per questo elementi che hanno valore nella logica del gioco e ciò accade anche nell'arte: non viene persa consapevolezza della realtà, ma l'attività equivale a un far finta, far come se, ad esempio fare come se le linee nel dipinto fossero le strade di Parigi<sup>31</sup>. La tela dipinta, che è sollecitatore, è dunque mezzo per sostituire l'oggetto reale con l'immagine; è un gioco al pari del far finta e del linguaggio.

### 3. Sostituzione e finzione

Per meglio comprendere la teoria della rappresentazione di Walton sembra opportuno rivolgere l'attenzione a *Pictures and Hobby Horses: Make-Believe beyond Childhood*, il testo di una conferenza di Walton destinata a un pubblico ampio e, per questo, densa di riferimenti concreti ed esplicativi del funzionamento dei dipinti come supporti all'attività immaginativa<sup>32</sup>. Walton dichiara già nella scelta del titolo, il profondo debito nei confronti di Gombrich, di cui sviluppa l'esempio del gioco infantile del manico di scopa utilizzato come sostituto del cavallo.

Per *make-believe*, inoltre, Walton intende tanto la creazione, quanto la fruizione dell'opera: «un'attività degli adulti che coinvolga il far finta è quella di creare e guardare

---

<sup>30</sup> L'esempio del volto non è casuale nelle argomentazioni di Gombrich e di Wittgenstein: l'allenamento al riconoscimento dei tratti del volto è pratica talmente comune che sono sufficienti pochi tratti stereotipi per scorgere un volto [Cfr. E. Gombrich, *Arte e illusione*, cit., pp. 124-135].

<sup>31</sup> Cfr. *ivi*, pp. 115-142.

<sup>32</sup> E. Gombrich, *Marvelous images. On values and the arts*, cit., pp. 63-78.

delle immagini» (trad. it. nostra)<sup>33</sup>. In tale passaggio introduttivo riecheggia la gombrichiana distanza nei confronti delle teorie dell'imitazione, poiché l'arte è intesa nei termini di creazione, e non di imitazione; ma ciò che indubbiamente richiama *A cavallo di un manico di scopa*<sup>34</sup> e *Arte e illusione* è l'associazione tra immagini e manici di scopa, con sostituti.

Nell'esplicitare il richiamo a Gombrich, Walton sostiene che i contributi essenziali alla comprensione della rappresentationalità in *A cavallo di un manico di scopa* siano da un lato il pensiero dell'arte come creazione e non come imitazione, e dall'altro l'enfasi posta sulla funzione piuttosto che sulla forma. In effetti Gombrich si domanda cosa caratterizzi il rapporto tra lo *hobby horse* e il cavallo e individua prima nel termine rappresentazione, e poi nel termine *sostituzione* la chiave di volta della forma artistica.

Proprio l'affermazione che l'attività di sostituzione si configuri come il presupposto alla rappresentazione allontana la posizione di Walton dalla teoria di Gombrich. «I cavalli di legno *non* possono essere cavalcati, o almeno non *realmente*; quindi non possono essere effettivi sostituti di cavalli veri» (trad. it. nostra)<sup>35</sup>. Mentre per Gombrich il cuore della rappresentazione consiste nel meccanismo di *sostituzione*<sup>36</sup>, che consente un'analogia tra il gioco e l'arte, per Walton la rappresentationalità è contraddistinta dalla produzione di una *finzione* che risignifica il percepito. La prospettiva di Walton apre a una comprensione della mimesi come pratica antropologica trasversale, tale per cui sussiste una *continuità* tra gioco e rappresentazione artistica, e non una semplice analogia.

Se la dinamica di sostituzione arbitraria rappresenta un allontanamento, condiviso da Walton, dal criterio di somiglianza formale, non è sufficiente affermare l'arbitraria decisione della sostituzione a qualificare un oggetto come rappresentativo. L'oggetto deve essere risignificato in una pratica finzionale che consente una comunicazione intersoggettiva del nuovo significato dell'oggetto.

Il parallelo tra giochi infantili e giochi artistici si riverbera anche nella produzione di mondi finzionali, ai quali i partecipanti sono coinvolti con un preciso ruolo.

---

<sup>33</sup> *Ivi*, p. 63.

<sup>34</sup> E. Gombrich *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*, Phaidon Press, London 1985, pp. 1-11.

<sup>35</sup> K. Walton, *Marvelous images. On values and the arts*, cit., p. 65.

<sup>36</sup> Cfr. E. Gombrich, *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*, cit., p. 4.

Argomentando contro Gombrich, Walton sottopone l'esempio del *Bacco adolescente*<sup>37</sup> di Caravaggio.



Figura 1 – Caravaggio, 1595-1597, olio su tela, cm 85 x 95. Galleria degli Uffizi, Firenze, Italia

Nell'osservazione del quadro, lo spettatore che si lascia coinvolgere nel far finta dell'opera, coglie lo sguardo di Bacco e la sua gestualità come se gli stesse offrendo la coppa. Se questa lettura dell'opera può considerarsi già come la generazione di una finzione a partire dal supporto del dipinto, la questione deve apparire come molto più radicale, perché è già una finzione che lo spettatore sia capace di vedere Bacco:

[...] è fittizio non solo che Bacco ti offra una bevanda, ma anzi è fittizio che tu lo veda. E a seconda del modo in cui esamini l'immagine, è finzionale che tu lo stia guardando negli occhi, oppure che lo eviti, che tu riconosca e osservi

---

<sup>37</sup> *Ivi*, p. 71.

il frutto davanti a lui, oppure che non lo faccia, e tutto questo nel mondo generato dal gioco con l'immagine (trad. it. nostra)<sup>38</sup>.

Il richiamo all'oggetto della finzione non è un'ovvietà, nella misura in cui il riconoscimento delle figure, e in generale il confronto con la rappresentazionalità, è attività estremamente frequente, che si innesca nell'osservatore immediatamente e inconsapevolmente.

Walton, sebbene condivida l'allontanamento dal criterio di somiglianza formale come presupposto identificativo della rappresentazione, concentra l'attenzione non tanto sull'elaborazione di un gioco di sostituzione, ma sull'attività creativa di configurazione di «mondi intermedi»<sup>39</sup>. In sostanza dunque, se la rappresentazione prescinde dalla somiglianza formale, non può prescindere dall'immersione degli oggetti in un mondo intermedio promosso dall'attività immaginativa del fruitore. Ed è proprio l'attività del bambino, impegnato nella costruzione di giochi di simulazione, che illumina su questo aspetto dell'esperienza estetica. Il passaggio dal sostituto ai mondi intermedi di *make-believe*, che segna Walton, corrisponde a una visione più complessa della rappresentazionalità, nella quale non solo è coinvolta la finzione, ma anche la possibilità di uno o più mondi di invenzione.

Per argomentare contro una risoluzione della rappresentazione nella sostituzione, Walton, oltre al *Bacco adolescente*, richiama l'esempio del dipinto, *On the Dogger Bank*, di Clarkson Stanfield.

---

<sup>38</sup> *Ivi*, p. 72.

<sup>39</sup> A.M. Iacono, *L'illusione e il sostituto. Riprodurre, imitare, rappresentare*, Mondadori, Milano 2010, pp. 67-87



Figura 2 – Clarkson Stanfield, 1846, olio su tela, cm 76 x 70. Victoria and Albert Museum, London

Di fronte al dipinto, che ritrae una barca sul mare in preda a una tempesta, uno spettatore ipotetico affermerebbe di trovarsi di fronte a una barca, ma solo in chiave finzionale, e non propriamente di fronte al sostituto artistico di questa. Se lo spettatore *entrasse* nel dipinto, allora affermerebbe di trovarsi di fronte a una barca, ma è evidente che il fruitore non prende parte al mondo di finzione, che pure, è capace di creare, a partire dalle suggestioni percettive. Occorre dunque andare oltre all'analogia tra le immagini e gli *hobby-horses* perché la rappresentazionalità non si risolve nella posizione di un sostituto<sup>40</sup>.

Nel vedere il paesaggio di Stanfield, il mondo dell'immagine, che contiene una barca che affonda nel mare, è inglobato in un mondo più esteso di *make-believe* nel quale è percepita la barca. Allo stesso modo nel caso di Bacco, lo spettatore vede che Bacco porge

---

<sup>40</sup> Cfr. K. Walton, *Marvelous images. On values and the arts*, cit., pp. 66-70.

Ironicamente, Walton ritocca il dipinto, disegnando se stesso insieme al figlio all'interno della scena. Se effettivamente lo spettatore prendesse parte alla finzione, la rappresentazione potrebbe risolversi nella sostituzione, ma la configurazione di un'immagine passa attraverso l'elaborazione di un mondo intermedio, nel quale è necessario mantenere un contesto che faccia da sfondo.

una coppa, ma in realtà utilizza la rappresentazione come *sollecitatore* dell'immaginazione.

L'esempio che Walton offre consente una comprensione più specifica della dinamica del far finta: nell'osservare un'immagine raffigurante una barca, per esempio, il pubblico estende il mondo dell'immagine, che contiene la barca, in un più ampio gioco di far finta *nel quale* gli osservatori *vedono* la barca<sup>41</sup>. Tale estensione avviene in virtù dell'immaginazione, che dunque caratterizza le attività di far finta come attività immaginative. L'elemento dell'estensione è particolarmente rimarcato in tale esempio, perché si tratta propriamente dell'allargamento di orizzonti che è prodotto dalla rappresentazione e che costituisce una concretizzazione dell'adattamento all'ambiente circostante.

In conclusione, dunque i sostituti si inseriscono nella teoria integrata della finzione, poiché si caratterizzano come garanti della costruzione di un *make-believe*; eppure non la esauriscono. L'elemento dell'estensione – da parte dell'osservatore, che è capace di includere la gestualità di Bacco in un mondo di far finta – rappresenta quell'allargamento di orizzonti che è prodotto dalla rappresentazione, è cioè l'adattamento all'ambiente circostante.

---

<sup>41</sup> Cfr. *ibid.*