

LA COGNIZIONE DELL'ORRORE

Sulla teoria della finzione in *The Philosophy of Horror* di Noël Carroll

Alessandro Bruzzone
Laurea in Metodologie Filosofiche
Università degli Studi di Genova
Happylog 2012-2013
alebruzzone76@gmail.com

Il saggio oggetto di questa relazione, *The Philosophy of Horror* (1990) del filosofo americano Noël Carroll, è considerato ormai un classico della *filosofia analitica dell'arte*, particolarmente rilevante per la cosiddetta *teoria della finzione* (la ricerca intorno alla realtà propria dei mondi di finzione e delle entità che li popolano, da un lato, e del nostro rapportarci ad essi dall'altro). Il saggio costituisce lo sviluppo di una ricerca che ha conosciuto la sua pubblicazione nella forma di un articolo del 1987, *The Nature of Horror*.

L'approccio di Carroll è detto *cognitivist*, e si sviluppa nella seconda metà degli anni '80 (David Bordwell, Gregory Currie e lo stesso Carroll tra gli autori più noti) in polemica con il post-strutturalismo e la semiotica, e con particolare rilevanza per la *teoria del film*. Il suo "marchio di fabbrica" è costituito dall'interesse principale nella reazione emotiva e intellettuale del fruitore di fronte all'opera, e – per converso – nelle tecniche e strutture testuali in grado di generare tali reazioni.

Sulla teoria della finzione: viene in genere presentata attraverso il cosiddetto *paradosso della finzione*, di cui Carroll espone la versione, ormai classica, proposta da Colin Radford nel 1975:

- 1) Siamo autenticamente emozionati dalle opere di finzione.
- 2) Sappiamo che ciò che è rappresentato nelle opere di finzione non è reale.
- 3) Siamo autenticamente emozionati solo da ciò che crediamo essere reale.

Le tre proposizioni non sono coerenti, e solitamente si propone, per risolvere il paradosso, di negarne almeno una.

Un secondo paradosso con cui Carroll si confronta è il *paradosso dell'orrore* (una variazione del più tradizionale *paradosso della tragedia*, dovuto a David Hume), riducibile alla domanda "perché siamo attratti da cose che (se reali) riterremmo orribili?", ovvero formalizzabile in:

- 1) Nell'horror vengono presentate situazioni che riteniamo orrende.
- 2) Tendiamo a evitare situazioni che riteniamo orrende.
- 3) Non tendiamo a evitare gli horror.

Nel dopo Vietnam l'*horror*, genere trasversale a *media* differenti (letteratura, cinema, ecc...) conosce una fioritura senza precedenti, divenendo popolarissimo. Con le parole di Carroll:

"Una risorsa primaria per la stimolazione estetica di massa." (p. 1)

Ma che cos'è l'horror? Per Carroll si tratta di un genere eminentemente moderno, che ha origine nel XVIII sec. in Europa con la cosiddetta *letteratura gotica* (*Gothic novel* in inglese, *Schauer-roman* in tedesco, *roman noir* in francese).

Primo esempio di racconto gotico → *Il castello di Otranto* di Horace Walpole, del 1765.

Il gotico si articola in vari sottogeneri, tra cui particolarmente importante il *gotico soprannaturale*, in cui è dichiarata la presenza di *forze innaturali* che minacciano la realtà.

Carroll presenta un resoconto storico (piuttosto sostanzioso) secondo cui, tra un cambiamento e l'altro, esiste un genere *horror* che, dal gotico a oggi, attraversa la cultura contemporanea retto da *schemi espressivi riconoscibili*.

Di fronte ad un fenomeno così esteso e rilevante, Carroll (grande appassionato di horror) ritiene che la filosofia debba occuparsene.

In che modo? Il nostro autore dichiara che:

“Uno dei più importanti tentativi di allargare le prospettive dell'estetica filosofica negli anni recenti è stato l'emergere di *studi dell'arte* in relazione alle *emozioni*, un progetto di ricerca che unisce la *filosofia dell'arte* con la *filosofia della mente*.” (p. 9)

(Ovviamente, sta parlando dell'approccio *cognitivista* al cui sviluppo ha contribuito.)

Dato questo presupposto (e al di là della sua passione) la scelta di Carroll cade sull'horror in modo coerente, trattandosi di un genere costituito *eminentemente attorno ad un'emozione* (che chiama *art horror*), ovvero alla capacità di provocarla nell'*audience*.

Non tutti i generi, infatti, presentano questa caratteristica: per es., il *western* sembra costituirsi attorno a una particolare ambientazione, mentre il *musical* intorno a una certa forma espressiva... non necessariamente un genere finzionale è primariamente caratterizzato dal “fattore emotivo”¹.

L'*art horror* è un tipo di emozione particolare, distinto da quello che Carroll chiama *natural horror* (ossia l'orrore reale causato da un evento non fittizio), nonché da stati emotivi simili, per es. il *terrore (art terror?)* che caratterizza i racconti del terrore e i thriller (si pensi, per es., a racconti come *Il pozzo e il pendolo* o *Il cuore rivelatore* di Edgar Allan Poe, oppure a film come *Frenzy* di Alfred Hitchcock).

Un *horror* può quindi essere inteso come una sorta di dispositivo finalizzato a generare l'*art horror*. Per converso: l'*art horror* si sviluppa conseguentemente (parallelamente) alla fruizione di un horror.

1) *Art horror*

L'*art horror* è, per Carroll, uno stato emotivo occorrente (simile, per es., a un lampo di collera) e non disposizionale (per es., l'odio duraturo verso qualcuno). Gli stati emotivi presentano un aspetto *fisiologico* e uno *cognitivo*. L'aspetto fisiologico è, per Carroll, quello *secondario*: esso può corrispondere a stati emotivi differenti (per es., un battito cardiaco accelerato può essere legato alla paura quanto all'amore), o anche essere autonomo da qualsiasi stato emotivo (per es., se corro troppo il cuore accelera ugualmente); e queste variazioni “associative” si riscontrano non solo da persona a persona, ma anche nella vita di una stessa persona (se oggi mi spavento, posso per es. sentire il battito del cuore a mille; domani, un analogo stato emotivo potrebbe essere legato a uno stato fisiologico diverso, per es. avere lo stomaco sottosopra, oppure le ginocchia che tremano).

L'aspetto cognitivo dell'emozione è invece, per Carroll, quello *principale*: per es., ho paura se ritengo di essere minacciato. Se so di non essere minacciato da nulla, posso anche trovare modo di generare stati fisiologici associabili alla paura (immaginiamo una macchina, o delle medicine capaci di indurre, per es., il sudore freddo), ma ciò non sarà sufficiente a produrre la paura².

Ma se sono davanti a una minaccia irreali, per es. un mostro in un romanzo, com'è possibile che mi accada di avere paura? Eppure so bene di non essere davvero minacciato. Nondimeno, un horror (finzione) genera in noi una certa emozione (reale) che abbiamo chiamato *art horror*... come avviene questo? Carroll propone la seguente definizione di *art horror*:

“Assunto che “Io-come-membro-del-pubblico” sono in uno stato emotivo analogo a quello in cui è descritto che si trovano i personaggi fittizi minacciati dai mostri, quindi: io mi trovo ad essere *art horrified* da un mostro X, per es. Dracula, se e solo se:

- 1) sono in un qualche stato di agitazione anomala e fisicamente percepita (sto rabbrivendo, tremando, urlando, ecc...) che
- 2) è stato causato da
 - a) il pensiero: che Dracula è un'entità possibile; e dalle considerazioni (*evaluative thoughts*): che
 - b) Dracula ha la proprietà di essere fisicamente (e forse moralmente e socialmente) minaccioso nei mondi descritti nella finzione e che
 - c) Dracula ha la proprietà di essere impuro, dove
- 3) tali considerazioni sono solitamente accompagnate dal desiderio di evitare il tocco di cose come Dracula.” (p. 27)

L'elemento dell'*impurità*, come vedremo, è fondamentale per la distinzione, già accennata, tra l'art horror ed emozioni analoghe, come l'art terror.

Un'opera di finzione che rispetta i punti descritti nella definizione, determinando quindi l'art horror, rientra sicuramente nel genere horror.

2) Horror

Nell'analizzare l'horror, Carroll evidenzia come sia un dispositivo che funziona nella sua totalità. Tuttavia, mette in rilievo alcuni elementi tipici, che appaiono essere più importanti nella costruzione della finzione. In particolare:

- I *personaggi*, tra i quali spiccano:
 1. il *mostro*;
 2. i *protagonisti umani*;
- Le *trame*, tra cui modelli fondamentali dell'horror sono:
 1. il *complex discovery plot*;
 2. l' *overreacher plot*.

2.1 personaggi

In *The Philosophy of Horror* Carroll presenta un'ontologia *entity based* (p. 41): si considera l'opera studiata (nel nostro caso: un horror) come un mondo fittizio, all'interno del quale agiscono delle entità distinte/distinguibili dal contesto del loro mondo, tra le quali spiccano i personaggi della finzione. Questi personaggi sono poi gli autentici oggetti di cui, sul versante ontologico, s'interessa il nostro autore. Si tratta di un approccio comune nella teoria della finzione, soprattutto se finzione narrativa (romanzi, film, ecc...), che tuttavia Carroll ritiene applicabile ad arti non strettamente narrative (per es. la pittura... ma questo è un punto piuttosto dubbio del saggio).

Tra i personaggi dell'horror esiste una figura ricorrente, che ha importanza centrale. Questa figura è il *mostro*, nella maggior parte dei casi una creatura soprannaturale, che rappresenta una minaccia potente verso l'ordine (metafisico, sociale, ecc...) delle cose. E se da un lato il carattere soprannaturale del mostro è un'evidente lascito del gotico, c'è molto di più... in particolare, relativamente all'*origine* di questa caratterizzazione.

Come spiega Carroll, la letteratura gotica si sviluppa parallelamente all'Illuminismo, e l'interpretazione tradizionale circa la sua origine è legata a una “reazione” dell'irrazionale e del meraviglioso contro la “dittatura della ragione” del movimento dei Lumi. Carroll ritiene questa visione troppo vaga:

“(...) per avere una violazione della natura, serve una concezione della natura che releghi le entità in questione nel regno dell'innaturale. E, in questo senso, si può suggerire che l'Illuminismo ha fornito ai racconti dell'orrore le leggi di natura necessarie a produrre i giusti tipi di mostri.” (p .57)

Infatti:

“(…) i mostri non sono fisicamente minacciosi, ma lo sono cognitivamente. Sono minacce alla conoscenza comune. (….) i mostri sono in un certo senso sfide ai fondamenti di un visione culturale.” (p. 34)

In effetti, i mostri sono presenti in molte narrazioni non horror (miti, religioni, fiabe, ecc…) ma non con lo stesso significato che assumono in questo contesto. E' solo in contrasto con un mondo finzionale simile al nostro (dove vigono le “leggi di natura”) che acquisiscono la funzione loro propria negli horror, quella di “creature che provocano orrore” (in quanto rovesciamento di suddette leggi). Non è un caso quindi che molti mostri abbiano questa natura sopra(in)naturale (il bestiario è enorme: vampiri, fantasmi, licantropi, mostri ricostruiti in laboratorio, ecc…), anche se – va sottolineato – su questo aspetto sono possibili molteplici variazioni: il mostro può essere una creatura aliena (per Carroll molte opere di fantascienza sono in realtà horror “mascherati”), oppure un animale o un umano “ordinari”, a patto che svolgano lo stesso ruolo di figura minacciosa e disturbante (e innaturalmente pericolosa e resistente: si pensi allo squalo dell’omonimo film di Steven Spielberg del 1975, o alla famiglia di killer seriali di *Non aprite quella porta* di Tobe Hooper del 1974) che potrebbe svolgere un essere sovranaturale.

Il mostro è quindi l’oggetto sul quale in un horror viene focalizzato l’art horror del pubblico. Egli sintetizza quella combinazione di *minaccia* e *impurità* che abbiamo incontrato nella def. dell’art horror. Sul concetto di impurità la teoria di Carroll, dalla pubblicazione dell’articolo dell’87, ha ricevuto parecchie critiche, molte delle quali ne denunciano il carattere soggettivo e vago. Carroll, considerando soprattutto quelle relative alla vaghezza, ha reagito rafforzando i fondamenti teorici della nozione d’impurità, appoggiandosi all’opera dell’antropologa inglese Mary Douglas *Purezza e pericolo. Un’analisi dei concetti di contaminazione e tabù* (1966): in essa, l’impurità è definita in relazione alla violazione degli schemi culturali (p. 30). Riprendendo la questione dell’“antinaturalismo” implicito nei mostri dell’horror (v. sopra), Carroll sottolinea come siano entità *costitutivamente ambigue*, secondo alcuni schemi concettuali riconoscibili. Possono essere:

- entità *interstiziali* e/o *contraddittorie*, per es: vivi/morti (fantasmi, vampiri, zombi, il mostro di Frankenstein,...); animate/inanimate (case infestate, robot,...); uomo/animale (licantropi, la creatura degli abissi, gli uomini bestia di Wells,...);
- entità *incomplete*, per es.: mancanti di parti (zombi); combinazioni di parti differenti (il mostro di Frankenstein); parti animate (“La mano” di Maupassant);
- entità *informi* per es.: incorporee (fantasmi, vampiri che diventano nebbia,...); fluide (il “Blob”,...)⁴.

Accanto al mostro, l’altro personaggio tipico dell’horror trattato da Carroll è il *protagonista umano* (in realtà, corrispondente a una classe piuttosto ampia di figure: eroe, scienziato pazzo, vittima, ecc...). Carroll invita a non sopravvalutare l’*identificazione* tra i due, basandosi sull’*asimmetria* delle emozioni tra (membro del) pubblico e protagonista umano: asimmetria fondata su considerazioni come la contrapposizione tra art horror esperito dal primo e natural horror esperito dal secondo, e la presenza di emozioni simpatetiche solo nel pubblico (per es.: la pietà), nei confronti del protagonista umano, contro il coinvolgimento diretto di quest’ultimo nella vicenda. Conclude pertanto che non esiste un’autentica duplicazione delle emozioni del protagonista umano da parte del pubblico: piuttosto, il protagonista umano è la controparte necessaria al mostro per la produzione dell’art horror nel fruitore, che avviene parallelamente allo sviluppo dell’horror *nel suo complesso*.

2.2 Le trame

Le narrazioni horror presentano trame tipiche, per Carroll persino piuttosto ripetitive: eppure, curiosamente funzionanti anche con un pubblico esperto e smaliziato. Nell'analisi del nostro autore la trama negli horror sembra avere una funzione strutturale e ritmica, permettendo le dovute interazioni tra i personaggi nei modi e nei tempi utili all'art horror. Carroll usa, non a caso, l'espressione "movimento" (*movement*), analogamente cioè a quanto avviene nelle composizioni musicali, per indicare le parti nelle quali una trama tipica può essere divisa.

Carroll studia in particolare due tipi di trame:

- 1) Il *complex discovery plot* ("trama della scoperta complessa"), che nella sua forma standard consta di 4 movimenti:
 - I. *inizio (onset)*, in cui la presenza del mostro è, direttamente o meno, palesata al pubblico;
 - II. *scoperta (discovery)* in cui il mostro si manifesta ai protagonisti umani;
 - III. *conferma (confirmation)*, da cui deriva la definizione di *complex* data al tipo di trama: la scoperta del mostro si risolve – momentaneamente – in una situazione di stallo, per es. perché i protagonisti non vengono creduti, o perché il mostro risulta apparentemente imbattibile, o perché le autorità intralciano le operazioni, e simili;
 - IV. *confronto (confrontation)*, ovvero lo "scontro finale" e relativa conclusione.

(Gli esempi presentati da Carroll sono: il film *Lo squalo*, il romanzo *L'esorcista*, ecc...). Variando questa struttura di base (togliendo un movimento, cambiando la posizione a uno o più, ecc...) è possibile ottenere molte variazioni.

- 2) L'*overreacher plot* (traducibile liberamente come "trama del passo falso"), che presenta la tipica situazione dell'esperimento (scientifico o magico che sia) che finisce male. Anch'esso consta, nella sua forma standard, di 4 movimenti:
 - I. *la preparazione* dell'esperimento;
 - II. *l'esperimento* in sé;
 - III. *il fallimento* dell'esperimento, e relative conseguenze;
 - IV. *il confronto* finale con il mostro.

(Gli esempi ovvi sono romanzi come *Frankenstein* e *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*). Anche in questo caso, sono possibili molte variazioni relative alla combinazione dei movimenti.

3) *Risolvendo i paradossi*

Visti gli aspetti principali della "filosofia dell'orrore" di Carroll, vediamo come risolve i due paradossi citati all'inizio.

3.1 Paradosso della finzione

Dalla pubblicazione dell'articolo di Radford nel 1975, sono state proposte diverse soluzioni del paradosso della finzione. In un altrettanto interessante articolo del 1997, Jerrold Levinson le ha studiate, riunendole in 8 tipologie possibili⁵:

1. soluzione *non-intenzionale*: le risposte emotive alle opere di finzione non si collocano nella dimensione intenzionale e cognitiva tipica delle emozioni normali; abbiamo cioè a che fare non con emozioni, bensì con stati meno complessi come umori o reazioni automatiche;

2. soluzione della *sospensione dell'incredulità*, proposta originariamente dallo scrittore Samuel Taylor Coleridge: le nostre risposte emotive alle opere di finzione deriverebbero da una momentanea sospensione della credenza riguardo al fatto che gli oggetti della finzione non esistono;
3. soluzione dell'*oggetto surrogato*: le nostre risposte emotive alle opere di finzione hanno per oggetto le descrizioni, le immagini e i pensieri presentati nell'opera di finzione stessa;
4. soluzione dell'*oggetto ombra*: le nostre risposte emotive alle opere di finzione hanno per oggetto persone ed eventi reali, somiglianti per qualche caratteristica alle persone e agli eventi della finzione;
5. soluzione *non-giudicativa*: che sostiene che non sia necessario che le risposte emotive alla finzione comportino una credenza forte nell'esistenza (tipica del giudizio), bensì che sia sufficiente una forma più debole di credenza;
6. soluzione della *credenza surrogata*, secondo la quale rispondiamo emotivamente alla finzione perché crediamo che, nella finzione, i personaggi soffrano realmente;
7. soluzione *irrazionale*, quella proposta da Radford nel suo articolo del 1975: si risponde emotivamente alla finzione perché ci si comporta irrazionalmente; pur sapendo che i personaggi della finzione non esistono, si riferiscono i propri sentimenti a loro;
8. soluzione del *make-believe*, del far finta, o anche dell'immaginazione, di cui il maggior esponente è Kendall L. Walton (e che è anche quella ritenuta più soddisfacente da Levinson): le emozioni che proviamo per la finzione sono emozioni immaginarie (quasi-emozioni), che fanno parte dello stesso gioco immaginativo cui stiamo partecipando, analogamente a quelle che provano i bambini durante i loro giochi di far finta.

Carroll, che cita come antagoniste solo le soluzioni di tipo 8 e 2, propone di fatto una soluzione di tipo 8. La sua teoria cognitivista, più precisamente *Thought Theory of Emotional Responses to Fictions* di fatto nega il terzo enunciato del paradosso (laddove i teorici della sospensione della credulità attaccano piuttosto il secondo, mentre quelli del far finta il primo):

- 1) Siamo autenticamente emozionati dalle opere di finzione.
- 2) Sappiamo che ciò che è rappresentato nelle opere di finzione non è reale.
- 3) ~~Siamo autenticamente emozionati solo da ciò che crediamo essere reale.~~

Possiamo, cioè, essere autenticamente emozionati anche da ciò che sappiamo non essere reale. E' il caso del *pensiero* dei personaggi delle finzioni: l'autentico oggetto verso cui orientiamo, durante tali esperienze, le nostre emozioni.

3.2 Paradosso dell'orrore

Il paradosso dell'orrore, ovvero della tragedia, ha prodotto un dibattito non certo inferiore a quello della finzione. Levinson, nel già citato articolo del 1997, elenca 5 tipi possibili di spiegazioni

1. spiegazioni *compensative*: le emozioni negative prodotte dalle finzioni sono, in se stesse, spiacevoli, ma attraverso esse otteniamo qualcosa che compensa questo aspetto (es. classico: la catarsi aristotelica)⁶;
2. spiegazioni della *conversione*: le emozioni negative, in se stesse spiacevoli, nel contesto di una finzione vengono convertite in qualcosa di fatto gradevole (es. classico: la teoria della tragedia di Hume);
3. spiegazioni *organicistiche*: le emozioni negative prodotte dalle finzioni sono parte essenziale di un'esperienza totale, un tutto organico, che è in sé desiderato e ricercato;
4. spiegazioni della *revisione*: le emozioni negative non sono intrinsecamente spiacevoli o indesiderabili, e non c'è nulla di strano nell'apprezzare finzioni che le implicano;
5. spiegazioni *deflazionistiche*: al di là delle apparenze, le emozioni negative non sono realmente prodotte in noi, neppure da quelle finzioni che sembrano implicarle.

Anche qui Carroll è decisamente meno completo nel suo elenco di teorie: cita la teoria del *cosmic awe* ("terrore cosmico", nel senso di timore, soggezione) di Howard Phillips Lovecraft, che con le sue implicazioni di ordine mitico e religioso viene considerata limitata; identica sorte tocca alle *interpretazioni psicoanalitiche* dell'horror (tra le quali viene citato in particolare un autore, Ernest Jones), a loro volta considerate limitate per via delle implicazioni libidiche⁷.

La soluzione offerta da Carroll al paradosso dell'orrore della tragedia poggia sull'autorità di Hume⁸ (e quindi corrisponde a una spiegazione di tipo 2 nell'elenco di Levinson). Nello scritto *On Tragedy* (1757) il grande filosofo scozzese traccia una teoria che Carroll riassume così:

“L’idea di Hume è che una volta che un evento tragico, sconvolgente viene collocato in un contesto estetico, con il suo proprio impeto, la risposta emotiva predominante, in termini di piacere e interesse, si collega alla messa in scena [ovvero: *la peculiare messa in scena del fatto tragico, ndt*] come funzione della struttura narrativa generale. Così avviene che quella che appare come una “passione subordinata”, in realtà quella chiave per la struttura, diventa predominante.” (p. 180)

In soldoni: il paradosso della tragedia nasce dal fatto che focalizziamo erroneamente la nostra attenzione sul fatto tragico in sé, perdendo di vista che il *momentum* nefasto è semplicemente funzionale al godimento della struttura narrativa globale. Nella forma a 3 enunciati nella quale ho presentato il paradosso in apertura il problema maggiore è rappresentato dal secondo, che tratta la “situazione orrenda” come se fosse una vicenda isolata, avulsa dal contesto dell’opera:

- 1) Nell’horror vengono presentate situazioni che riteniamo orrende.
- 2) Tendiamo a evitare situazioni che riteniamo orrende. (???)
- 3) Non tendiamo a evitare gli horror.

Un paragone fruttuoso può essere fatto con la musica: una composizione musicale conosce mo(vi)menti differenti, e/o fasi più o meno intense piuttosto che quiete, vivaci piuttosto che tristi, ecc... però l’esperienza estetica non focalizza su un unico momento (altrimenti, basterebbe riascoltare in *loop* quel singolo passaggio), ma sviluppa attraverso l’insieme dell’opera. Nondimeno, ogni composizione musicale ha i suoi momenti portanti, che intuitivamente sembrano emergere su tutti gli altri.

Tornando in zona horror, Carroll afferma:

“(...) il luogo della nostra gratificazione non è il mostro in sé, ma l’intera struttura narrativa nella quale il mostro è collocato.” (p. 181)

Il fascino di Dracula, insomma, non sarebbe generato esclusivamente dal personaggio in sé (altrimenti persino ributtante), ma dal complesso della vicenda in cui Bram Stoker, facendone il centro portante, lo ha collocato.

Note

1 Ne deriva che i generi sono classificazioni piuttosto arbitrarie, costruite su aspetti non analoghi, con la possibilità di essere sovrapponibili: è possibile un western horror musical? Se vale quanto dice Carroll, sì. Tuttavia è abbastanza discutibile definire il western come genere fondato primariamente su di una ambientazione...

2 Ovviamente, sono possibili situazioni in cui l’oggetto delle emozioni non è afferrato coscientemente: immaginiamo il caso di una persona affetta da attacchi di panico, che in terapia li scopre legati a un trauma infantile represso. Probabilmente si tratta di un caso che Carroll reputerebbe inutile alla sua teoria, ma credo valesse la pena citarlo.

3 Se esistono un genere del terrore e uno dell’orrore, laddove orrore = terrore + disgusto, filoni estremi dell’horror come il cosiddetto *gore/splatter* potrebbero essere visti come genere del (puro) disgusto?

4 Concetti generali che vengono successivamente sviluppati in un lungo paragrafo intitolato significativamente *Fantastic Biologies and the Structures of Horrific Imagery* (p. 42).

5 Nell’articolo di Levinson veramente sono 7, poiché 4 viene presentato come caso particolare di 3.

6 All’Aristotele della *Poetica* si appella spesso lo stesso Carroll, salvo poi preferirgli di fatto Hume.

7 E’ difficile trovare la corrispondenza tra queste due teorie (famiglia di teoria, in realtà, quella psicoanalitica) e quelle classificate da Levinson: opterei tuttavia per il tipo di spiegazione 4.

8 Accanto a Hume, viene citato anche il trattato di John e Anna Laetitia Aikin, *On the Pleasure derived from Objects of Terror* (1773), che tratta la questione in riferimento specifico ai racconti di terrore, ma offre una risposta sostanzialmente analoga a quella di Hume.

Bibliografia essenziale

N. CARROLL, *The Nature of Horror*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 46.1, pp. 51-59, 1987

N. CARROLL, *The Philosophy of Horror*, New York, Routledge, 1990

M. DOUGLAS, *Purity and Danger*, London, Routledge, 1966 [trad. it. Il Mulino, Bologna, 2003]

D. HUME, *On Tragedy*, in *Four Dissertations*, 1757 [trad. it. in *La regola del gusto e altri saggi*, Abscondita, Milano, 2006]

J. LEVINSON, *Emotion in Response to Art. A Survey of the Terrain*, in M. HJORT, S. LAVER (a c. di), *Emotions and Arts*, New York, Oxford University Press, pp. 20-34, 1997

C. RADFORD, *How Can We Be Moved by the Fate of Anna Karenina?*, *Proceedings of the Aristotelian Society*, Supplemental Vol. 49, pp. 67-80, 1975