

**Comparatismi 9 2024**

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/20242689>

## **Vivere Wonderland: Entrare, Abitare e Uscire**

Martino Manca

**Abstract** • Cosa significa vivere un mondo finzionale? In questo articolo affronterò questa domanda discutendo il caso specifico di Wonderland (nei due libri di Carroll del 1865 e 1872 e in varie interpretazioni) attraverso i tre momenti dell'entrare, dell'abitare e dell'uscire. Generalmente considerato come uno spazio di evasione, sosterrò che Wonderland è in realtà un luogo sia costruito che abitato da Alice attraverso il suo linguaggio (nonsense). Dopo un'introduzione generale, nel primo paragrafo ("Entrare"), analizzerò il movimento di discesa dell'ingresso a Wonderland e fornirò una panoramica di alcune sue implicazioni (geologiche, psicoanalitiche, esistenzialistiche, psichedeliche). Nel secondo paragrafo ("Abitare") definirò cosa significa abitare Wonderland, attraverso un'analisi generale dei giochi e del linguaggio e una *close reading* di un passaggio dai libri. Ciò che emerge è che le conversazioni agonistiche che Alice intrattiene durante i suoi viaggi in Wonderland definiscono gli spazi e le geometrie del mondo. Nel terzo paragrafo ("Uscire") mi concentrerò sull'uscita e sul momento in cui Alice si sveglia, indagando cosa rimanga dei suoi viaggi e dimostrando che non si tratta di una storia di pura evasione. Le conclusioni si concentreranno sul concetto di mondo possibile/mondo fittizio (Lewis 1986; Pavel 1989) e suggeriranno cosa possiamo imparare dal nonsense e dai libri di Carroll.

**Parole chiave** • Alice in Wonderland; Nonsense; Gioco; Mondi finzionali; Abitabilità

**Abstract** • What does it mean to live in a fictional world? In this article, I will explore this question by discussing the specific literary example of Wonderland (in the two 1865 and 1872 Carroll books and in several readings) throughout the three moments of entrance, dwelling, and escape. Usually considered a space for escapism, I will argue that Wonderland is actually a place both constructed and inhabited by Alice, through (nonsense) language. After a general introduction, in the first paragraph ("Entrance"), I will analyze the movement of descent present when entering Wonderland and provide an overview of some of its implications (geological, psychoanalytical, existentialistic, psychedelic). In the second paragraph ("Dwelling"), I will define what dwelling in Wonderland means, by a general analysis of the plays and language in Wonderland and a close reading of a passage from the books. What emerges is that the agonistic conversations Alice entertains in both her travels in Wonderland define the spaces and the geometries of the world. In the third paragraph ("Escape"), I will focus on the exit from Wonderland and the moment Alice "wakes up", inquiring about what remains of her travels and proving that it is not an "escapist" story. The conclusions will focus on the concept of possible world/fictional world (Lewis 1986; Pavel 1989) and assess what we can learn from nonsense and Carroll's books.

**Keywords** • Alice in Wonderland; Nonsense; Game; Fictional Worlds; Habitability

# Vivere Wonderland: Entrare, Abitare e Uscire

Martino Manca

“*n’est pas fou qui veut*”<sup>1</sup>  
“*we’re all mad here*”<sup>2</sup>

## I. Introduzione

Scopo del mio contributo è analizzare come il mondo di Wonderland è costruito nei due romanzi di Lewis Carroll, quale significato possa avere e come sia stato interpretato in alcune letture successive.<sup>3</sup> La mia tesi è che, piuttosto che costituirsi come uno *spazio* di fuga per Alice, Wonderland sia un *luogo*<sup>4</sup> linguisticamente costruito e forse anche qualcosa di più: un luogo di resistenza, di “fantasia al potere”, di risignificazione di norme e regole.

L’influenza culturale di Alice e del suo immaginario non si può sottostimare<sup>5</sup>: Alice è ovunque, al punto che ogni ingresso in Wonderland non è mai il primo. Il linguaggio occidentale è saturo di espressioni e di metafore derivanti dall’immaginario di Alice. Perché dunque i due testi per bambini scritti da Lewis Carroll sono così rilevanti?

Una delle possibili risposte, come ben suggerisce Alberto Manguel, è proprio la particolarità del mondo di Wonderland, sospeso tra realtà e fantasia (“between solid earth and a fairyland”, Manguel, 2019, p. 21). Un mondo che è quindi, semplicemente “our world: not in the abstract symbolic terms, not as a calculated allegory, not as dystopian fable” (p.17). Alice, con gli occhi della fanciullezza e con il rigore della logica (dualismo tutto carrolliano), vive questo mondo in maniera non dissimile da come vivrebbe il suo, forse con qualche possibilità in più. Il suo strumento è il linguaggio<sup>6</sup>, e la sua crescita è – secondo

<sup>1</sup> Modo di dire francese, traducibile letteralmente con “non è matto chi vuole esserlo”, ma – si può aggiungere – “chi lo è”, ovvero chi ha il “talento” per esserlo.

<sup>2</sup> Notissima citazione da Alice (AA, p. 68). Il gatto aggiunge, spiegando ad Alice come anch’ella sia matta, che in caso contrario “you wouldn’t have come here”. Il *caveat* è quindi la realizzazione che, sotto una razionalità posticcia e costruita, necessariamente siamo “all mad”.

<sup>3</sup> Nelle pagine che seguiranno, per brevità, mi riferirò ai due libri di Lewis Carroll *Alice’s Adventures in Wonderland* (1865) e *through the Looking-Glass, and What Alice Found there* (1871) rispettivamente come “AW” e “TLG”. L’edizione di riferimento è il volume che li raccoglie entrambi con le note di Martin Gardner, il celebre *Annotated Alice* (Carroll, 2001) che indicherò con la sigla “AA” per le citazioni testuali.

<sup>4</sup> La distinzione tra spazio e luogo ha origine nel dibattito Foucaultiano sulla microfisica del potere, ma mi interessa richiamare qui la conferenza tenuta da Heidegger nel 1951 *Costruire abitare pensare* in cui emerge come i luoghi siano sostanzialmente *edifici* (nel senso di “costruiti”) abitati eretti in aperture originarie di spazi. Il concetto di luogo implica quindi una condizione di abitabilità e l’identificazione di un ordine di coesistenza per chi lo abita. Si veda Heidegger, 1976.

<sup>5</sup> Un’eccellente collazione bibliografica di “Alici” nella letteratura, nel cinema e nella cultura pop si trova in Allart, 2022; si veda anche i saggi della terza parte di Marret *et al.*, 2005.

<sup>6</sup> Manguel parla di “weapon” e, sebbene questo sia perfettamente coerente con la concezione agonistica a cui farò cenno (cfr. *infra*, sez. 3), mi sembra più interessante vedere come il linguaggio di Alice e del suo sguardo sia in realtà (anche) costruttore. Alice quindi non “si trova” in Wonderland, allo stesso modo in cui non ci si “trova” semplicemente in un sogno: a fianco di questa “gettatezza” (a cui certamente si deve rispondere con delle armi per evitare di soccombere) vi è un’altra dimensione attiva e costruttiva – secondo la quale per l’appunto si *sogna* oltre a essere *in un sogno*. Si noti

la più tradizionale delle interpretazioni dei due libri – un *coming to age* e un *coming to reason* di fronte all'assoluta arbitrarietà moraleggiante e paternalistica del mondo degli adulti di epoca vittoriana, in un guazzabuglio di buone maniere e di *nursery rhymes* pedagogiche e con la morale (che, secondo la Duchessa, si può trovare in qualsiasi cosa).

Nella prima sezione del mio articolo affronterò quindi l'ingresso in Wonderland e ciò che esso significa; nella seconda mi concentrerò più lungamente sul modo in cui il linguaggio plasma le geometrie di Wonderland, fornendo una *close reading* di un episodio e mappando alcune letture e riscritture di Alice; nella terza analizzerò la fuga e l'uscita da Wonderland, il risveglio e ciò che ne rimane. La quarta sezione tirerà le fila del discorso tramite un richiamo al concetto di "mondo possibile".

## 2. Entrare

L'unico modo per accedere a Wonderland è dall'alto al basso. In AW è la nota caduta giù "down the rabbit hole", in TLG è la discesa fluttuante dallo specchio sopra il caminetto ("the chimney-piece", AA, pp. 149) e giù per le scale. Questo primo accesso non è così traumatico come può sembrare: Alice cade per alcune "miles" (AA, p. 13) e ha tutto il tempo per chiedersi se si trova "somewhere near the centre of the earth" or even "through the earth"<sup>7</sup>, di parlar tra sé e sé a proposito del suo gatto, di iniziare già a perdere il linguaggio confondendo le parole "bats" e "cats"<sup>8</sup> e addirittura di appisolarsi e sognare ("doze off" e "dream", AA, p. 14). La caduta si conclude senza alcun dolore ("Alice was not a bit hurt", AA, p. 14), nonostante presenti il primo di numerosi scherzi sulla morte disseminati nel

inoltre che l'elemento attivo (il sognare nel senso di formare particolari immagini mentali durante le fasi del sonno) non necessariamente corrisponde ad una consapevolezza o a un controllo pieni (il controllare i sogni e il fare sogni lucidi).

<sup>7</sup> Il problema della fisica di un corpo che, ipoteticamente, cadesse giù da un buco direttamente verso il centro della Terra era piuttosto popolare negli anni di Carroll – come anche confermato dalla nota di Gardner (n. 4, AA, p. 13). Altri esempi di questo evento quasi fantascientifico, menzionati sempre da Gardner, sono il capitolo 7 del *Sylvie and Bruno Concluded* di Carroll e, naturalmente, *Dorothy and the Wizard in Oz* di Baum (il quarto libro della serie originale) e in altri romanzi della serie di Oz. Una versione precoce dell'idea di un "inner world" perduto si trova nell'*Iter Subterraneum* di Holberg – prototipo della narrativa fantascientifica sul tema della "Terra cava" reso popolare dal *Voyage au centre de la Terre* di Verne. Altre istanze degne di nota di questo *topos* sono: l'*Icosameron* di Casanova, il mondo di *Symzonia* (l'autore scrive sotto pseudonimo: o è qualcuno che satirizza sulle idee di John Cleves Symmes sulla Terra cava oppure è, piuttosto ingenuamente, Symmes stesso), il ciclo di *Pellucidar* di Edgar Rice Burroughs. In generale, l'idea di una popolazione di alieni che vive sottoterra è piuttosto utilizzata nella fantascienza: dai mostri di Lovecraft (gli Antichi e altre creature come quelle di *The Lurking Fear*) ai Morlock di Wells in *The Time Machine*, dalle popolazioni *fremen* che vivono nei "sietch" sotterranei nel ciclo di *Dune* ad opera di Herbert alle varie descrizioni di bunker sotterranei o rifugi antiatomici costruiti sotto la minaccia di un olocausto nucleare e della conseguente ricaduta radioattiva (per esempio i "silo" di Hugh Howey o i "vault" della serie videoludica *Fallout*). È interessante notare come l'idea dell'"underground" abbia in ambito fantascientifico quasi sempre un valore metaforico politico: l'"underground" è abitato dalla classe proletaria, che cerca un miglioramento delle sue condizioni di vita aspirando a raggiungere la città "alta" o di superficie – l'esempio più lampante di questa dinamica è senza dubbio *Metropolis* di Fritz Lang.

<sup>8</sup> Questo è un tipo di nonsense fonetico basato sull'inversione (tra la lettera "b" e la "c") o meglio sul "mirroring" (Stewart, 1989, cap. 3 e Tigges, 1988, cap. 2). Oltre al "mirroring", gli altri dispositivi utilizzati dal nonsense (seguendo la classificazione di Tigges) sono: *imprecision*, *infinity*, *simultaneity* e *arbitrariness*.

corso dei due libri. In TLG il movimento è delicato (è un “floating”, AA, pp. 156-157), pur non essendo completamente confortevole e, in qualche modo, innaturale. In entrambi i casi l'ingresso a Wonderland è un'esplorazione di ciò che si trova sotto la superficie: in AW letteralmente l'esplorazione dell'“underground”, in TLG una discesa al di sotto delle superfici piatte dello specchio e della scacchiera.<sup>9</sup>

L'idea di esplorare l'“underground” presenta alcuni ovvi aspetti psicoanalitici da interpretare: attraverso la letteratura di matrice esistenzialista (dalle *Memorie dal sottosuolo* di Dostoevskij a *La chute* di Camus), ricorrente è l'idea secondo la quale la salvezza individuale per l'essere umano possa venire solo attraverso un movimento di caduta dalle costruzioni della società e dal ritirarsi in un livello inferiore di esistenza. Questo tipo di caduta corrisponde al primo (necessario) momento “distruittivo” nella filosofia di Nietzsche, il momento che distrugge le mitologie e le tradizioni della civiltà occidentale. E oltre: l'“underground” rappresenta la scoperta dell'inconscio. Se il *Die Traumdeutung* di Freud sarà pubblicato solo qualche anno più tardi (e reso popolare solo all'inizio del Novecento), l'idea di “inconscio” – seppur non ancora sistematizzata come in Freud – era già presente tanto nella letteratura (un buon esempio possono essere alcune opere di Shakespeare) quanto nella discussione clinica del diciannovesimo secolo, soprattutto grazie al lavoro di William James negli USA.<sup>10</sup> In generale, ciò che certamente riecheggia nella descrizione carrolliana di Wonderland era l'assunto della presenza di un strato “nascosto” della coscienza umana (secondo l'idea per cui l'essere umano non è trasparente a se stesso) e che tuttavia sia possibile un accesso a questo strato. Nel caso dei due libri di *Alice*, l'accesso è – naturalmente – quello del sogno. In AW, Alice si addormenta mentre la sorella legge un libro (che “had no pictures or conversations in it”, AA, p. 11); in TLG invece si addormenta nel corso di quello che è a tutti gli effetti un “game of make believe” (“let's pretend”, AA, p. 147) con i gatti Dinah, Kitty e Snowdrop come secondi giocatori e con il “prop” della scacchiera e dei pezzi degli scacchi.<sup>11</sup> In entrambi i casi, la transizione tra lo stato di veglia e il sonno (con il sogno) è continua, non presentando alcun evidente cambiamento né nello stile né nel ritmo della narrazione, questo in contrasto con la caduta/discesa dell'accesso alla trama di Wonderland: i due mondi semplicemente si mescolano, attraverso un più o meno controllato movimento dall'alto verso il basso, con il primo mondo che si trasmuta nel secondo. I primi luoghi di cui Alice ha esperienza a Wonderland sono sempre familiari – in AW è un atrio (“hall”, AA, p. 15) e in TLG è addirittura la medesima stanza ove si trovava prima (la “Looking-glass room”, AA, p. 149) – pur presentando elementi minori fuori posto. In AW si tratta della moltitudine di porte possibili e della strana dimensione dell'unica porta giusta per uscire (*moltiplicazione e ridimensionamento*), in TLG invece il fatto che ogni oggetto e parola scritta sia il riflesso degli originali e che gli oggetti siano improvvisamente animati (*inversione e pareidolia*). Questo primo momento di accesso a

<sup>9</sup> Non a caso la primissima versione (del 1863) di *Alice in Wonderland* si intitolava esattamente *Alice's Adventures Under Ground*, presentandosi in forma manoscritta con una trama più semplice e i disegni di Carroll stesso, pensato come regalo per Alice Liddell in persona (il manoscritto è ora conservato alla British Library, MS 46700).

<sup>10</sup> Non vi è alcuna prova, da quel che mi risulta, del fatto che Carroll conoscesse la teoria di William James. Tuttavia, i più rilevanti paper di logica di Carroll furono pubblicati su “Mind” (Carroll, 1894 e Carroll, 1895), nota rivista accademica che nel decennio 1880-1890 pubblicò numerosi articoli di William James. Ciò che è indubbio è che a Carroll fossero familiari gli sviluppi della psicologia (e della parapsicologia) del suo periodo.

<sup>11</sup> Questa è, seguendo Kendall Walton (Walton, 1993), la modalità standard di ogni forma di arte rappresentazionale, inclusa la letteratura. In questo caso, tuttavia, il paragone sembra talmente ovvio, quasi didascalico, che merita di essere evidenziato.

Wonderland esemplifica perfettamente come funziona il nonsense: creando un ambiente familiare e collocando in esso alcuni elementi minori familiari, strani, perturbanti, generando un sentimento di contrasto e una “balance in contradiction” (si veda per es. Lecercle, 1994, capp. 1 e 2). Il modo in cui lo spazio si apre ad Alice una volta entrata a Wonderland funziona esattamente come uno specchio deformante, tramite una transizione fluida ma disturbante. La metaforica qui è la medesima del “trip” psichedelico (come descritto da Huxley in *The Doors of Perception*): l’apertura di una “door in the wall” trascendendo il proprio ego (uccidendolo?), rinunciando ad ogni costrutto o convenzione o – almeno – rimettendoli in discussione (questo sarà uno dei punti chiave del prossimo paragrafo). E con questa somiglianza si vede subito come il concetto di “underground” assuma ancora un nuovo significato: l’“underground” culturale e il suo collegamento con l’uso di droghe psichedeliche. Alice divenne una vera e propria icona culturale per la *Beat generation* durante il dopoguerra (soprattutto negli USA), il suo “trip” venendo letteralizzato nel “trip” psichedelico. Alcune di queste versioni “pop” di Alice sono citate in un interessante riscrittura di AW e di TLG, la *Alice Disambientata*, libro collettivo nato durante un corso sulla letteratura nonsense tenuto da Gianni Celati a Bologna nel 1977.<sup>12</sup> Tra queste, a titolo di esempio, ricordo le canzoni *Lucy in the Sky with Diamonds* dei Beatles e *White Rabbit* dei Jefferson Airplane<sup>13</sup>, la celeberrima “Radio Alice” – voce della controcultura bolognese degli anni Settanta –, lo pseudo-diario *Go ask Alice*<sup>14</sup> (titolo a sua volta riferito a *White Rabbit*) che narra la discesa nelle droghe di una teenager americana, il corto educativo realizzato dalla American Department of Health, Education, and Welfare nel 1971 dal titolo *Curious Alice* (film psichedelico che in realtà sembra più *promuovere* che contrastare l’uso della LSD).

Al di là del valore metaforico di queste letture dell’“underground”, ciò che qui importa è il valore narrativo della discesa di Alice: entrando a Wonderland, accetta di fare un passo

<sup>12</sup> Questo libro è una perla nascosta dei Settanta. Celati e i suoi studenti operano una decostruzione sistematica della Alice “escapista”, rileggendo il suo “trip” attraverso una prospettiva fortemente politica e situata. Bologna nel 1977 fu infatti teatro di una delle fasi più calde delle azioni dei movimenti di controcultura studenteschi, in opposizione al cosiddetto “compromesso storico” tra PCI e DC. La tensione tra l’organizzazione giovanile della DC (Comunione e Liberazione) e i gruppi extraparlamentari di sinistra (in particolare Lotta Continua) culminò infine con l’assassinio del giovane Francesco Lorusso da parte delle forze dell’ordine. Gli studenti dell’Università di Bologna risposero con l’organizzazione di una serie di manifestazioni e con l’occupazione degli spazi universitari, portando ad una dura risposta da parte dell’allora Ministro dell’Interno Francesco Cossiga, risposta che nell’immaginario collettivo permane ancora oggi nelle immagini dell’occupazione militarizzata con veicoli blindati tra le strade della “rossa” Bologna. È quindi questo il contesto in cui Celati portò avanti le sue lezioni su Alice e il nonsense.

<sup>13</sup> L’intero immaginario di *Lucy in sky with diamonds* sembra essere carrolliano e la “girl with kaleidoscope eyes” nient’altri può essere se non una versione immaginaria di Alice sotto l’effetto dell’acido lisergico (LSD – Lucy, Sky e Diamonds); *White Rabbit* (nel testo di Grace Slick) si riferisce ancora più esplicitamente ad Alice, con il bruco (“a hookah-smoking caterpillar”), il gioco degli scacchi (“the men chessboard”), il White Knight e la Red Queen (l’uno che “is talking backwards”, l’altra che è “off with her head”). Si noti anche che John Lennon era uno scrittore amatoriale di poemi nonsense (scrisse e pubblicò due raccolte, *In His Own Write* nel 1964 e *A Spaniard in the Works* nel 1965) e che spesso incorporava personaggi e immagini carrolliane nei suoi testi (si veda per esempio *I Am the Walrus* che si riferisce al poema “The Walrus and the Carpenter” nel cap. 4 di TLG).

<sup>14</sup> Questo controverso libro fu pubblicato nel 1971 negli USA come un vero diario della teenager protagonista (il nome Alice sarebbe uno pseudonimo). Attribuito ad “anonimo”, si scoprì in seguito che l’autrice era Beatrice Spark, una consulente dell’infanzia mormone che millantava titoli accademici e scriveva in ottica pedagogico-dissuasiva.

indietro in uno stato di esistenza più primordiale e originario. Tutte le sue conoscenze e certezze pregresse (di cui una buona parte sono le manieristiche e affettate regole dell'etichetta vittoriana per giovani ragazze) debbono essere lasciate sull'uscio di Wonderland, anche a costo di arrivare impreparata nel confronto con gli abitanti fantastici di questo mondo, venendo spesso presa in giro (come in effetti accade più volte). Wonderland si apre a lei come uno spazio con geometrie inedite: già nelle prime pagine di AW scopre immediatamente la sensazione di essere o troppo grande o troppo piccola per questo mondo nuovo e presto comincerà a riformarsi, e a modificare le sue dimensioni in una schizofrenia dinamica del suo corpo. Al contrario delle interpretazioni più ovvie, Alice *non* è alla ricerca della sua identità<sup>15</sup>: sa benissimo chi è e incarna perfettamente e con coscienza il ruolo della giovane ragazza della società borghese vittoriana, e tuttavia mantiene una scintilla di volontà che è ciò che le consente di sopravvivere a Wonderland, adattandosi rapidamente alle sue assurde regole e presto sfidando i personaggi che incontra con le loro stesse armi nel linguaggio, in schermaglie nonsense agonistiche e giocose. Ciò che è spezzato in Alice non appena entra a Wonderland è piuttosto la sua concezione di “senso comune”, la sua *cultura*: Clifford Geertz (Geertz, 2009) ben descrive il “common sense” come un “cultural system”, mostrando la sua variabilità e validità solo locale; Susan Stewart (Stewart, 1989), con un simile approccio etnologico, mostra come il senso comune sia linguisticamente costruito all'interno di una fitta rete di connessioni intertestuali.<sup>16</sup> Dopotutto, ciò che interessa ad Alice è la consapevolezza di non essere definita dal senso comune della sua cultura e il suo realizzare – realizzazione liberatoria e spaventosa al contempo – che le norme sociali sono ugualmente soggette a cambiamento nel momento in cui a variare sono i regolatori, fautori del mondo ludico e linguistico di Wonderland – questa la lezione di Humpty Dumpty, “The question is [...] which is to be master – that's all” (AA, p. 224).

Come è chiaro in Deleuze (Deleuze, 1998, in particolare la “Seconda serie”), allora, l’“underground” di Alice non è in realtà un ulteriore (o superiore) livello di profondità rispetto alla piattezza della realtà, non quindi la riproduzione ennesima di una dialettica del dentro/fuori (Bachelard, 2012, cap. 9), non la distinzione psicanalitica tra realtà e *Reale*: piuttosto si tratta di un *taglio immanente* di questo reale che, seppur configurandosi come una discesa, è concreto (i sogni *sono* concreti, neurologicamente concreti) e riarrangia ciò che è presente, per quanto negato o sommerso. Non vi è nulla di mistico o trascendente nel “trip” di Alice, è semplicemente un “coming to un-reason” (parafrasando il gergo carrolliano), una riflessione sulla sua ragione di senso comune e completamente eteronormata e,

<sup>15</sup> Sono ben consapevole del fatto che questa sia un'affermazione non standard per quanto riguarda l'interpretazione di *Alice*, specie se si considerano esclusivamente alcuni episodi specifici (solitamente il cap. 5 di AW “Advice from a Caterpillar” e il cap. 3 di TLG “Looking-glass Insects”). Nel primo caso, Alice si lamenta di non essere abituata a cambiare così spesso, al punto da dimenticarsi ciò che credeva di sapere e, infine, dal non sapere più chi sia. Nel secondo caso, Alice si dimentica direttamente il proprio nome attraversando “the wood where things have no name” (AA, p. 185). Tuttavia, ad un'analisi più attenta e comprensiva, ciò che Alice si dimentica sono soprattutto le inutili convenzioni (l'etichetta, i poemetti pedagogici e le filastrocche, ecc.) tipiche del periodo vittoriano; si libera di queste e *senza* queste il suo vero io è propriamente rivelato. Emergono quindi due modi per contrastare un'interpretazione di AW alla stregua di un movimento di perdita/ricerca dell'identità: un primo negativo di rinuncia al superfluo, e un secondo positivo di *habitus* al cambiamento.

<sup>16</sup> Questo discorso è inoltre presente nella discussione che porta avanti Wittgenstein in *On Certainty* a proposito delle teorie di G.E. Moore sul “common sense”, soprattutto nella sua spiegazione di proposizioni ovvie a proposito del mondo come “istruzioni” (§ 36) a proposito del linguaggio come gioco (Wittgenstein, 1969, p. 41 e *passim*).

infine, una svolta anarchica e autonomista sulle regole del gioco e, in particolar modo per lo scopo di questo contributo, sull'organizzazione spaziale.

### 3. Abitare

Una volta che Alice è entrata in Wonderland e una volta che si è (in qualche modo) abituata ad esso, non si limita ad attraversarlo ma accetta la sua nuova condizione e *abita* questo nuovo mondo. Al contrario della maggior parte dei romanzi fantasy e di buona parte dei libri per bambini, non vi è un vero e proprio obiettivo nei libri di Alice, non c'è una *quest*.<sup>17</sup> Perfino in TLG (che è strutturato in modo più logicamente ordinato di AW, seguendo le regole degli scacchi), anche laddove Alice vuole effettivamente realizzare un obiettivo (diventare Regina), non vi è alcuna vera ragione perché ciò debba essere portato a termine: è un gioco solo per il gusto di giocare.<sup>18</sup> Alice accetta gradualmente la sua vita in Wonderland e, lentamente ma con regolarità, cresce e matura (considerando come l'elemento temporale sia manipolato dai sogni). Alice trascorre la maggior parte del suo tempo in Wonderland vagando senza una meta precisa e interagendo con alcuni abitanti di questo mondo; la struttura dei due romanzi ricorda quella del melodramma, con brevi "recitativi" durante i quali Alice si sposta da un punto a un altro e lunge "arie" episodiche, che sono gli incontri che

<sup>17</sup> Il grande errore della versione cinematografica di Tim Burton ha precisamente a che fare con questo punto: è chiaro fin dal primo momento del film che Alice è la "eroina della profezia" (secondo un tipico *topos* del fantasy) e che dovrà portare a compimento la sua *quest*. Nella versione di Burton, quindi, Alice è semplicemente l'ennesima eroina fantasy, banalizzata nella sua *quest* e priva di quel sentimento di sospensione e di "disambientamento" (come in Celati), razionalizzata nella sua urgenza di compiere ciò che qualcun altro le ha comunicato che è destinata a compiere. Per una critica del film di Burton si veda anche Fisher, 2010.

<sup>18</sup> È a tutti gli effetti una partita di scacchi, perfino una verosimile. Tuttavia, come lo stesso Carroll fa notare e come analizza Gardner, "the *alternation* of Red and White is [...] not so strictly observed" (AA, 137) e "both sides play an exceedingly care-less game" ma, si chiede Gardner, "what else could one expect from the mad creatures behind the mirror?" (AA, n.2 pp. 137-138). Sulla metafora scacchistica in TLG (in opposizione al gioco di carte di AW) molto si è scritto (un buon resoconto del dibattito è in Downey, 1998). La metafora sottostante la scelta di descrivere un gioco di scacchi reale, seppur con regole fortemente modificate e con numerose violazioni al rigido determinismo scacchistico, sembra essere quella della ragazzina di epoca Vittoriana che, attraversando la scacchiera e venendo promossa da pedina a regina, diventava donna ed entrava a pieno titolo nella società. Tale percorso è però forzato dal momento che la pedina, all'interno del gioco, non è consapevole della totalità del gioco né comprende appieno le regole da cui è comunque controllata. Si noti che tale metafora del controllo vale tanto per Alice quanto per il lettore: entrambi soggetti a regole che non capiscono, entrambi che hanno fugaci visioni di sentieri alternativi, entrambi condannati all'ineluttabilità del loro percorso. Tuttavia, proprio all'interno di un sistema chiaramente normato vi è la possibilità di una deviazione e di un elemento di creatività: l'immanenza delle regole del gioco degli scacchi consentono una riflessione sulla loro violazione, sulle eccezioni e sulle varianti, mentre l'arbitrarietà trascendente delle regole della società Vittoriana (che si appoggiavano su momenti esterni, altri e sempre sfumati o comunque filtrati) non consente deviazioni. Su questo punto si veda la discussione sull'arrampicata che fa Nguyen (in Nguyen, 2019) e il contrapposto commento sul gioco degli scacchi *versus* la dama che scrive Edgar Allan Poe all'inizio di *The Murders in the Rue Morgue*. Si noti poi come Carroll utilizzi uno schema di colori atipico (rosso/bianco), probabilmente con lo scopo di evitare un manicheismo morale banalizzante (nero/bianco).

tutti noi ben conosciamo.<sup>19</sup> Una mappatura di Wonderland emerge quindi in modo preciso dall'avvicinarsi di scene blandamente collegate da transizioni da un luogo all'altro. Anche la linearità di TLG, nel quale Alice attraversa una scacchiera per diventare regina, è solo apparente ed è più che altro cinematografica, consistendo – secondo una felice intuizione di Gilles Deleuze (in Deleuze, 1998) – di un'*image-movement* e non di immagini in movimento discretamente riprodotte una di seguito all'altra. L'apparenza di una linearità e l'assenza di *quest* contribuiscono a restituire tanto ad Alice quanto al lettore l'idea di un viaggio senza destinazione condotto per il solo piacere di esplorare (un viaggio *striving*)<sup>20</sup>. Sentimento che è lo stesso che permea il capolavoro *beat On the Road*: il passaggio “‘Sal, we gotta go and never stop going till we get there’ ‘Where we going, man?’ ‘I don't know but we gotta go.’” ha lo stesso spirito del disorientamento di Alice (Alice effettivamente *disambientata*) quando si confronta con il Cheshire Cat “‘Would you tell me, please, which way I ought to go from here?’ ‘That depends a good deal on where you want to get go,’ said the Cat. ‘I don't much care where –’ said Alice. ‘Then it doesn't matter which way you go,’ said the Cat. ‘– so long as I get *somewhere*,’ Alice added as an explanation.”<sup>21</sup>

In questo vagheggiare, Alice non si limita ad attraversare Wonderland – che non è quindi un mondo pre-esistente al suo sogno. Alice, tramite l'incontro con i personaggi (che spesso sono residui del suo mondo, soggetti di filastrocche, caricature dei tipi della realtà vittoriana, da un punto di vista esterno spesso vere e proprie caricature satireggianti) e soprattutto tramite il dialogo con essi, costruisce Wonderland e lo abita. Il linguaggio onirico scalfisce i confini del vero mondo ristretto e costruisce nuove pareti ove Alice può risiedere. L'abitare il mondo di Wonderland per Alice ha la stessa duplicità dell'abitare il mondo Heideggeriano: il suo essere gettatezza ma al contempo il suo farne dimora ed il ritornare sempre ad essa ciclicamente (entrambi i libri sono ciclici: Alice cade nel Rabbit Hole dall'alto al basso e si risveglia quando durante il processo “she had grown to her full size” dal basso all'alto; in TLG raggiunge una posizione “superiore”, regina dal lato opposto della scacchiera, ma, riattraversando lo specchio, si ritroverebbe a quel punto nuovamente nella casella di partenza).

Come avviene la costruzione di questo mondo ed il suo inabitare? Vi è innanzitutto una specifica concezione del linguaggio in Carroll. Similmente a ciò che teorizzano tanto Saussure (Saussure, 2005)<sup>22</sup> quanto Huizinga (Huizinga, 2002), il linguaggio è un *gamelike*

<sup>19</sup> Riassumendoli, in AW, sono: la stanza con il tavolo, la Caucus-Race, la casa del White Rabbit, l'incontro con il Caterpillar, la casa della Duchessa e l'incontro con il Cheshire Cat, il Tea-Party, l'incontro con la Regina e la partita di croquet, e infine il processo. In TLG invece: la casa specchiata, il giardino dei fiori viventi dove Alice incontra la Regina rossa, il bosco, l'incontro con Tweedledum e Tweedledee e con la Regina bianca, l'episodio di Humpty Dumpty, la battaglia tra il Leone e l'Unicorno, l'incontro con il Cavaliere bianco e l'incoronazione di Alice, e infine la festa finale.

<sup>20</sup> C. Thi Nguyen nel suo importante *Games: Agency as Art* (Nguyen, 2020) distingue due tipi di gioco: giochi nei quali si gioca con l'obiettivo di vincere (*achieving*) e giochi nei quali si assumono solo interessi temporanei e contingenti con il tentativo di portare avanti il gioco solo per l'attività stessa di giocare (*striving*). Questo secondo tipo, argomenta Nguyen, ha gran valore nell'incrementare la nostra *agency*. Tutti i giochi nei libri di Alice sembrano essere puramente *striving* (o folli giochi *striving* o la parodia *striving* di regolari giochi *achieving*): si pensi alla Caucus race (AW, cap. 3) durante la quale non ci sono regole e, alla fine, “*everybody has won, and all must have prizes*” (AA, p. 32). Anche in questo caso, la Caucus race satirizza un evento sociale relativo alla sfera politica (nota 2, AA, p. 32: “a system of highly disciplined party organization by committees”).

<sup>21</sup> Collegamento confermato anche da Gardner stesso, AA., n. 7, p. 68.

<sup>22</sup> Proprio Saussure fa ampio uso di metafore dal gioco degli scacchi per spiegare il sistema della lingua nel *Course*: Saussure, 2005, pp. 43, 125-127, 153.



*system* governato da regole e convenzioni vere solo nell'atto sociale di stipula iniziale e soprattutto durante il gioco stesso. Alice non conosce le regole di Wonderland ma continuamente tenta – perlopiù sbagliando – di inferirle tramite l'osservazione dei comportamenti degli altri personaggi; allo stesso modo non conosce le regole del linguaggio nonsense che regola in maniera del tutto coerente le discussioni dei personaggi di Wonderland (quando i vari personaggi usano l'accezione “talking nonsense” è sempre riferita a processi e logiche esterne al mondo). Sebbene alcune analisi (Blake, 1974) si concentrino sulla nozione di *mastery* – spiegando come Alice impari dall'osservazione inferenziale degli altrui comportamenti e in un secondo momento incorpori tali regole nei suoi comportamenti ribaltando la situazione – mentre altri (Bivona, 1986) si concentrano sullo svelamento del “semiotical imperialism” di Alice – incapace di costruire un sistema di significato ulteriore al suo, continuamente riproponendo gli stilemi Vittoriani da cui bene o male non riesce ad uscire – ritengo più proficuo evidenziare gli aspetti genuinamente poetici in questa dinamica del gioco nel linguaggio di Alice. Ciò che è indubbio è l'aspetto agonistico della conversazione in Alice che, come spiega Lecercle, ribalta specularmente il *cooperative principle* di Grice e le sue massime senza tuttavia violarle/dileggiarle *localmente*, ma piuttosto sostituendole globalmente. Ciò nonostante, quello che mi sembra manchi in queste analisi, è il riconoscimento della gratuità (il termine utilizzato in estetica è *disinteresse*) del gioco: si gioca per giocare, né in fondo importa davvero chi vince. A fare garanzia di ciò c'è l'assoluta lucida presa di coscienza da parte di Alice del fatto che quel mondo (Wonderland) non funziona: ella non sembra consapevole di stare sognando, e certo resta arrendevole di fronte alle angherie assurde di un sistema a lei ignoto talvolta riuscendo temporaneamente a ribaltare i rapporti di forza, ma è comunque sempre scissa tra la curiosità in qualche modo amena (“curiouser and curiouser”, AA, p. 20) per la novità di Wonderland e l'attaccamento sempre più vacillante alla sua realtà. Dalla presa di coscienza del fatto che il mondo di Wonderland non funziona – fino alla rabbia più estrema che in entrambi i casi la porta al risveglio (cfr. *infra*, sez. 4) – sembra specularmente derivarne che anche il suo di mondo non funziona sul piano logico e morale. I due mondi si sovrappongono davvero come due superfici specchiate ma del medesimo contenuto rappresentato *sbagliato*, non trattandosi quindi di una mera inversione chirale in negativo – come abbiamo visto a proposito degli scacchi (cfr. *supra*, n. 18) Carroll non cede a manicheismi così triviali.<sup>23</sup>

Alice è quindi demiurga di Wonderland, che è costruito a sua immagine e somiglianza. Il mezzo con cui costruisce questo mondo è precisamente il linguaggio. Esternamente, è costruito come un gioco finzionale, quanto mai evidente in TLG (come già menzionato, nasce tutto da un gioco con i gatti) e più celato in AW, dove invece il sogno è il risultato del fantasticare immaginifico di una ragazzina annoiata. Ma soprattutto, internamente, il mondo di Wonderland è definito dalle geometrie spaziali che emergono dalle conversazioni, precisamente dal botta e risposta e dai così tanti dialoghi che – per fortuna nostra e di Alice – sono così presenti sia in AW che in TLG al contrario del libro della sorella. Tali

<sup>23</sup> Sul fatto che gli specchi “non invertono” si veda il saggio di Umberto Eco che cita Alice che entra nello specchio come esempio negativo (ma d'altronde noi lettori, riflettendo su Alice, ci rifiutiamo di entrare nello specchio costruito da Carroll, sorvolandolo piuttosto a volo d'uccello). Gli specchi non invertono, è l'inversione retinica che inverte ciò che è invece semplicemente speculare: “davanti allo specchio non si dovrebbe parlare di ribaltamento, bensì di assoluta congruenza” (Eco, *Sugli specchi*, in Id., 2018, par. 4). Ma, cosa ancora più interessante, è la conclusione per cui Eco spiega come sia “chiaro in che senso una immagine speculare non sia un segno” (*ivi*, par. 10). Rileggendo l'Alice secondo questo principio si smontano facilmente le numerose interpretazioni metaforiche dei lavori di Carroll, ricollocandole nel rango di dimensioni proiettive dell'interpretante e non interpretazioni specchiate rigide o oggettive dell'intenzionalità autoriale originaria.

geometrie non sono quindi la risultante di un processo descrittivo ma effettivamente costitutivo del linguaggio nonsense interno a Wonderland e del linguaggio finzionale, secondo – ancora una volta – un gioco di specchi. Senza tale elemento costitutivo che porta il linguaggio dall’essere poetico all’essere poietico, allora sì Wonderland sarebbe un mero stato, una semplice condizione di attraversamento, un limbo inabitabile.

Una concezione poietica del linguaggio è in realtà quella che emerge da alcune concezioni del linguaggio in generale: mi riferisco in particolare alla teoria degli atti linguistici in Austin (Austin, 1975) secondo la quale, lungi dall’aver una funzione meramente comunicativo-descrittiva, esistono anche usi non locutori (nello specifico perlocutori) del linguaggio. A partire da questa idea (e collegandola alla specificità del concetto di *Sprachspiel* nel secondo Wittgenstein, es. Wittgenstein, 2014, §2) si può estendere il discorso alla letteratura in generale, ove il linguaggio sarebbe un *prompt* per iniziare un gioco immaginativo che coinvolge tanto l’aspetto narrativo quanto quello descrittivo. La lettura (primo elemento citato in AW) e il gioco (*leitmotiv* di Alice, come si è visto) hanno quindi in comune l’idea per cui esistano delle regole che sono costruite e offerte in maniera prima ostensiva e in seguito verbale tramite l’uso di perlocuzioni: nel caso del gioco queste sono effettivamente le indicazioni per giocare (“*do this*”), nel caso della lettura sono quelle che Genette chiama “*seuils*” del testo, a partire dall’autore e dal titolo – che nel caso dei due libri di Alice già “normano” molto.<sup>24</sup>

Il linguaggio, a partire da quello paratestuale, è quindi prescrittivo e costruttivo. In generale gli episodi descritti da Carroll si possono dividere in due categorie: quelli che esplicitamente parodiano alcuni momenti della società vittoriana (è questo il caso del *tea party*, della partita a croquet, il processo) e altri che invece si limitano a ribaltare la struttura canonica della conversazione (trasformando la cooperazione in *agon*). Nel primo caso a prevalere sono le regole del linguaggio esterne relative alla costruzione sociale dello specifico evento, regole che, naturalmente, nei libri di Alice sono distorte e ribaltate; nel secondo caso le regole sono quelle interne a linguaggio. Il *tea party* ribalta quindi la struttura

<sup>24</sup> Sull’autore: l’uso di uno pseudonimo (Lewis Carroll) rispetto al vero nome (Charles Lutwidge Dodgson) prescrive una distinzione netta tra il noioso professore di logica e il fantasioso narratore e creatore di giochi linguistici. Ciò nonostante, questo è valido solo sulla carta, con buona pace di taluni commentatori che ne hanno voluto fare una distinzione sostanziale nella vita di Carroll piegando quello che era semplicemente un ennesimo gioco ad un’interpretazione psicanalitica secondo la quale Carroll sarebbe la versione non repressa di Dodgson. Sfogliando le numerose lettere rivolte alle bambine che tanto amava si vede come si firmasse *indistintamente* tanto Charles Lutwidge Dodgson (talvolta in forma abbreviata o con le sole iniziali) quanto Lewis Carroll. Sui titoli: a parte il già notato cambio da *Alice’s Adventures Underground* all’attuale *Alice’s Adventures in Wonderland*, si vede subito come nel primo libro il campo semantico indicato dal titolo sia in qualche modo familiare quello del romanzo di avventure in una terra fantastica a cui comunque i lettori britannici erano già abituati (si pensi al settecentesco *Gulliver’s Travel* il cui titolo originale era *Travels into Several Remote Nations of the World, in Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of Several Ships*). Il titolo completo di TLG è più curioso: *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*. L’inserimento dello specchio nel titolo prescrive e traccia una rotta precisa, fornendo il correlativo oggettivo del viaggio fantastico di Alice; l’inserimento del “*what Alice found there*” richiama ancora una volta l’aspetto “curioso” della sua avventura. Ma vi sono altri paratesti da considerare: le poesie iniziali che ancorano la finzione alla realtà, lo schema scacchistico preposto a TLG, la prefazione all’edizione del 1897 con la spiegazione delle *portmanteau words*, la poesia conclusiva e, naturalmente, la quantità immensa di lettere che fanno di contorno tanto alla finzione quanto alle vicende reali, costellazione immensa di cui i due libri di Alice sono solo le due stelle più luminose.

nomologica dell'etichetta di eventi simili nell'alta società<sup>25</sup>; la partita a croquet quella dello svago degli adulti e in generale quella degli sport Vittoriani; quella del processo si fa beffe della ritualità del mondo dei tribunali. Tutti gli altri passaggi contribuiscono invece a creare quell'immagine speculare a cui si faceva cenno della società degli adulti di un ceto borghese, con la morale paternalistica e "di facciata". L'altro ribaltamento è quello, molto studiato (si veda per esempio il volume Marret *et al.*, 2005) delle poesie con contenuto morale e parte integrante della pedagogia del tempo.

Mi limiterò ad analizzare un episodio di AW che ben descrive come l'aspetto linguistico e quello geometrico si corrispondano: questo perché tra i due libri, come già è emerso, AW è il meno rigoroso quindi quello ove è più facile identificare un abitare che è, come si è detto, lo stesso abitare del sogno. E, soprattutto, perché il secondo libro è dominato da un episodio che definisce mondo, spazi, significati e geometrie in maniera preponderante – l'incontro con Humpty Dumpty.

L'episodio è quello della conversazione con il Caterpillar (cap. 5). Esso ha il suo incipit nel capitolo precedente: Alice è appena sfuggita dall'incontro con il *puppy* che, essendo lei rimpicciolita per uscire dalla casa del Rabbit, le sembra ora enorme. Chiedendosi come fare a ritornare al "right size" (AA, p. 47), controlla un grosso fungo. Allungandosi "herself up on tiptoe" vi trova il Caterpillar ("a large blue caterpillar, that was sitting at the top, with its arms folded, quietly smoking a long hookah" – AA, p. 48). La conversazione inizia con una domanda "Who are you?" (AA, p. 49 – corsivo nell'originale). La domanda è rivolta quindi dal bruco da una posizione leggermente sovrastante Alice, ma la risposta "shyly" di Alice, fa sì che il divario tra i due sembri ancora maggiore. Lo scambio è breve e ruota attorno al fatto che Alice non sappia più chi sia poiché non sia abituata a così tanti cambiamenti, cosa su cui ovviamente il bruco è in disaccordo. Lo scambio è sempre impari: le battute del bruco sono pronunciate "sternly" e "contemptuously", quelle di Alice "rather shyly" e "very politely". La conversazione torna al punto di partenza con il ripetersi della domanda "Who are you?" (AA, p. 50). A questo punto la verticalità della conversazione, dopo l'ennesima "puzzling question" del bruco, si trasforma bruscamente in orizzontalità: Alice si allontana irritata ("turned away", AA, p. 50). Il bruco la richiama per comunicarle "something important" che si rivela essere una di quelle frasi vuote verosimilmente così comuni alle morali della società di Alice ("Keep your temper", AA, p. 51). Alice aspetta "some minutes" e la geometria cambia nuovamente, seppure in modo impercettibile: il bruco "unfolded his arms" e smette di fumare preoccupandosi realmente per la prima volta della situazione di Alice. All'invito del bruco di ripetere la poesia *You are old, Father*

<sup>25</sup> È difatti un "mad" tea party. Si noti che l'organizzazione di eventi di questo genere erano comuni presso le istituzioni manicomiali di epoca Vittoriana che proponevano una forma di contenzione e trattamento del "malato di mente" più subdola (più normalizzante tramite una ri-educazione) ma per certi versi più umana rispetto al puro contenimento. È accertato poi che il personaggi del tea party siano effettivamente dei "tipi" di folli (le espressioni "mad as hatter" e "mad as a March hare" erano in voga, "dormouse" era chiamato invece il narcolettico, si veda AA, n. 1 and n. 2, pp. 72-74) di cui Carroll era a diretta conoscenza grazie ad un suo familiare, lo zio Robert Wilfred Skeffington Lutwidge, *barrister* (quindi probabilmente servì da ispirazione anche per l'episodio del processo) e "Commissioner in Lunacy", membro quindi di quel corpo pubblico stabilito nel 1845 per controllare il welfare delle persone malate di mente all'interno dei manicomi. Uno studio particolarmente ricco (Kohlt, 2016) attesta di come lo zio, oltre ad avere iniziato il giovane Carroll alla fotografia (che ha un ruolo fondamentale anche nella catalogazione "scientifica" dei *lunatics*), sia stato il veicolo per Carroll per una conoscenza diretta tanto delle questioni relative alla malattia mentale quanto dell'istituzione manicomiale come istituzione totale (l'accesso ad alcuni manicomi di epoca Vittoriana era peraltro libero). Un'altra descrizione letteraria di un "mad" tea party si trova nel racconto di Poe dello stesso periodo (1845) dal titolo *The System of Doctor Tarr and Professor Fether*.

*William*, Alice reagisce al contrario (“folded her hands” – Gardner spiega che questo gesto era tipicamente quello insegnato ai bambini per ripetere “la lezione” al fine di “concentrate their mind and prevent fidgeting”). La poesia è ovviamente tutta sbagliata (“wrong from beginning to end” le dice il bruco “decidely”). La scena quindi si ferma nuovamente per “some minutes” e riprende per avviarsi alla sua conclusione. Dopo un breve scambio sull’altezza comune ai due di “three inches” (circa 7,5 cm), con il bruco che si alza sostenendo che in fondo “It is a very good height indeed”, AA, p. 54), il bruco *scende* e le rivela che un lato del fungo ha il potere di rimpicciolirla, l’altro di ingrandirla. Dopo ciò, sparisce. Naturalmente il fungo è una superficie non orientabile in modo univoco per quanto riguarda una simmetria assiale verticale: Alice è quindi in dubbio su quale lato mangiare.

Come si evince da questo breve rendiconto, il mondo che fa da contorno agli incontri di Alice è piuttosto vuoto se non fosse riempito dalle parole degli scambi con i vari personaggi (si noti che anche quegli elementi che sarebbero ornamentali nella descrizione di un luogo diventano personaggi, come nel caso dei fiori che parlano). I due libri di Alice spiccano per assenza di descrizioni indirette ricche e particolari, il che è curioso, considerando che ciò che nel nostro immaginario è radicato non sono solo i personaggi ma anche a tutti gli effetti il mondo di contorno<sup>26</sup>: il mondo, quindi, *emerge* in modo forse più teatrale che cinematografico dalle interazioni e dalle conversazioni, impeccabilmente dirette da Carroll. L’uso degli avverbi nel tono della conversazione restituisce una chiara descrizione dei rapporti di potere che nella nostra immaginazione ha immediatamente un correlato visuale (Alice in basso, il bruco in alto); il dinamismo dei movimenti (dal verticale all’orizzontale) rende lo spazio tridimensionale; l’inserimento preciso (con il riferimento ai minuti) di numerose pause nella conversazione lo dilata creando un rapporto tra il pieno troppo pieno delle conversazioni “inutili” e “nonsense” e il vuoto dei silenzi. Un giardino con un bruco su un fungo è verosimile; un giardino con un bruco parlante ove la protagonista è delle medesime dimensioni è proprio del fantastico; un giardino dove questi personaggi conversano in questa maniera, usando le parole come una telecamera che definisce gli spazi in certe pellicole, dove i contorni del discorso diretto fungono da microregolazioni delle geometrie, dove il vuoto del significato interno della conversazione contrasta con la ricchezza metamorfica degli eventi contemporanei alla conversazione – tutto ciò è esclusivo del nonsense. È importante notare come il mondo emerga da questo uso particolarissimo del linguaggio in queste conversazioni poetiche non tanto come scarto o eccesso del linguaggio, ma come prodotto diretto. Non si tratta quindi di mero *worldbuilding*, come può accadere nei romanzi fantasy, ove riferimenti semantici al mondo (ai suoi enti, alla sua storia) sono inseriti all’interno delle conversazioni per restituire l’immagine di un mondo che eccede l’esistenza dei personaggi. Nel caso del nonsense di Wonderland, il mondo è invece un prodotto *diretto* della dinamica linguistica che l’episodio del bruco esemplifica. Le medesime strutture (agonismo, verticalità/orizzontalità, dinamismo, silenzio materico) si ripetono nel corso di entrambi i libri, ed anzi si moltiplicano nelle occasioni in cui i personaggi sono più di due, rendendo le scene molto più complesse da districare.

Ed ecco che il confronto con il teatro può risultare quanto mai fruttuoso. Nelle letture/ri-scritture di Alice possiamo grossolanamente distinguere tra quelle normalizzanti (ove appunto Wonderland è spazio di fuga, visione che sto cercando di contrastare in questo articolo) e quelle invece “attive” (che in maniera talvolta critica leggono Wonderland come uno spazio *altro*, linguisticamente costruito e da un potenziale anarchico). Alla prima classe

<sup>26</sup> A questo hanno contribuito senza dubbio le numerose versioni cinematografiche a partire da quella celeberrima di Walt Disney (del 1951, il tredicesimo classico Disney), peraltro accolta molto negativamente dai fan carrolliani.

fanno parte la stragrande maggioranza di reinterpretazioni cinematografiche dirette e alcune indirette (una su tutte i film della serie *Matrix*)<sup>27</sup>; alla seconda un numero ristretto di confronti con Wonderland e con Carroll per così dire “a muso duro”. Per citarne alcune nelle quali mi sono imbattuto in questi anni: il tentativo anti-grammaticale di traduzione dell’episodio di Humpty Dumpty di Antonin Artaud<sup>28</sup>; la già citata versione politica e situata di Alice operata da Celati<sup>29</sup>; le letture di Angela Carter (*The Curious Room* e la short-story *Wolf-Alice* contenuta in *The Bloody Chamber*)<sup>30</sup>; la versione joyciana del sogno di

<sup>27</sup> Limitandoci alla trilogia originale diretta da entrambi i Wachowski, i riferimenti ad Alice sono piuttosto espliciti (il più palese è probabilmente l’esplicito riferimento a Wonderland nella scena della scelta della pillola; il più interessante l’uso degli specchi come *gates*), ma l’intera struttura manichea “doppia” (un mondo simulato nel quale si vive più o meno bene ma non si gode di libero arbitrio e un mondo reale in cui si può esercitare il libero arbitrio ma si è costantemente sotto attacco dalle macchine) si allontana dalla fluidità delle transizioni Carolliane tra i due mondi e ripropone l’idea della “fuga” tramite la *red pill*.

<sup>28</sup> Antonin Artaud è per eccellenza la figura scomoda del surrealismo francese. Autore di teatro tra i più importanti del secolo scorso, ricordato principalmente per il cosiddetto “teatro della crudeltà”, dopo il sodalizio con i surrealisti se ne allontana rifiutando l’adesione al PCF. All’inizio degli anni Trenta viaggia in sud America e si abbandona all’uso di droghe e psichedelici; tornato in Francia trascorre gli ultimi anni della sua vita in internamento manicomiale. È in questo contesto (nello specifico: nel manicomio di Rodez sotto la direzione del Dr. Ferdière, uno psichiatra aperto a nuove forme di terapia ma che comunque non disdegnava il più tradizionale elettroshock) che, come forma di arte-terapia, viene invitato a tradurre il capitolo di Humpty Dumpty di TLG. Artaud in qualche modo identifica Carroll in Ferdière e in seguito ad un uso sempre più massiccio dell’elettroshock si riappropria della sua identità e si oppone ad entrambi: negli anni passati in internamento ha perduto il linguaggio, ora con la traduzione se ne riappropria, opponendosi a Carroll come scrittore freddo, calcolatore e inventore di artifici, che non dà spazio al desiderio della scrittura, alla pulsione originatasi dal dolore. Il sottotitolo della sua traduzione è infatti “Impresa anti-grammaticale su Lewis Carroll e contro di lui”.

<sup>29</sup> Cfr. *supra*, n. 13.

<sup>30</sup> Angela Carter (nata Olive Stalker) è una giornalista e scrittrice inglese, gran conoscitrice del folklore e molto condizionata dai suoi viaggi in Giappone. Alice compare (almeno) due volte nella sua produzione. La prima in *The Bloody Chamber* nel racconto *Wolf-Alice* che rilegge la fiaba di Cappuccetto Rosso tramite Alice: qui Wolf-Alice è una creatura che non è né lupo né bambina, umana cresciuta dai lupi e “mutata”, non possiede il linguaggio né degli uomini né dei lupi, il suo linguaggio è rotto (come quello di Alice che si impappina quando recita le sue poesie) e la sua identità frammentata (come Alice che muta innumerevoli volte nel corso della storia). Wolf-Alice viene condotta da delle suore dal “Duca” che è sostanzialmente un vampiro: non si riflette perché abita “through the looking glass”. Il Duca è uomo che imita il lupo (uomo-in-lupo), Wolf-Alice è ragazza-lupo; è altra, altra perché divenuta-animale, altra perché donna. Come Alice, Wolf-Alice cresce e si fissa tramite il sangue mestruale e l’immagine riflessa di uno specchio. La seconda occorrenza in cui compare Alice è il breve racconto intitolato *The Curious Room* dove Alice, attraversando lo specchio, si ritrova all’interno di una “crystall ball” in una “curious room” di un mago e alchimista inglese – Dr. John Dee – con il suo assistente Edward Kelly, nella Praga di fine Cinquecento (l’episodio è vagamente ispirato alla versione “praghese” e surrealista di *Alice in Wonderland* nel film *Něco z Alnky* di Jan Svankmajer del 1988). Qui Alice vive una serie di avventure simili a quelle descritte da Carroll: un incontro con un animale domestico “gigantesco” (in questo caso un gatto), l’esperienza di cambiare dimensioni (in questo caso con una fragola), la perdita della voce (qui letterale), le conversazioni nonsense (l’Alice di Carter parla solo tramite indovinelli), l’incontro con personaggi bizzarri e “folli” (qui è Giuseppe Arcimboldo).

Alice in *Finnegans Wake*<sup>31</sup>; l'ideale prosecuzione di Alice in *Escenas inéditas de Alicia en el País de las Maravillas* del filosofo cileno Jorge Millas<sup>32</sup>. Ma anche fenomeni più pop come la serie di videogiochi *American McGee's Alice*<sup>33</sup>, numerosi riferimenti nella fantascienza<sup>34</sup> e alcune versioni pornografiche<sup>35</sup>. Ciò che tutte queste letture/riscritture hanno in comune è l'intendere Wonderland (e il linguaggio nonsense che lo costruisce) non come mera fuga, ma come spazio altro che viene costruito in uno stato alterato della coscienza (il gioco, il sogno, la follia) o comunque governato da passioni forti (l'elemento politico o quello intimo personale legato al contesto familiare) e che si prolunga sulla realtà, influenzandola, modificandola, o per lo meno mettendola in questione.

Una versione particolarmente interessante è quella di Susan Sontag in *Alice in Bed*: scritto dal 1993, è un atto unico in otto scene (unica opera teatrale originale effettivamente scritta dalla Sontag) che rappresenta un episodio della vita di Alice James, sorella "sconosciuta" (la "sorella di Shakespeare" della Woolf realizzata) del romanziere Henry James e

<sup>31</sup> Mi limiterò a ricordare che Joyce fu un profondo conoscitore e ammiratore dell'opera di Carroll e che costanti riferimenti ai libri di Alice compaiono ricchissimi nel *Finnegans Wake* dalla prima pagina ("the humptyhillhead of humself") all'ultima ("humbly dumbly"). Sul rapporto tra Joyce e Carroll si veda anche Marret *et al.*, 2005, pp. 139-152.

<sup>32</sup> Jorge Millas è scrittore e filosofo cileno di formazione orteghiana vissuto durante il secolo breve. Le *Escenas Inéditas* sono la sua ultima opera, uscita postuma nel 1985 a tre anni dalla sua morte, quindi probabilmente composte per uso privato o "per svago". Seguendo abbastanza fedelmente lo spirito Carrolliano, Millas descrive (e illustra) una serie di scene ulteriori del viaggio di Alice in Wonderland, nelle quali questa visita nuovi posti e interagisce con nuovi personaggi.

<sup>33</sup> Nonostante molti videogiochi abbiano preso ispirazione più o meno diretta da Alice, le versioni di *American McGee's Alice* (*American McGee's Alice* del 2000 e il sequel *Alice: Madness Returns* del 2011) sono le più particolari. Videogiochi di azione/platform, sono ambientati ad anni di distanza dall'originale Carrolliano e raccontano le vicende di Alice dopo che è rimasta orfana a causa di un incendio; i due videogiochi hanno luogo uno in un manicomio e l'altro in un orfanatrofio. In seguito alle vicende della premessa, Alice ha tentato il suicidio ed è per questo stata internata. Il riapparire del White Rabbit e il ricomparire di Wonderland (anch'esso deviato e corrotto, più incubo che sogno) nella sua vita diventano quindi la proiezione fantastica di una psiche danneggiata.

<sup>34</sup> Al di là del già citato Matrix, numerose sono le presenze di Alice nella fantascienza – più che nel fantasy – e più fedeli a questa immagine non escapistica ma "psichedelica" che ho fin qui presentato. Si va dalla presenza della vera Alice Liddell cresciuta nella saga *Riverworld* di Philip José Farmer fino alla saga *The Chronicles of Amber* di Roger Zelazny che, in un romanzo della serie, ripropone tanto il *device* narrativo dell'attraversamento dello specchio quanto il personaggio del Mad Hatter; ma in generale l'idea del mondo alternativo e caotico, mondo di crisi e di riddiscussione delle regole, pervade buona parte della fantascienza a partire dalla New Wave in poi, anche grazie al collegamento con la psichedelia e con l'uso (e abuso) di psichedelici. L'esempio più interessante è però forse la novella *Mismy Were the Borogoves* del 1943 ad opera di Henry Kuttner e C.L. Moore (sotto pseudonimo Lewis Padgett) nella quale i versi del *Jabberwocky* diventano la chiave per l'accesso ad un sapere superiore che consente i viaggi nel tempo e Alice diventa quindi il primo anello di un paradosso temporale che la porterà a riferire lei stessa i versi "chiave" a Dodgson, che li includerà in *Through the Looking-Glass*, per poi arrivare nelle mani di altri due bambini "illuminati" dal futuro che risolveranno l'equazione che consente i viaggi nel tempo proprio grazie alla poesia di Carroll.

<sup>35</sup> Si veda per esempio il "comedy musical film" *Alice in Wonderland. An X-rated Musical Comedy* (1976, regia di Bud Townsend) nel quale una ragazza sessualmente repressa si addormenta leggendo il libro di Carroll, per ritrovarsi in una sua versione di Wonderland ove fa presto esperienza dei piaceri del sesso – sia eterosessuale che omosessuale, e perfino incestuoso. Una volta uscita, è sessualmente liberata e riesce finalmente a consumare con il suo fidanzato. Ciò che è particolarmente interessante di questo film è la mossa quasi postmoderna di far comparire il libro di Carroll all'interno della nuova Wonderland pornografica come sorta di canovaccio di riferimento per ciò che dovrebbe accadere nella narrazione.

del filosofo e psicologo William James (sul quale si veda anche *supra*, n.10), che è però al contempo anche la “nostra” Alice, quella di Carroll (su stessa ammissione dell’autrice, come scrive nella *Note on the play*: “my Alice James had fused with the Alice of Alice-in-Wonderland”). La vera Alice James è una figura travagliata: sottoposta alla medesima educazione dei fratelli maggiori (quattro in tutto, tutti uomini) ma, in quanto donna e in quanto malata<sup>36</sup>, sempre in ombra, sempre vittimizzata, sempre silenziata. Dissuasa dal suicidio in giovane età, morirà a quarantatré anni. Alice James nella pièce è costretta a letto (l’ambientazione è Londra, 1890 – a due anni dalla morte di Alice James e a poco più di vent’anni dal successo editoriale di AW) e praticamente inabilitata a muoversi; una donna al contrario, che non può svolgere il suo ruolo di cura ed è invece costretta ad essere accudita. I personaggi reali che ruotano intorno a lei sono pochi: l’infermiera che la accudisce e un giovane ladro che entra in camera sua per rubare (scena 7). I familiari compaiono ma sono definiti nell’elenco dei personaggi come “visions of family” (il padre e la madre, mai nominati ma indicati dal loro grado di parentela, morirono entrambi nel 1882; il fratello Henry (“Harry”) era in vita e fu effettivamente l’unico ad aiutarla negli ultimi anni della sua vita). Compaiono poi una serie di figure immaginifiche di “donne arrabbiate” durante un “tea party” onirico: Margaret Fuller, Emily Dickinson, Kundry dal *Parisfal* Wagneriano e Myrtha, la regina delle Villi nel balletto *Giselle*. Nelle parole di Sontag (nell’introduzione) il concetto che spicca è quello di “arbitrariness” che si collega ai discorsi di cui sopra a proposito del gioco e delle regole: è l’arbitrarietà dei sistemi – quello linguistico a cui fa fronte il nonsense, quello sociale e della costruzione dei ruoli di genere. Di fronte all’assoluta arbitrarietà eteronoma del mondo, al caso che ha fatto sì che fosse quella particolare donna, in quella particolare condizione, con quel particolare nome – la Alice James finzionale – risponde con una nuova arbitrarietà autonoma, quella puramente fantastica, risultando sempre inadatta – esattamente come la Alice di Carroll.

#### 4. Uscire

Come è già stato detto, entrambi i viaggi di Alice sono sogni. Ora, com’è noto e anche ampiamente dimostrato, il risveglio da un sogno coincide con una rapidissima operazione di “pulizia” del superfluo del nostro cervello che porta a dimenticarci ciò che abbiamo sognato. Del risveglio dal sogno, quindi, sembra non rimanere altro se non la consapevolezza di avere effettivamente sognato e una conoscenza piuttosto vaga del contenuto del sogno – che è a tutti gli effetti superfluo. Naturalmente, però, il contenuto proposizionale rivelato nel sogno (premonitore) è, nella fiction, spesso *fondamentale* e determinante tanto per lo sviluppo della trama quanto per l’impostazione generale dell’opera. Come si configura quindi il risveglio nei due romanzi di Alice?

È innanzitutto interessante notare come, nonostante le vicende raggiungano spesso dei climax terribilmente inquietanti o addirittura drammatici come nell’implacabile verdetto “Off with her head” in AW (AA, p. 129), in entrambi i casi il sogno sia positivo e non piuttosto un incubo: “... what a wonderful dream it had been.” (AA, p. 130), “such a nice dream!” (AA, p. 283). In entrambi i casi poi Alice si ricorda effettivamente del sogno: in

<sup>36</sup> Si noti che Sontag è anche autrice di uno dei più rilevanti saggi sulla malattia *Illness as Metaphor* del 1978, nel quale argomenta che la retorica del vittimismo che ruota intorno alle malattie (lei fa soprattutto riferimento al cancro e alla tubercolosi) abbia conseguenze nefaste tanto sul discorso pubblico sulla malattia quanto per il benessere psico-fisico del paziente; questo saggio è poi fortemente influenzato dalle vicende personali della Sontag stessa che negli anni Settanta stava anch’ella affrontando un tumore al seno.

AW racconta alla sorella ciò che ha sognato, in TLG “discute” animosamente con il gatto Kitty (che, sfortunatamente, risponde sempre e solo in un modo: facendo le fusa) a proposito di chi sia chi nel sogno del “Looking-glass world”. Il risveglio di Alice e l’uscita da Wonderland non è quindi una fuga, così come non è una fuga il suo ingresso. Si tratta piuttosto di una parentesi (esattamente come i trip psichedelici) che si colloca tra due estremi di normalità e che non richiede necessariamente un cambiamento: solo un folle o un profeta potrebbe arrogarsi il diritto di modificare la sua condotta in base ad un sogno, solo una figura in grado quindi di penetrare tra le trame del reale e cogliere sprazzi di verità dalla materia onirica che, per quanto la psicoanalisi si sia sforzata di spiegare, è sempre semplicemente *nonsense* nel suo contenuto latente senza immediatamente avere un contenuto simbolico in relazione con l’inconscio.

Una parentesi, dunque, che sembra avere il suo effettivo valore per l’Alice finzionale non tanto nell’aspetto critico e di ribaltamento del mondo che noi, lettori informati da un narratore onnisciente (“all these strange Adventures of hers that *you* have just been reading about”, AA, p. 130, corsivo mio), riusciamo a cogliere avendo una visione pienamente cristallina delle vicende di Wonderland, quanto piuttosto sembra essere rilevante poiché mostra le possibilità di un livello meta-comunicativo, privato ma per l’appunto comunicabile nel fatto stesso di essere possibile. I sogni di Alice assumono per la Alice nella fiction un valore che trascende l’aspetto meramente contenutistico (dopo aver sognato Alice ritorna ai suoi giochi e alle sue faccende) ma si sposta con decisione su quello critico e formale: è possibile sognare e ciò che si sogna si basa su regole differenti (talvolta radicalmente) rispetto alla realtà. Tali intuizioni non sono immediatamente protagoniste di un giudizio di valore, né negativo (secondo cui i sogni sarebbero inutili fantasie che sviano dalla rettitudine pragmatica della quotidianità) né positivo (i sogni come ultimo e inespugnabile spazio di resistenza alle storture della nostra vita), ma vengono semplicemente constatate nella loro fatticità.

Lo scavalco formale dal piano del sogno a quello della veglia, con ciò che ne consegue, è quantomai confermato dall’ennesima transizione “morbida” che Carroll ci propone. Sebbene i risvegli siano piuttosto bruschi, questi sono sempre facilitati da una transizione – naturalissima così come è la caduta dell’ingresso – che sovrappone per un breve e illuminante momento i personaggi di Wonderland con gli oggetti o gli esseri della Alice desta. Così in AW il suo atto di autorità ricolloca facilmente dei sanguinari (anche se comici) aristocratici e la loro corte allo status di carte da gioco (“You’re nothing but a pack of cards”, AA, p. 129 – di nuovo un *prop* per un gioco finzionale) e il risveglio precipita Alice dall’essere ormai immensa cresciuta alla sua dimensione originale all’essere la sorella minore, addormentata “with her head in the lap of her sister” (AA, p. 130) in una scena di intimità che ha ben poco da spartire con quella del processo. In TLG lo “Shaking” (cap. 10) della Red Queen si trasforma nel “Waking” (cap. 11), con Alice che realizza di avere tra le mani il suo gatto Kitty, vera co-sognatrice di questo secondo viaggio a Wonderland. Il finzionale del sogno sfocia nel reale senza soluzione di continuità; ma di più – traborda.

In AW il sogno di Alice *contagia* la sorella, la quale a sua volta si addormenta e sogna il sogno di Alice (non sogna quindi Wonderland direttamente, questo è uno spazio privato di Alice e precluso a chiunque altro) e al suo risveglio, allora sì, si ha un giudizio di valore (che però è eteronomo): la realtà diventa “dull”, e la sorella non può esimersi da una riflessione su Alice (a cui invece il sogno è scivolato giustamente addosso) e chiedersi come potrà questa mantenere il candore e la semplicità fanciullesca che ora ha (qui è il rev. Dodgson che scrive, l’adulto Vittoriano che mitizza la purezza dell’infante; la risposta è che ovviamente non potrà mai mantenerlo). In TLG il trabordare del finzionale nel reale è ancora proprio di Alice: ella prolunga il gioco, poco importa che sia sveglia, interrogandosi



(come già accennato) sul ruolo di attori nel sogno assunti dai suoi gatti – Dinah e Kitty in particolare – e chiedendosi, piuttosto assurdamente, su di chi fosse il sogno (come può esserci dubbio su qualcosa di così privato come un sogno?)<sup>37</sup>; TLG ci lascia con una domanda aperta (“Which do *you* think it was?”), AA, p. 285 – riferito a quale tra il sogno suo di Alice o quello del Red King) e al lettore sembra effettivamente di essere ancora nel mondo onirico.

Ma c'è di più: se in questo contributo ho ignorato (anche per questioni di spazio) i poemi posti in esergo due libri (paratesti che comunque confermano questa mia lettura parentetica), sembra rilevante concentrarsi brevemente sui due paratesti conclusivi. In AW, nel manoscritto originale (n. 10, AA, p. 132) abbiamo una foto di Alice Liddell che cela un disegno sempre della Liddell (unica rappresentazione della vera Alice), entrambi realizzati da Carroll in persona. Due *media* che filtrano la realtà in modo diverso, l'uno (la fotografia) ritagliando il campo, l'altro (il disegno) rappresentando, l'uno più trasparente l'altro meno, il primo di cui Carroll era esperto, il secondo invece delegato a John Tenniel e parte integrante di Wonderland. E l'uno che nasconde l'altro, quasi a volere ricreare un gioco di specchi e di rimandi, avendo sempre però bene in mente – e qui lo strabordamento maggiore – che Alice di Wonderland è sempre contemporaneamente se stessa finzionale (bionda nelle rappresentazioni) e un'altra Alice “reale”, Alice Liddell. In TLG abbiamo invece un più classico poema che, oltre ad essere uno dei migliori ad opera di Carroll, richiama un evento reale (la faticosa gita in Tamigi del 4 luglio 1862 durante la quale nacque Wonderland) e soprattutto nasconde l'ennesimo gioco, l'ennesimo scherzo sul confine tra finzione e realtà sul piano formale: le iniziali di ogni verso nascondono un acrostico che rivela il vero nome di Alice, fino ad allora rimasto celato, ovvero Alice Pleasance Liddell.

Nel §499 delle *Ricerche Filosofiche* (Wittgenstein, 2014, p. 161), Wittgenstein, trattando il problema del nonsense (o almeno di una delle sue forme), racconta di come definire “privo di senso” una combinazione di parole sia un atto perlocutorio che di fatto “esclude la combinazione dal dominio del linguaggio, e con ciò delimita la regione del linguaggio”. Ma aggiunge:

“Ma quando si traccia un confine si possono avere diverse e svariate ragioni. Se delimito un'area con una siepe, con una linea, o in qualche altro modo, ciò può avere lo scopo di non far entrare o di non far uscire qualcuno; ma può far parte anche di un gioco nel quale i giocatori debbano, per esempio, saltare oltre il confine [...]. Perciò, tracciando un confine, non si dice ancora perché lo si traccia.”

Carroll traccia confini (evidenziare le metamorfosi invece delle rotture è sempre comunque un tracciare un confine) ma con essi, mi pare, delimita uno spazio (quello finzionale di Wonderland, quello reale del linguaggio nonsense), ove è possibile un gioco con il linguaggio e sui confini del linguaggio, tra finzione e realtà. Ed è allora quanto mai rilevante l'ultimo verso del poema di TLG che, al di là del valore retorico e in virtù del discorso condotto sin ora, assume un significato ben preciso: “Life, what is it but a dream?” (AA, p. 287).

## 5. Conclusioni

La tesi che è emersa nel corso di questo contributo è che il mondo di Wonderland sia linguisticamente costruito fin nelle sue minime geometrie spaziali e che non si tratti di un

<sup>37</sup> Sul problema di chi stia sognando chi, si veda anche l'opera di Borges (in particolare il racconto *Las ruinas circulares* raccolto in *Ficciones*) e l'aneddoto del filosofo orientale Zhuāngzǐ sul sogno della farfalla.

mondo di fuga ma piuttosto, direi, di risignificazione, nascondendo nelle sue dinamiche spaziotemporali un possibile elemento di riflessione metaconcettuale rispetto al regolare funzionamento del linguaggio, inteso come gioco. Lo spazio privato finzionale del sogno di Alice diventa quindi, nel momento in cui ci è presentato come un testo di fiction, un termine di confronto critico importante per il nostro senso comune (*common sense*), come già per altro intuito da Stewart (Stewart, 1989, cap. 1). Questo più di ogni altro mondo fantasy “regolare”, che – secondo una felice intuizione di Umberto Eco (Eco, *I mondi possibili della fantascienza*, in Id., 2018) – si limita a configurarsi come mondo “allopico/allocronico”, un mondo simulacro (“più reale del reale”) strutturalmente diverso dal nostro e distantissimo.

Il mondo di Wonderland, invece, mantiene un rapporto preciso con il “nostro” mondo – che un realista modale non si farebbe problemi a chiamare “mondo attuale”.<sup>38</sup> Rimanendo entro questo quadro concettuale (quello modal-realista) è evidente che, seguendo Lewis (Lewis, 2001), ogni mondo possibile (ivi inclusi quelli della finzione) si collochi entro una gradazione di distanza (metafisica) dal nostro mondo attuale, ovvero quello in cui è possibile usare l'*indexical* “io”. A partire da un minimo aggancio con il nostro mondo e con le sue logiche, i lettori sono quindi portati a costruire la semantica del mondo possibile sul quale si affacciano, che domanda loro per così dire l'assunzione di un punto di vista ontologico interno per l'intera durata del gioco di “make-believe” (come in Walton, 1993). È quindi assolutamente giustificato il tentativo di *spiegare* Wonderland e il suo nonsense costitutivo come una “fuga”, considerando anche ciò che si è detto a proposito del sogno e dell'identità; tuttavia, a ben vedere, un lettore modello (teorizzato in Eco, 2020, cap. 3) dei testi carrolliani dovrebbe invece riconoscere, a partire dal nonsense di Wonderland, il nonsense del nostro mondo attuale, o per lo meno la sua assoluta arbitrarietà. Abitare Wonderland nella finzione, a partire dal riconoscere il suo essere *abitabile* e non semplicemente il suo essere *attraversabile*, vuol dire quindi rivitalizzare il concetto fertile di mondo possibile.

In conclusione, ciò che ci si auspica è l'esportazione di tale approccio, che perfettamente funziona per Wonderland, se non ad ogni tipo di testo finzionale per lo meno ai testi che mantengono una qualche affinità (o *somiglianza di famiglia*) con questo mondo dove il linguaggio plasma e scolpisce senza però mai staccarsi dal mondo attuale, che osserva con uno sguardo folle e distorto e, infine, decostruente.

## Bibliografia

### *Bibliografia primaria*

- Allart P. (2022), *Alice, Dorothy et autres Voyages Au-Delà du Miroir*, Paris, Œil du Sphinx.
- Austin J.L. (1975), *How to Do Things With Words*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Bachelard G. (2012), *La poétique de l'espace*, Paris, PUF.

<sup>38</sup> La discussione sui mondi possibili/mondi finzionali in letteratura è sterminata ma è in genere considerata come un'ottima (se non la migliore) soluzione per affrontare la semantica dei testi di finzione. Oltre ai “classici” già citati nel testo si veda anche l'importante Ronen, 2009. È inoltre rilevante sottolineare come tra mondo possibile e mondo finzionale vi siano delle differenze (come evidenziato confrontando i lavori di Lewis e quelli di Pavel), ma per brevità parleremo qui dei mondi finzionali come dei casi specifici di mondi possibili.

- Bivona D. (1986), *Alice the Child-Imperialist and the Games of Wonderland*, "Nineteenth-Century Literature", 41, 2, pp. 143-171.
- Blake K. (1974), *Play, Games and Sport. The Literary Works of Lewis Carroll*, Itaca-London, Cornell university Press.
- Carroll L. (1894), *A Logical Paradox*, "Mind", 3, 11, pp. 436-438.
- Carroll L. (1895), *What the Tortoise said to Achilles*, "Mind", 4, 14, pp. 278-280.
- Carroll L. (2001), *The Annotated Alice. The Definitive Edition*, a cura di M. Gardner, Londra, Penguin.
- de Saussure F. (2005), *Cours de linguistique générale*, Paris, Payot.
- Deleuze G. (1998), *Cinéma: tome 1, L'image-mouvement*, Paris, Gallimard.
- Deleuze G. (1998), *Logique du sens*, Paris, Gallimard.
- Downey G.R. (1998), *The Truth about Pawn Promotion: The Development of the Chess Motif in Victorian Fiction*, tesi di dottorato, sup. Dr. Herbert F. Smith, University of Victoria.
- Eco U. (2018), *Sugli specchi e altri saggi*, ed. digitale, Milano, La nave di Teseo.
- Eco U. (2020), *Lectori in fabula. La cooperazione interpretative nei testi narrativi*, Milano, La nave di Teseo.
- Fisher M. (24/03/2010), *Infantilizing Children*, k-punk blog post, URL: <http://k-punk.abstractdynamics.org/archives/011529.html>
- Geertz C. (2009), *Common Sense as a Cultural System*, "The Antioch Review", 67, 4, pp. 770-790-
- Heidegger M. (1976), *Costruire abitare pensare*, in Id., *Saggi e Discorsi*, trad. e a cura di Vattimo G., Milano, Mursia, 1976, pp. 96-108.
- Huizinga J. (2002), *Homo ludens*, trad. di Van Schendel C., Torino, Einaudi.
- Kohlt F.E. (2016), *'The Stupidest Tea-Party in All My Life': Lewis Carroll and Victorian Psychiatric Practice*, "Journal of Victorian Culture", 21, 2, pp. 147-167.
- Lecerclé JJ. (1994), *Philosophy of Nonsense. The Intuitions of Victorian Nonsense Literature*, London-New York, Routledge.
- Lewis D.K. (2001), *On the Plurality of Worlds*, Oxford, Blackwell.
- Manguel A. (2019), *Fabulous Monsters: Dracula, Alice, Superman, and Other Literary Friends*, New Haven, Yale University Press.
- Marret S., Gasquet L., Renaud-Grosbras P. (2005), *Lewis Carroll et les mythologies de l'enfance*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Nguyen C.T. (2019), *Games and the Art of Agency*, "Philosophical Review", 128, 4, pp. 423-462.
- Nguyen C.T. (2020), *Games: Agency As Art*, Oxford, OUP.
- Ronen R. (2009), *Possible Worlds in Literary Theory*, Cambridge, Cambridge University Press.

- Stewart S. (1989), *Nonsense. Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature*, Baltimore-London, John Hopkins University Press.
- Tigges W. (1988), *An Anatomy of Literary Nonsense*, Amsterdam, Rodopi.
- Walton K.L. (1993), *Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Wittgenstein L. (1969), *On Certainty*, a cura di Anscombe G.E.M. e von Wright G.H., Oxford, Basil Blackwell.
- Wittgenstein L. (2014), *Ricerche filosofiche*, trad. di Trinchero M., Torino, Einaudi.

*Opere letterarie menzionate (prime ed.)*

- Artaud A. (1947), *L'arve et l'aume*.
- Baum L.F. (1908), *Dorothy and the Wizard in Oz*.
- Borges J.L. (1940), *Las ruinas circulares*.
- Burroughs E.R. (1914), *At the Earth's Core*.
- Camus A. (1956), *La chute*.
- Carroll L. (1893), *Sylvie and Bruno Concluded*.
- Carter A. (1979), *The Bloody Chamber*.
- Carter A. (1993), *Alice in Prague, or The Curious Room*.
- Casanova G. (1788), *Icosameron ou histoire d'Edouard, et d'Elisabeth qui passèrent quatre vingts ans chez les Mégramicres habitante aborigènes du Protocosme dans l'interieur de notre globe*.
- Celati G. (a cura di) (2007), *Alice disambientata. Materiali collettivi (su Alice) per un manuale di sopravvivenza*.
- Dostoevskij F. (1864), *Memorie dal sottosuolo*.
- Farmer P.J. (1971), *To Your Scattered Bodies Go*.
- Herbert F. (1965), *Dune*.
- Holberg L. (1741), *Nicolai Klimii Iter Subterraneum*.
- Howey H. (2012), *Wool*.
- Huxley A. (1954), *The Doors of Perception*.
- Joyce J. (1939), *Finnegans Wake*.
- Lennon J. (2010), *In his Own Write and A Spaniard in the Works*.
- Lovecraft H.P. (1922), *The Lurking Fear*.
- Millas J. (1985), *Escenas inéditas de Alicia en el País de las Maravillas*.
- Padgett L. (1943), *Mismy Were the Borogoves*.
- Poe E.A. (1841), *The Murders in the Rue Morgue*.

Poe E.A. (1845), *The System of Doctor Tarr and Professor Fether*.

Seaborn A. (1820), *Symzonia: A Voyage of Discovery*.

Sontag S. (1993), *Alice in Bed*.

Spark B. (1971), *Go Ask Alice*.

Verne J. (1864), *Voyage au centre de la Terre*.

Wells H.G. (1895), *The Time Machine*.

Zelazny R. (1987), *Sign of Chaos*.

*Film e corti menzionati*

Burton T. (2010), *Alice in Wonderland*.

Department of Health, Education, and Welfare. Public Health Service. Alcohol, Drug Abuse, and Mental Health Administration (1971), *Curious Alice*.

Geronimi C, Hamilton L., Jackson W., (1951), *Alice in Wonderland*.

Lang F. (1927), *Metropolis*.

Svankmajer J. (1988), *Něco z Alenky*.

Townsend B. (1976), *Alice in Wonderland. An X-rated Musical Comedy*.

Wachowski A., Wachowski L. (1999), *Matrix*.

*Videogiochi menzionati*

*Fallout Series* (1997), Interplay Entertainment.

*American McGee's Alice* (2000), Rogue Entertainment.

*Alice: Madness Returns* (2011), Spicy Horse.