

**Comparatismi I 2016**

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/2016468>

## **La *fiction* migliora le prestazioni cognitive?**

Stefano Calabrese

**Abstract** • Dalle più recenti indagini neuro-cognitivistice e di psicologia sociale appare evidente come oggi le narrazioni finzionali svolgano un compito prezioso di addestramento dei lettori/spettatori ai cambiamenti del contesto storico. Entrare nello story-world di un mondo possibile significa incrementare le competenze nella predittività, nel mind reading e nella comprensione empatica delle condizioni interiori dei personaggi finzionali.

**Parole chiave** • Predittività; Flusso PECMA; Mind Reading; Empatia; Problem Solving

**Abstract** • According to neurocognitive and psychological researches, it appears now clearly how narrative fictions carry out a crucial task, training readers and spectators for the changes of their historical context. Entering in the storyworld of a possible world for the reader means to increase its competences in predictivity, in mind reading and sympathetic comprehension of the deep, interior conditions of fictional characters.

**Keywords** • Predictability; PECMA Model; Mind Reading; Empathy; Problem Solving

**Ledizioni** 

# La *fiction* migliora le prestazioni cognitive?

Stefano Calabrese

## I. Le origini

Non è mai accaduto che i romanzi avessero tanto successo e generassero volumi di vendite così possenti, né è mai accaduto che il numero delle narrazioni autopubblicate aumentasse in modo esponenziale passando negli USA dai 235.000 titoli del 2011 ai 391.000 del 2012.<sup>1</sup> Sembra che il fabbisogno mondiale di storie sia cresciuto in maniera esponenziale negli ultimi vent'anni, e c'è da domandarsi perché. Già. Perché? Se lo sono chiesto nel 2013 due psicologi della New School for Research di New York, scoprendo che la lettura di romanzi aumenta i livelli di empatia tra noi e gli altri, migliora la percezione sociale e rende assai più affilata la nostra intelligenza emotiva, cioè la capacità di capire quello che gli altri sentono sentendolo a nostra volta.<sup>2</sup> I risultati sono apparsi addirittura su «Science», evidenziando da un lato come i lettori includano nelle loro rappresentazioni mentali le emozioni attribuite ai personaggi letterari, e dall'altro come essi sperimentino una sorta di 'trasporto' personale, un riflesso quasi fisico delle emozioni di ciò che leggono. La *fiction* migliora l'empatia, cioè, a voler essere precisi, la capacità di smettere di focalizzare la nostra attenzione in modo univoco (*single-minded*) a favore di una considerazione 'doppia' (*double-minded*): l'empatia è insomma «la nostra capacità di identificare ciò che qualcun altro sta pensando o provando, e di rispondere a quei pensieri e sentimenti con un'emozione corrispondente».<sup>3</sup> Da un lato l'*empatia*, quando smetto di essere me stesso e mi proietto in un altro da un punto di vista emotivo e cognitivo, dall'altro la più inutile e autoreferenziale *simpatia*, quando il soggetto trova delle similarità in un altro soggetto e le sperimenta, solo emotivamente, su se stesso. Un lavoro eterocentrico, nell'empatia; una stagnazione egocentrica, nella simpatia.<sup>4</sup> Ieri, nella Normandia di Madame Bovary, le narrazioni viaggiavano verso un lettore simpatico; oggi, gli utenti della *fiction* scompaiono per eccesso di empatia nelle storie in cui si immergono.

Qualche elemento probatorio. Nel corso di 5 test, a 100 partecipanti sono stati sottoposti esemplari di *pulp fiction* contemporanea (estrapolati dalla classifica di Amazon), romanzi di alta tradizione occidentale (da Anton Cechov a Don DeLillo) incentrati sui personaggi, le dinamiche interiori e le caratteristiche ambientali, e romanzi di tradizione popolare più incentrati sulla trama e propensi a favorire la narcotizzante, benché edonistica, passività del lettore. In particolare, la modalità 'alta' per gli psicologi avrebbe dovuto favorire la partecipazione dei lettori alla storia, invitandoli a esercitare in prima persona una serie di competenze e inferenze sociali, anche grazie ad artifici formali in grado di incoraggiare

<sup>1</sup> Margaret Mackey, *Finding the Next Book to Read in a Universe of Bestsellers, Blockbusters, and Spin-Offs*, «Academic Quarter», vol. 7, 2013, pp. 216-236: 216 ss.

<sup>2</sup> David Comer Kidd ed Emanuele Castano, *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind*, «Science», 342, 6156, 2013, pp. 377-380; Lisa Zunshine, *'Theory of Mind' as a Pedagogical Tool*, «Interdisciplinary Literary Studies», vol. 16, n.1, 2014, pp. 89-109: 90 ss.

<sup>3</sup> Simon Baron-Cohen, *La scienza del male. L'empatia e le origini della crudeltà*, trad. di Gianbruno Guerriero, Milano, Raffaello Cortina, 2012, p. 14

<sup>4</sup> Alain Berthoz, *La vicinanza. Il nostro cervello creatore di mondi*, trad. di Silvio Ferraresi, Torino, Codice, 2015, p. 112.

ipotesi sui caratteri e le sfumature emotive dei personaggi. La domanda generale era: più che limitarsi alla simulazione dell'esperienza sociale, i romanzi 'alti' divengono essi stessi un campo di esperienza interpersonale? Una seconda domanda suonava più cruda: i romanzi servono?

Sorpresa. I risultati degli esperimenti hanno registrato prestazioni cognitive sensibilmente più elevate a seguito della lettura di romanzi 'alti' (cioè pensati per un pubblico colto) rispetto a quelli 'bassi' (pensati per un pubblico scarsamente alfabetizzato): a sorprendere di più non è tanto il fatto che la lettura di romanzi 'alti' protratta per un tempo assai limitato di tre-cinque minuti aumenti in modo esponenziale le *performances* dei lettori in termini di intuizione delle intenzioni altrui, ma che ad agire in tale direzione sia soprattutto l'adozione di particolari dispositivi narrativi quali le focalizzazioni multiple (la stessa cosa vista da personaggi differenti), gli spostamenti complessi dell'asse narrativo (i narratori cambiano in continuazione il luogo dal quale narrano e/o fingono di vedere ciò che raccontano), il ricorso a monologhi interiori e a flussi di coscienza, che consentono al lettore un pieno accesso alle esperienze finzionali dei personaggi. In breve, leggiamo sempre di più i romanzi perché, mentre ci regalano qualche ora piacevole, ci rendono decisamente anche più intelligenti. Non basta. Leah Price, del Dipartimento di inglese dell'Università di Harvard, ha compiuto lunghi e approfonditi studi sulla depressione che colpisce oggi nel mondo circa 350 milioni di individui, meno della metà dei quali in possesso di risorse che consentano cure di psicoterapia, e ha positivamente trovato il rimedio migliore e a minor costo: la lettura immersiva di finzioni romanzesche.

## 2. Una straordinaria architettura cognitiva: l'epica omerica

Esistono oggi molte e fondate ragioni per sostenere che già la poderosa macchina narrativa di Omero abbia rappresentato al tempo stesso l'effetto di una straordinaria evoluzione della mente umana dell'epoca, e insieme sia stata la causa di un avanzamento complessivo delle operazioni di *mind reading* da parte dei suoi ascoltatori/lettori. Contrariamente a quanto pensasse Auerbach – convinto che l'epica omerica deficitasse di una nozione di mente come governo centrale dell'essere e che i suoi celebri eroi mancassero di spazi introspettivi o addirittura di coscienza, essendo automi mossi da motivazioni e set valoriali di carattere esterno o divino che ne pre-determinavano il comportamento –, oggi riusciamo a vedere l'eminenza, come dire, neuro-cognitiva dell'epos omerico. Si va molto al di là della descrizione di emozioni interiori veicolate da posture corporee e facciali – come il pianto e il riso focalizzati in terza persona, o riflettorizzati in apposite parentesi intradiegetiche per bocca degli dèi, là dove si racconta la nostalgica infelicità di Odisseo trattenuto da Calipso.

Macché. La narrazione omerica si presenta come un'architettura cognitiva assai complessa e matura, con il racconto che si spalma su piani pluritemporali, mostra una forma rudimentale ma suggestiva di *entrelacement*, in grado di riunire sapientemente i fili sparsi dell'azione, e soprattutto, con l'invenzione di Odisseo, rappresenta un potente avanzamento evolutivo della cultura che esprime le sue narrazioni. Odisseo: l'uomo dai mille inganni, l'inventore di storie vere o presunte tali, capace di tenere insieme verità fattuale e controfattualità, di mostrarsi e di celarsi in un capzioso *camouflage*, di ricorrere a strategie di *problem solving* in tempo reale, di ingannare e, *last not least*, differire l'emozione del momento (ira, dolore, desiderio) in nome dell'emozione dominante e suprema, quella di un definitivo *nostos*.<sup>5</sup>

<sup>5</sup> Brian Boyd, *On the Origin of Stories. Evolution, Cognition and Fiction*, Cambridge MA, The Belknap Press, 2009, pp. 255-280.

È doveroso seguire Odisseo nel momento in cui deve prendere una decisione e il narratore ce lo mostra in una specie di fermo-immagine a elevato tenore neuro-cognitivo, noto come *scena-tipo deliberativa* (*deliberation type-scene*), in cui le opzioni concorrenti vengono valutate sulla base dei vantaggi e degli svantaggi eventuali, messe in relazione allo stato delle credenze (*belief*) e rapportate al desiderio precipuo del personaggio. Segnatamente, le competenze che il neodarwinista Brian Boyd attribuisce alla ‘mente’ arcaica dell’uomo, cioè l’emergenza di schemi più o meno automatici di responso su base euristica a condizioni ambientali ricorrenti, con rapide esecuzioni e in parallelo elaborati concettuali che si avvalgono di appositi sottosistemi neuronali, in larga misura inconsci. Benché parzialmente, con Omero si raggiunge l’elaborazione di nuovi responsi a situazioni inedite, attraverso l’inibizione dei comportamenti irriflessi e grazie alla maturazione della corteccia prefrontale, adibita alla progettualità e al calcolo predittivo dei rischi e dei pericoli.

Fa una certa impressione il modo in cui le neuroscienze ricostruiscono il cervello di Odisseo mentre, nel bel mezzo di un’azione, la sua memoria di lavoro attiva l’attenzione con i suoi servosistemi (*slave-systems*), tra cui il *phonological loop* (l’orecchio della mente, la verbalizzazione del pensiero) e il *visuo-spatial sketchpad* (l’occhio della mente), in modo tale che l’attenzione (ecco Polifemo, sono perduto!) riduca gli stimoli meno rilevanti, amplifichi quelli fondamentali e formuli metarappresentazioni, anche grazie al linguaggio e alle sue capacità di comprimere i dati in comodi pacchetti cognitivi. L’esempio più significativo del fatto che questa operazione sia ben presente in Omero è l’episodio della grotta di Polifemo: dopo che il mostro ha divorato i primi due compagni e si è addormentato, Odisseo potrebbe benissimo ucciderlo con la sua spada affilata, ma poiché è interessato a proteggere il proprio destino e quello dei compagni tentando di conformarsi comunque al volere degli dèi, che gli stanno preparando il ritorno a casa, dopo avervi riflettuto a lungo comprende che solo un Polifemo vivo ma cieco potrebbe liberare l’ingresso ostruito della grotta. Come già all’interno del Cavallo, il gradiente cognitivo vincente si rivela quello del differimento, là dove il rilascio immediato di una decisione avrebbe conseguenze nefaste.

Se Omero è estremamente abile nel ricorrere alla *suspense* durante il resoconto in prima persona della fuga dalla grotta, in un crescendo di inganni e *fake* in funzione *problem solving* (il falso nome *Nessuno*, il tronco come arma, le pecore legate a tre a tre come mezzo di fuga), dimostrando come l’intelligenza possa aver ragione di circostanze eccezionali e del tutto avverse, anche l’ultima parte del poema, quando a Itaca sembra svanire l’impulso avventuroso dei canti precedenti, celebra il trionfo della dissimulazione e del differimento, con l’inibizione delle emozioni primarie del desiderio di vendetta e della felicità. La visione strategica e, come dire, ‘neocorticale’ di Odisseo, il suo inderogabile *top-down control* sulla vita della mente dimostrano dunque come sin dall’inizio della tradizione narrativa occidentale la reattività cognitiva – dippiù: la vecchia, cara *intelligenza* – faccia parte del narrato e presupponga, per essere delibata, una almeno parziale o pari reattività da parte del suo utente, costretto a districarsi in una selva di ricordi, proiezioni, prospettive multiple, intuizioni, false credenze, menzogne riguardanti il presente, il passato e scenari futuri, probabilistici o prestabiliti, grazie a indizi osservati, sognati o ricordati.<sup>6</sup> Sappiamo come per Darwin le caratteristiche adattive delle specie animali e dell’uomo potessero conservare le vecchie funzioni e acquisirne di nuove: ad esempio, quando da selettore sessuale la bellezza si trasforma in piacere autoreferenziale, oppure quando le capacità ritmico-prosodiche che nel corteggiamento sessuale servivano a fare opera di convincimento si conservano nella modellizzazione retorica del discorso, con uno spettro di applicazioni allargato. Le antiche

<sup>6</sup> Ivi, p. 273.

funzioni permangono a volte nella loro efficacia, sino a costituire un *resto evolutivo* (*evolutionary vestige*):<sup>7</sup> ebbene, sono queste vestigia dell'*homo sapiens*, sviluppate nel corso di una complessa attività venatoria e di socializzazione, a rappresentare il piacere indotto dalla *fiction*?

### 3. L'intelligenza del lettore di *fiction*

Come ho già ricordato, nel 2013 David Comer Kidd ed Emanuele Castano hanno pubblicato su «Science» un articolo divenuto famoso nel mondo a sostegno dell'asserzione in base alla quale il potenziale cognitivo dell'uomo e addirittura la qualità della vita migliorerebbero grazie alla specifica attività del leggere libri di finzione: da essi deriverebbero benessere psichico, appagamento individuale, capacità di comprendere emozioni (empatia) e intenzioni (*mind reading*) degli altri. In particolare è sul *mind reading* che si è concentrato il loro studio, ma dopo il breve excursus sulle prodigiose sinapsi di Odisseo – questo maestro della scaltrezza che usava l'intelligenza strumentale per raggiungere uno scopo – ciò non deve stupirci. La Teoria della Mente o ToM (acronimo di *Theory of Mind*) rappresenta un set di capacità innate, inapprese e geneticamente presenti sin dalla nascita, che portano già il neonato, nel corso del suo sviluppo cognitivo, a mettere in atto responsi empatici nel progressivo relazionarsi alla realtà circostante. In assenza di patologie che riguardino il sistema nervoso, la relazione con tutto ciò che è esterno al corpo è biunivoca e costante, presupponendo un complesso sistema di osservazione, apprendimento, selezione, formulazione di aspettative, previsioni sul futuro e conseguente agire motorio. Il binomio concettuale benessere-malessere, che riflette specificamente le dinamiche neuropsichiche e stati mentali, è connesso alla ToM dagli stessi Kidd e Castano, che affermano come il mancato verificarsi del *mind reading* si spieghi solo con l'assenza di relazioni positive fra individui all'interno di un gruppo sociale.<sup>8</sup> In genere si distingue una ToM di tipo *emozionale* (la capacità di investigare e capire gli stati emotivi altrui) da una di tipo *cognitivo* (la capacità di inferire e rappresentare le intenzioni altrui), ma entrambe insorgerebbero già nei neonati all'ottavo mese di vita: in quel momento non si è ancora in grado di valutare i desideri altrui, benché si intuisca già in quale direzione finalistica sia diretta la condotta della figura materna, con evoluzioni sorprendenti entro il compimento del secondo anno d'età.

In tutto ciò non può essere sottovalutata la funzione delle pratiche culturali come elementi in grado di innescare, promuovere e valorizzare un'elevata sensibilità attentiva nei riguardi delle emozioni e della vita degli altri individui, e una di queste pratiche è certamente la lettura. Ma lettura di cosa? Storicamente, gli psicologi che si sono occupati di narrazione si sono rivolti alla letteratura cosiddetta d'autore, confezionata secondo criteri morfologici e tematici in modo tale da de-familiarizzare cose note. Lo *straniamento* (*Verfremdungseffekt*, come lo chiamava Bertold Brecht) che tanto stava a cuore ai formalisti russi comporta segnatamente un riorientamento della percezione dal noto all'ignoto, sino a farci vedere la quotidianità, come dire, per la prima volta. Non diversamente Bachtin e Barthes hanno puntato ogni scommessa valoriale su testi che flettessero le focalizzazioni narrative in molte varianti (Bachtin la chiamava *polifonia*) o che non avessero altro scopo dell'autoriflessività del segno linguistico: testi *intransitivi*, scritti da *scrittori*, in opposizione ai testi *transitivi*, opera di *scriventi* il cui intento era trovare acquirenti, fidelizzarli

<sup>7</sup> Winfried Menninghaus, *A cosa serve l'arte? L'estetica dopo Darwin*, trad. di Massimo Salgaro, Verona, Edizioni Fiorini, 2014, p. 45.

<sup>8</sup> Kidd e Castano, *op. cit.*, p. 379.

con un intreccio ben annodato e condurli senza soste alla fine della narrazione. Come ultimo fan di questo partito dello straniamento può essere annoverato lo psicologo statunitense Jerome Bruner, per il quale la finzione letteraria di alta sartoria e d'autore si costruisce sulla dislocazione di *gap* e lacune nell'impianto narrativo (notizie differite, informazioni date da personaggi inaffidabili, metarappresentazioni di secondo grado ecc.) che il lettore deve colmare attraverso l'esercizio e l'affinamento del *mind reading*, in grado di attraversare molteplici piani cognitivi e di ricorrere all'immaginazione predittiva.

Bruner vede dunque la *literary fiction* nei termini di un discorso provvisto di *gap*, spazi bianchi dell'impianto narrativo, il cui riempimento è un compito lasciato al lettore e che richiede naturalmente un ruolo molto attivo da parte sua, coinvolgendolo su molteplici piani cognitivi, fra cui quello sofisticatissimo dell'immaginazione.<sup>9</sup> Attenzione: tutto ciò *come se* ci si trovasse nella vita reale: anche per Kidd e Castano è esattamente la somiglianza 'cognitiva' della *fiction* rispetto al contesto storico-sociale a rendere la prima molto più utile per la nostra evoluzione, in quanto la *fiction* rappresenta un gioco immune dalle sconfitte e dalle emorragie materiali o emozionali della vita reale. Permettendoci di fronteggiare le situazioni del narrato, immedesimandoci in un ruolo che nondimeno ci preserva da rischi che altrimenti ci inibirebbero, il lettore può abbandonarsi a una palestra predittiva che ne migliora la capacità progettuale, come appare evidente dalla diffusione globale della letteratura a struttura sospesa.

L'impianto sperimentale istituito da Kidd e Castano, strutturato in 5 successive fasi e orientato alla letteratura di finzione non *mainstream*, ha fatto ricorso a 86 soggetti sottoposti alla lettura di tre testi di *fiction* e tre non-finzionali: a ogni partecipante è stato assegnato casualmente uno dei sei testi e in seguito è stato sottoposto a un test di falsa-credenza per verificare il livello di ToM, chiedendo di esprimersi sulla probabilità del comportamento di un personaggio sulla base delle false credenze del personaggio stesso o delle effettive conoscenze degli sviluppi dell'intreccio possedute dal partecipante. In un secondo momento è stato chiesto ai soggetti di prestarsi a un RTMET (*Reading The Mind in the Eyes Test*), cioè il riconoscimento di uno stato emotivo dei personaggi sulla base dell'osservazione di espressività facciali loro proposte, e a un ART (*Author Recognition Test*), per quantificare la familiarità dei partecipanti con la *fiction*.

*Happy end*: i risultati hanno supportato la tesi iniziale circa gli effetti benefici della lettura di testi finzionali sulla teoria della mente rispetto ai risultati, meno apprezzabili e mediocri, derivanti dalla lettura di testi non finzionali. Se questa conclusione dimostra gli effetti a breve termine della *fiction*, resta ancora da vedere come si assestano nel tempo tali effetti, radicandosi nell'*hardware* cognitivo dei lettori, e quale tipologia di testi – quelli ad Alta Leggibilità (*High Readability*) o sperimentali, quelli con un intreccio fondato sul *riconoscimento* o quelli con un intreccio fondato sullo *scioglimento*, le storie avventurose o i gialli. E ancora: esiste una differenza in termini di ToM tra i lettori di un testo finzionale e gli spettatori di un film? Le ricerche più avanzate negli ambiti appena circoscritti rispondono a tali domande con grande decisione:

- sì, in passato sono esistite differenze tra i miglioramenti del *mind reading* in relazione ai diversi generi letterari, mentre oggi la straordinaria evoluzione neuro-cognitiva dell'uomo ha reso sempre più complessi anche i testi cosiddetti *mainstream*;

- sì, le attività di *mind reading* sono divenute essenziali non solo dalla parte del destinatario, ma anche dalla parte dei personaggi della finzione e dell'autore di essa;

- sì, gli incrementi in termini di ToM sono pariteticamente registrabili nei lettori di romanzi e negli spettatori di film.

<sup>9</sup> Jerome Bruner, *Actual Minds, Possible Words*, Cambridge MA, Harvard University Press, 1986.

#### 4. Che cos'è il flusso PECMA

Secondo gli ultimi studi di archeologia della mente e di estetica neodarwiniana le arti, e tra esse la narrazione, nascerebbero dalla liquefazione dei confini che tenevano originariamente distinti la bellezza come attrattore sessuale a fini selettivi, le pratiche ludiche e l'utilizzo di utensili per operazioni funzionali: solo l'uso integrato e crossmodulare delle potenzialità sensoriali, emotive e cognitive avrebbe reso possibile il grande salto in avanti dell'uomo, e con esso la genesi dell'estetica. Nel momento in cui i meccanismi di selezione sessuale basati sulla bellezza si ibridano con il ricorso agli utensili, alle attività ludiche e al linguaggio, la bellezza assume tre possibili e diverse funzioni: (i) la funzione della competizione sessuale secondo il modello ornitologico, in cui la bellezza (maschile) è una promessa per la specie maggiore e più saliente della non-bellezza; (ii) la funzione cooperativa e partecipativa, poiché attraverso l'arte si empatizza con gli altri e ci si identifica in situazioni altrimenti estranee alla nostra autobiografia; (iii) la funzione evolutiva, poiché nel corso dell'ontogenesi l'arte favorisce l'acquisizione di capacità motrici, cognitive ed emotive.<sup>10</sup>

Lo studioso danese di cinema Torben Grodal è colui che meglio di ogni altro ha spiegato l'estetica contemporanea alla luce delle neuro-scienze, restando nondimeno attento alla specificità morfologica delle narrazioni. Egli muove dalla certezza che l'esperienza estetica e culturale consista in processi che hanno luogo nella mente *incarnata* (*embodied*) dell'individuo, ossia considerata in costante e completa comunicazione, cooperazione e complementarità con il resto dell'organismo umano, in particolare gli apparati sensoriali, il sistema nervoso e le facoltà motorie. Quando guardiamo un film o leggiamo romanzi risentiamo fisiologicamente dell'esperienza narrativa, manifestando reazioni fisiche dovute al coinvolgimento emotivo suscitato dalle strategie di cui questi prodotti si avvalgono: i muscoli, compresi quelli facciali, si tendono o si rilassano, dando forma a espressioni potenzialmente diversissime, così come si attivano i movimenti oculari, il ritmo mutevole del respiro, le differenti posture, i gesti imitativi attivati grazie ai neuroni specchio e molto altro ancora. Mentre il lettore/spettatore tradizionale impegnava solo orecchio e occhio attivando la corteccia pre-motoria e costruendo un sistema di aspettative, il lettore/spettatore di nuova generazione, che ha familiarizzato con i videogame, attiva anche la corteccia motoria e i muscoli, in modo tale che, oltre a presupporre un'elevata capacità di pianificazione, il videogame richiede l'apprendimento di specifiche capacità motorie e il ricorso a mappe cognitive ben precise: proprio in quanto coniuga obiettivi alti a livelli bassi di *training* muscolare e cognitivo, il videogame rappresenta per Grodal il modello di una ricezione estetica che valorizzi per intero la nostra complessità neurale.<sup>11</sup> Ma perché questo accade?

Le nostre menti *embodied* sono state plasmate sotto il profilo funzionale attraverso l'integrazione con il mondo sociale e una lunga storia evuzionistica, durata milioni di anni. Nel vastissimo arco di tempo che separa l'uomo attuale dai suoi predecessori, diffusi nelle savane africane del Pleistocene, si sono conservati quei fattori emozionali e cognitivi processabili dalla mente *embodied*, come risulta chiaro allorché si prendono in esame i generi di *fiction* visivi o verbali prediletti dal pubblico di massa - progettati, sostiene Grodal, per suscitare intense reazioni negli spettatori attraverso la presentazione di storie e situazioni capaci di attivare innate disposizioni emozionali, ereditate attraverso il patrimonio genetico che ha consentito la sopravvivenza dell'uomo. Lo dimostra il fatto che format tematici comprendenti il combattimento, il timore di poter diventare un alimento per altre specie

<sup>10</sup> Menninghaus, *op. cit.*, p. 26.

<sup>11</sup> Torben Grodal, *Immagini-corpo. Cinema, natura, emozioni*, trad. di Kevin McManus, Parma, Diabasis, 2014, p. 224.

viventi e l'inseguimento finzionale costituiscono autentici luoghi comuni dell'estetica *mainstream*. Per mezzo di un lungo processo che ha comportato un'evoluzione bio-culturale, la mente incarnata dell'uomo ha acquisito grande flessibilità e complessità, riutilizzando meccanismi utili per risolvere problemi semplici allo scopo di affrontarne altri incredibilmente più complessi e sofisticati. Tale capacità viene assimilata da Grodal, attraverso un'efficace metafora, alle possibilità offerte da un coltellino svizzero in grado di impiegare plurime funzioni, singolarmente o in maniera combinata, per molteplici impieghi. Insomma, non senza coraggio intellettuale Grodal opera una netta distinzione tra narrazioni *mainstream* che si fondano sulla *storia*, e narrazioni d'*autore* che si fondano sul *discorso*, sostenendo che il cervello dell'uomo ha in linea di massima selezionato nel corso dell'evoluzione procedure narrative *mainstream*.

Infatti, dal punto di vista evolucionistico emozioni attive, dinamiche e vissute in prima persona come combattere ed esplorare (di cui si fa carico il *sistema nervoso simpatico*), o legate al sesso e al nutrimento (di cui si fa carico il *sistema nervoso parasimpatico*) hanno giocato un ruolo molto più importante, ed anzi le narrazioni prototipiche e pre-linguistiche presupponevano un elevato grado di compressione (fatti salienti, agenti essenziali, *plot point* rapidi e semplici) che consentiva di mettere in memoria un'esperienza avendo a disposizione uno spazio assai limitato di memoria operativa. Insomma, se vediamo la cosa in prospettiva adattiva tra il fatto e la presentazione del fatto non deve esserci differenza o distanza, poiché la *compressione* degli accadimenti è un elemento strutturale già nello stadio protodiscorsivo delle narrazioni.<sup>12</sup> In una parola: invece di rappresentare un modello culturale tamarro, per Grodal il *mainstream* è connaturato all'uomo.

Va notato che a suo parere – un parere oggi sempre più diffuso, in una comunità scientifica mondiale che dopo l'epoca dello strutturalismo ha iniziato a detronizzare il linguaggio verbale dalla sovranità assegnatagli dai grandi linguisti del Novecento – le narrazioni precedono il linguaggio, benché quest'ultimo abbia consentito di stabilizzare le esperienze attraverso una loro rappresentazione astratta, rendendole più semplici da richiamare alla memoria e sottoporle a manipolazione, ad esempio in prospettiva intersoggettiva, dalla prima persona alla terza persona. Il linguaggio crea categorie astratte di ordine superiore, genera rappresentazioni condensate e associazioni mentali, così come le parole costituiscono dei *comandi* in grado di attivare quelle particolari aree del cervello preposte alle percezioni, emozioni, immagini, cognizioni e azioni 'citate' da quelle stesse parole:<sup>13</sup> ma non è questa la specificità della narrazione, soprattutto quella canonica o *mainstream*.

Eccone il ritratto: una serie di eventi che si susseguono nel tempo, avvengono nel presente – benché solo la connessione a un passato ne consenta la cognizione (comprendere è infatti comparare) – e sono raccontate in prima persona, perché in senso evolucionistico la terza persona è un'espansione della prima, nel senso che inferiamo le esperienze degli altri sulla base delle nostre esperienze personali. I neuroni specchio sono lì a dimostrarcelo: tutto avviene in un presente esperienziale che Antonio Damasio ha definito *coscienza nucleare*. Grodal non cessa di mostrare come il Novecento si sia dimenticato di tutto questo e abbia pensato più al *discorso* che alla *storia*, come se raccontare fosse una questione di *re-telling*, risistemazione delle informazioni, mentre la narrazione canonica costituisce né più né meno il riflesso delle caratteristiche di base del cervello, che segue il cosiddetto flusso PECMA, un acronimo con cui ci si riferisce al fatto che, di fronte a una narrazione,

<sup>12</sup> Ivi, p. 218.

<sup>13</sup> Ivi, p. 213.

il nostro cervello ha in entrata delle *Percezioni* collegate a un personaggio, poi delle *Emozioni*, in seguito delle *Cognizioni* e infine delle propensioni ad agire o *Motor Action* (azioni motorie). Seguiamo in analitico il flusso PECMA.

Intenzioni, emozioni e volontà costituiscono complessi apparati neurali che convergono unitariamente verso l'azione: tutto – *tutto* – è al servizio del sistema motorio e si è evoluto per rendere la cabina di comando dell'agire sempre più prensile e versatile, per cui vedere un film o ascoltare una storia attiva una serie complessa di azioni vicarie dove ciascuna emozione provata dallo spettatore/lettore è di fatto una predisposizione motoria all'azione. L'esperienza estetica consiste e insieme segue l'architettura generale del cervello-mente: inizia dalla percezione, attraversa le aree audiovisive, passa alle aree associative dell'emozione, dove i ricordi operano una marcatura emozionale su eventi e micro-azioni, di qui attraversa le aree frontali e prefrontali della cognizione, della classificazione logica e della progettualità, per poi concludersi nell'attivazione motoria.<sup>14</sup> Come si vede, il flusso PECMA mostra con estetica plasticità come il fine ultimo della mente umana sia la raccolta di informazioni e il loro orientamento verso un obiettivo che realizzi le preferenze dell'agente, manifestate attraverso le emozioni. Ecco. Le narrazioni sono precisamente questo: tendenze strutturate all'azione e programmi comportamentali gestiti dalla parte più arcaica e subcorticale del cervello, il sistema limbico, dove paura e impulsi sessuali vengono decodificati, e altresì dove avviene l'*etichettatura* emozionale delle esperienze immagazzinate nella memoria.

Poiché la prospettiva bioculturalista riconosce uguale importanza sia alla variazione che alla permanenza, va ricordato che se il raccontare storie rappresenta la capacità innata di sintetizzare l'input percettivo di una determinata agentività, le sue emozioni e i suoi progetti d'azione, storicamente questa *compressione* può manifestarsi in due modi.

(a) Nella prima forma di *compressione* le narrazioni viaggiano per così dire a *trazione posteriore* e si fondano sugli obiettivi da perseguire, in quanto in origine la narrazione si sviluppa nella specie umana come strumento per integrare tra loro dati complessi e azioni motorie orientate a scopi, cioè desideri, intenzioni, volizioni. Le neurostrutture di base del racconto sono per così dire Agentività, Ambientazione, Scopo. La vera differenza sta tra le narrazioni *mainstream* con obiettivi di ordine superiore e molto salienti quali la sopravvivenza (come accade nel genere *horror*), e le narrazioni d'autore in cui appaiono solo sotto-obiettivi, pseudo-obiettivi, simulazioni di obiettivi.

(b) Nella seconda forma di *compressione* le narrazioni viaggiano a *trazione anteriore* e sono orientate dalla spinta iniziale di una situazione saliente, come avviene con la *suspense*, dove la tensione perdura anche dopo la visione del film o la lettura di una *fiction*: ciò dimostra ancora una volta come le fasi iniziali del flusso PECMA possano essere cognitivamente impenetrabili, per cui la forza delle emozioni si rende immune dalle competenze di ordine superiore così come dallo status di realtà.

Immergersi nella *fiction* (film, romanzi, videogame, *graphic novel* ecc.) in modo passivo come utenti, o in modo attivo come autori, significa abbandonarsi agli atavici ghirigori del flusso PECMA e possedere ciò che Grodal definisce *pacchetto funzionale*, cioè un Racconto in cui gli elementi culturali si sono adattati particolarmente bene all'architettura mentale del cervello nei modi in cui la memetica lo ha dimostrato: ciò spiega ad esempio perché storie come *Il re leone*, di tipo monarchico, abbiano successo in contesti ben lontani dall'idea di supremazia fondata sul sangue, come gli USA. Imbastiti secondo forme salienti, i *pacchetti funzionali* possono essere paragonati a utensili insostituibili come la ruota,

<sup>14</sup> Ivi, p. 192.

il coltello o il ponte.<sup>15</sup> E il fatto che una narrazione racconti di attività venatorie finte o di lotte con animali posticci rende forse l'attività PECMA del lettore attuale diversa da quella del cacciatore nel Pleistocene, attento agli indizi delle prede? Al contrario, non esiste alcuna differenza sostanziale: solo 50.000 anni fa si assistette a una vera e propria esplosione culturale, per la quale l'uomo cessò di vivere in un incessante corpo a corpo con le cose reali e iniziò un decollo che poi lo ha condotto a immaginare l'inesistente (non per caso le cerimonie funebri iniziano allora) e a formulare ipotesi, progetti, desideri da realizzare. È qui che il cervello/mente dimostra la sua parziale indipendenza dalla realtà, una indipendenza che l'acquisizione del linguaggio renderà ancora più marcata.

Ma se gli elementi strutturali della narrazione sono cinque (agentività intenzionale, attività predatoria, morte, moralità e scambio sociale), è la prima a non mancare mai: ci sono sempre esseri soprannaturali dotati di poteri magici e con un carico saliente di intenzioni, buone o malvage, perché mentre il mondo reale è spesso stocastico, casuale e impersonale, occupato da spazi vuoti, minerali e piante, quello fantastico è al contrario densamente popolato di esseri dotati di coscienza e intenzionalità progettuale. Il mondo disneyano è per antonomasia animato, e anche le piante e gli animali hanno fattezze umane. A opinione di Boyd, ciò è dovuto al fatto che per millenni i nostri antenati hanno rivestito il duplice ruolo di prede e predatori, equipaggiando la loro mente per individuare costantemente agenti in forma di prede o di predatori. Questa ossessione agentiva ha comportato e comporta senza dubbio qualche rischio di un eccesso di rilevamento, ma la necessità della precauzione induce a vedere elementi agentivi ovunque e anzi ha reso ancor più necessaria l'attività ludica, poiché alla base della predisposizione a fingere risiede la vitale necessità di fare pratica nelle strategie di evitamento dei predatori. Di qui la diffusione mondiale dei giochi d'inseguimento (guardie e ladri), di svelamento (nascondino) e il successo del genere *horror*, che rappresenta una ricodifica di entrambe le attività ludiche (molti *horror movies* si fondano altresì sull'idea di contagio, amplificando meccanismi innati di precauzione e evitamento).<sup>16</sup>

## 5. Il fatturato cognitivo delle *detective stories*

A questo punto sorge una domanda, che interessa se non altro insegnanti e formatori: i testi finzionali si equivalgono in senso cognitivista, o esistono generi narrativi che favoriscono prestazioni di *mind reading* molto più complesse e redditizie? A fornire una risposta dettagliata a questo interrogativo è stata la studiosa americana di letterature comparate Liza Zunshine, che è partita da un lato dalla definizione del *mind reading* come la più complessa architettura cognitiva, in grado di inferire il pensiero di altri individui in base alla rappresentazione di ciò che accade nella loro mente, dall'altro dalla definizione di *metarappresentatività* (*metarepresentationality*) come la capacità di archiviare informazioni secondo un modello che ci consente di applicarvi un'etichetta (*source tag*), registrandone la fonte e la sua affidabilità, e verificando l'attendibilità di fonte e informazione in base ai riscontri.<sup>17</sup> Posto che Teoria della Mente e metarappresentatività sembrano collassare nei soggetti autistici o schizofrenici, la loro imprescindibilità per la vita associata dell'uomo è data dal fatto che da esse dipende la distinzione tra realtà e finzione, con una ricaduta diretta non solo sulla natura delle narrazioni e sulle motivazioni che ci spingono a immergerci in storie

<sup>15</sup> Ivi, p. 52.

<sup>16</sup> Ivi, p. 136.

<sup>17</sup> Lisa Zunshine, *Why We Read Fiction? Theory of Mind and the Novel*, Columbus, The Ohio State University Press, 2006, p. 25 ss.

di pura invenzione, bensì sulla decisione di sospendere temporaneamente le *source tags*: agli occhi della Zunshine, le finzioni narrative costituiscono scenari in cui il lettore può mettere alla prova la propria competenza di *mind reading* in modalità simulata, per consentirne l'applicazione nelle situazioni relazionali, sociali, politiche, storiche più spinose, ma in condizioni di massima sicurezza.

Da questa 'palestra' di abilità inferenziali trarremmo parte del piacere di leggere, partecipando in modo attivo al gioco di costruzione del senso che lo scrittore ha pre-allestito, e godendo del nostro successo: la *detective story* sarebbe il luogo deputato all'esercizio di questo *mind reading* e all'attivazione di questo piacere. Sin dalla sua nascita tardo-ottocentesca, polizieschi e giallistica rappresentano modelli testuali particolarmente attenti ai processi dinamici di *mind reading*, chiamando in gioco le abilità inferenziali del lettore nei confronti dei pensieri dei personaggi; come nella vita reale, infatti, leggendo una *fiction* siamo portati a costruire rappresentazioni di ciò che gli altri pensano e ad archiviare informazioni corredate da *tags* circa i diversi gradi di attendibilità. Soltanto dopo aver registrato la nozione che ciò che stiamo leggendo è finzione e avere applicato una *source tag* al contenuto del libro, possiamo entrare nelle menti dei personaggi, sospendere la nostra incredulità e trattare la narrazione come se fosse veritiera, applicandovi inferenze e metarappresentazioni che hanno valore di verità strutturali (*architectural truths*) entro quel contesto.<sup>18</sup>

Mentre altri generi di *fiction* ci inducono a credere al narratore (è sempre cognitivamente oneroso scoprirlo inaffidabile), la *crime fiction* richiede un'incredulità sistematica sin dall'inizio della lettura e impegna in modo particolare le nostre competenze di *source-monitoring*: la parola d'ordine è *suspect everybody*, e in un certo senso le nostre capacità di metarappresentazione vengono sfruttate in modo parassitario da una situazione fittizia a scarso indice di verosimiglianza, creata proprio per spingerle al limite. Alcune domande sorgono spontanee: se il set di competenze metarappresentative ingaggiato dal *detective novel* fa parte del nostro corredo cognitivo da millenni, come i modelli degli psicologi sembrerebbero affermare, perché è rimasto latente fino al diciannovesimo secolo? Cosa ha innescato solo di recente il potenziale di decodifica di questo tipo di storie, pur giacendo nella mente di generazioni di fruitori di storie?

Il *detective novel* porta al limite estremo le facoltà metarappresentative – tanto da poter divenire un utile strumento pedagogico –,<sup>19</sup> e dunque presuppone un contesto sociale altamente alfabetizzato, uno status neurofisiologico di chiaro o crescente benessere e condizioni di marcato *welfare*. Il principio del 'sospetto allargato' e lo scoprire che qualcuno ha mentito hanno effetti a cascata su molte o tutte le metarappresentazioni che la nostra mente deve attivare, obbligandoci a costose revisioni degli adattamenti rappresentativi di ciascun set narrativo, degli altri personaggi, dell'intreccio. Certo, il moltiplicarsi esponenziale delle esigenze metarappresentative in un *detective novel* o in un serial TV in cui molti personaggi mentono, magari in congiunzione con un'*escalation* di esigenze di *mind reading*, comportano e sempre hanno comportato il rischio dell'illeggibilità. Ma la nascita simultanea della tecnologia forense e della *detective fiction* – dove si dà valore al 'corpo del reato' come somma di indizi e prove fisiche atte a individuare un'identità leggibile dell'altro – spiega l'attuale diffusione di prodotti estetici come *Dr. House - Medical Division (House, M.D.)*, un serial TV trasmesso dalla Fox dal 2004 al 2012, che di quella problematica simultaneità sono i lontani nipoti. *Criminal Minds*, *C.S.I. Las Vegas*, *Cold Cases* e *The Mentalist* devono la vitalità drammatica dei loro intrecci non all'esame dei reperti e degli indizi, ma alla ricostruzione da parte dell'utente delle 'menti criminali' anche a distanza di anni dal fatto,

<sup>18</sup> Ivi, p. 81.

<sup>19</sup> Zunshine, *Theory of Mind' as a Pedagogical Tool*, cit.

nella consapevolezza che la ricostruzione degli avvenimenti non può essere disgiunta dalle rappresentazioni che elaboriamo circa le menti che di quei fatti sono state protagoniste.

In una celebre tripartizione degli universali narrativi, Meir Sternberg<sup>20</sup> ha detto che la *curiosità* si orienta al passato; la *suspense* al futuro, poiché riguarda l'ansia relativamente a qualcosa che minaccia un personaggio buono o cattivo; la *sorpresa* si ha quando giunge, senza che fosse attesa, un'informazione del tutto nuova che cambia la dimensione del presente. Ora, nella tradizione della *detective story* troviamo soprattutto morfologie di curiosità (nei gialli di Conan Doyle e Agatha Christie ci chiediamo chi è stato l'autore di un reato) e di sorpresa (come quando scopriamo l'identità di un colpevole che non avremmo immaginato), ma molto più di rado di *suspense* (quando un killer minaccia ad esempio di uccidere ancora), divenuta dominante solo nel cinema e nella letteratura degli ultimi anni. Ecco dove *mind reading* e metarappresentatività divengono esponenziali e sollecitano una energica ginnastica neuro-cognitiva da parte dei lettori/spettatori: solo da pochi anni la *suspense* è un effetto che risulta dall'immersione temporale e affettiva del lettore in una narrazione e descrive il suo desiderio di conoscerne i risultati. Meglio ancora, essa è un'emozione (*hot cognition*) che deriva dall'attesa circa lo svolgimento o l'esito di un'azione, profondamente legata ai meccanismi della prefigurazione (quando situazioni o eventi sono suggeriti in anticipo) e dell'esca (quando un elemento narrativo diventa chiaro solo dopo la sua prima menzione). Insomma, nelle *detective story* il momento in cui le parole sono pronunciate non coincide mai con il momento in cui rivelano il loro significato. Tutto è simultaneo, nella comunicazione; niente è simultaneo, nell'interpretazione.

Mettendo in scena personaggi che si nutrono di *suspense* e favorendo l'identificazione in essi dei lettori, la *fiction* degli ultimi anni ha dimostrato che il governo del tempo e dell'ansia relativa al futuro si ottengono non attraverso certi eventi, ma grazie alla descrizione delle emozioni che ci consentono di interpretarli: *suspense* e angoscia agiscono sia nei romanzi che nei serial TV come un compressore – un *booster* – che ci abitua ad apprezzare tutti i livelli intermedi della vita, in grado di mescolare equamente il noto all'ignoto e il familiare all'estraneo. Più si procede nella lettura, più i confini che separano il tempo del personaggio dal tempo del lettore sono abrogati da una politica narratoria radicalmente liberista che di fatto incrementa i coefficienti di *suspense* (chi parla? a quale identità aderisce la voce che sto ascoltando?): al contrario del piacere e del dolore, che riguardano la certezza del presente, le cosiddette *passioni d'attesa* – innanzitutto paura e speranza – si alimentano di esitazione, incertezza, labilità previsionale, ed erogano *suspense* proprio in quanto rendono imperscrutabile il destino e cieco lo sguardo che lo interpreta ma danno consistenza all'oggi trasformandolo in un ansiolitico contro le ansie del futuro. Così la *suspense* offre oggi con una mano ciò che toglie con l'altra, in una sorta di suggestivo abracadabra: da un lato *sospende* il tempo e lo elimina, dall'altro ce lo mostra per la prima volta e fonda una nuova cronocrazia, il cui autoritario governo è affidato al leader del nuovo assetto mondiale che ha riguardato la conoscenza: il futuro.

<sup>20</sup> Meir Sternberg, *Universals of Narrative and their Cognitivist Fortunes (I)*, «Poetics Today», vol. 24, n. 2, 2003, pp. 297-395: 326 ss.