

Comparatismi 3 2018

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/20181418>

David Herman e la mente che narra

Salvatore Cifuni

Abstract • Il modello cognitivo-narrativo di David Herman prevede cinque attività attraverso le quali la narrazione ci permetterebbe di comprendere ed elaborare la realtà. Questo articolo nasce con l'intento di descrivere ognuna di queste attività – *chunking*, assegnazione di relazioni causali, tipizzazione, segmentazione/sequenziamento delle azioni e dei comportamenti, distribuzione dell'intelligenza – integrando l'impalcatura teorica di Herman, in primo luogo, con le più recenti ricerche sulla mente e, in secondo luogo, con alcune tesi fenomenologiche.

Parole chiave • Narrazione; Mente; Cognitivismo; Neuronarratologia; Fenomenologia

Abstract • The cognitive-narrative model of David Herman theorizes five activities through which storytelling would allow us to understand and process reality. This article aims to describe each of these activities—*chunking*, assignment of causal relationships, typification, segmentation/sequencing of actions and behaviors, distribution of intelligence—integrating Herman's theoretical framework, firstly, with the most recent research on mind and, secondly, with some phenomenological theses.

Keywords • Narrative; Mind; Cognitivism; Neuronarratology; Phenomenology

Ledizioni 

David Herman e la mente che narra

Salvatore Cifuni

«Un uomo è sempre un narratore di storie,
vive circondato delle sue storie e delle storie altrui,
tutto quello che gli capita lo vede attraverso di esse,
e cerca di vivere come se la raccontasse».

Jean-Paul Sartre, *La nausea*

I. Premessa

E se la realtà fosse il risultato di una costruzione narrativa? David Herman, uno dei maggiori studiosi di narratologia cognitiva, con il suo modello teorico ha cercato di rispondere proprio a questa domanda. Secondo il suo modo di vedere, sono cinque le attività attraverso le quali la narrazione si rivelerebbe essere lo strumento primario di comprensione della realtà: a) *chunking* (segmentazione); b) assegnazione di relazioni causali; c) tipizzazione; d) segmentazione/sequenziamento delle azioni e dei comportamenti; e) distribuzione dell'intelligenza.

Le attività sono ovviamente sovrapposte e

sono pertinenti al racconto inteso sia come prodotto che come processo: rivelano infatti le modalità in cui determinati racconti possono essere sfruttati come strumento di pensiero in determinate situazioni, e anche i modi in cui la narrazione in generale costituisce una risorsa primaria nella costruzione, nel riconoscimento e nell'uso di elaborati cognitivi in varie circostanze.¹

2. *Chunking*

Il *chunking* è quel processo «attraverso cui si parcellizza il flusso dell'esperienza in unità delimitate, classificabili e dunque più facilmente riconoscibili e facilmente memorizzabili».² Evidentemente, dividere il flusso esperienziale continuo in unità più piccole e discrete facilita enormemente l'opera di comprensione e l'eventuale reazione comportamentale nei confronti di una certa situazione.

Per capirci meglio facciamo un passo indietro. L'uomo è l'unico animale a vivere in quella che è chiamata *nicchia cognitiva*.³ L'habitat che contraddistingue, diciamo così, l'essere umano non è quello di tipo naturale, ma quello di tipo simbolico, in cui a farla da padrone sono appunto simboli, ragionamento causale e tendenza alla cooperazione. In questo contesto simbolico, i vantaggi più grandi che l'uomo può ottenere sono quelli che derivano dall'intelligenza e dalla capacità organizzativa e manipolativa di quest'ultima. In altre parole, l'uomo è caratterizzato da «un appetito per le informazioni, e specialmente per i

¹ David Herman, *Il racconto come strumento di pensiero*, trad. di Daniela Feltracco, in *Neuronarratologia, Il futuro dell'analisi del racconto*, a cura di Stefano Calabrese, Bologna, Archetipolibri, 2009, pp. 99-138: 110.

² Ivi, p. 111.

³ John Tooby e Irven Devore, *The Reconstruction of Hominid Behavioral Evolution through Strategic Modeling*, in *The Evolution of Human Behavior: Primate Models*, a cura di Warren G. Kinzey, Albany-N.Y., 1987, pp. 183-237.

pattern, cioè informazioni che ricadono in sequenze sensate dalle quali possiamo trarre ricche inferenze». ⁴ Spiega Brian Boyd:

ottenere e analizzare le informazioni può rivelarsi un lavoro dispendioso ma, poiché esse offrono una inestimabile base per agire, la natura fa evolvere la mente e i sensi per ottenere ed elaborare le informazioni adatte a determinati tipi di vite. Come altre specie, l'uomo può assimilare informazioni in maniera rapida attraverso il riconoscimento di *pattern* ma, come nessun'altra, le cerca, le plasma e le condivide senza fermarsi mai. ⁵ Visto che i *pattern* rendono i dati velocemente comprensibili, egli li ricerca *attivamente*. ⁶

In sintesi, sono le regolarità che ci permettono di orientarci – in qualsiasi modo si possa intendere *orientarci* – nel mondo. Esse sono, o meglio, sono rilevate, ovunque:

i *pattern* si presentano su più livelli, dalle informazioni stabili che riguardano condizioni spaziali e processi fisici a quelle altamente volatili riguardo gli *individui* e i loro *stati d'animo*, le loro *azioni* e le loro *intenzioni*. I *pattern* ci permettono di distinguere l'animato dall'inanimato, l'umano dal non umano, questo individuo da tutti gli altri, questo certo atteggiamento o questa certa espressione da tutti gli altri e da tutte le altre. La capacità di identificare non solo gli individui ma anche le tendenze generali nel loro modo di *comportarsi*, nella loro *personalità* e in ciò che possono fare permette di costruire previsioni la cui precisione è infinitamente preziosa. ⁷

Dipendiamo così tanto dalle 'recinzioni' dei *pattern* che la loro assenza può causare una perdita – temporanea, per lo più – delle funzioni sensitive, ⁸ e siamo psicologicamente portati a perdere progressivamente interesse verso i *pattern* che già conosciamo e a provare una forte reazione emotiva nel caso in cui se ne presentino di nuovi o si presenti una rottura di quelli già assimilati. ⁹

In che modo la parentesi sui *pattern* risulta utile al nostro scopo? La teoria dello *schema* e dello *script* – di matrice *gestaltiana* e bartlettiana, sviluppata da Schank, Abelson e

⁴ Brian Boyd, *On the Origin of Stories. Evolution, Cognition and Fiction*, Cambridge (MA)-Londra, Belknap Press of Harvard University Press, 2009, p. 14 (trad. mia, come tutti i passi successivi riportati in italiano da testi citati in inglese).

⁵ Nel senso che, mentre gli altri animali rilevano e rispondono solamente agli schemi che sono evolutivamente preparati a cogliere, gli uomini cercano e imparano a rispondere anche a nuovi tipi di *pattern*, in un processo che non ha praticamente mai fine. Si veda: *ivi*, p. 89.

⁶ *Ivi*, pp. 14-15.

⁷ *Ivi*, p. 88.

⁸ *Ivi*, p. 89. Qui Boyd cita Robert Solso, che porta come esempio il fenomeno del *Ganzfeld*. Un *Ganzfeld* è un campo visivo che non ha contorni (ottenibile, per esempio, tagliando a metà una pallina da ping-pong e poggiando ognuna delle due metà su uno degli occhi). Secondo gli studi, dopo un quarto d'ora in cui si è soggetti a un *Ganzfeld*, si ha una perdita completa, ma temporanea, della vista, al punto tale che non ci si rende conto se si hanno gli occhi aperti o chiusi. Si veda: Robert L. Solso, *Cognition and The Visual Arts*, Cambridge (MA), Bradford/MIT Press, 1994, pp. 52-53.

⁹ Le ricerche sulle reazioni emotive causate dalla musica sono, in questo senso, illuminanti. Si veda, insieme alla relativa bibliografia: Nikolaus Steinbeis, Stefan Koelsch e John A. Sloboda, *The Role of Harmonic Expectancy Violations in Musical Emotions: Evidence from Subjective, Physiological, and Neural Responses*, «Journal of cognitive neuroscience», vol. 18, n. 8, 2006, pp. 1380-1393.

Rumelhart¹⁰ sulla spinta delle ricerche sull'intelligenza artificiale di Minsky¹¹ – ci fornisce la risposta. La teoria dello schema, detto anche, minskyanamente, *frame*, afferma che un'esperienza viene compresa in base al confronto che si fa tra questa e un modello, uno stereotipo, uno schema, appunto, risultato di esperienze simili immagazzinate nella memoria; e valutata e *classificata* in base alla sua conformità o difformità rispetto al modello. Come scrive Calabrese, «nell'esperire in prima persona un evento o assistendo quali spettatori a una situazione, il ricorso a un frame costituisce un prerequisito cognitivo per la sua leggibilità». ¹² Ogni esperienza è comprensibile, quindi, perché le si può apporre l'etichetta di un'esperienza già vissuta, elaborata, spogliata di tutte le irregolarità, presa solo nello scheletro e archiviata. Naturalmente, per quanto l'idea stessa di etichetta possa far pensare il contrario, i frame possono essere soggetti a cambiamento (seppur minimo), altrimenti la loro forza ordinatrice sarebbe eccessivamente limitata. Stockwell riporta, in questo senso, le seguenti possibilità:

- a) *ristrutturazione della conoscenza*. Accade quando vengono creati nuovi frame partendo da vecchi modelli;
- b) *preservazione dello schema*. Avviene quando gli elementi e/o i fatti in entrata rientrano nella conoscenza schematica preesistente e sono già stati incontrati in precedenza;
- c) *rinforzo dello schema*. Avviene quando i fatti in entrata, sebbene nuovi, confermano e rinforzano la conoscenza schematica già esistente;
- d) *accrescimento dello schema*. Capita quando i nuovi eventi vengono aggiunti a uno schema già esistente, allargandone la portata e la forza esplicativa;
- e) *interruzione dello schema*. Accade quando una deviazione mette in potenziale fallo lo schema;
- f) *rinnovamento dello schema*. Succede quando uno schema viene rivisto totalmente e i suoi elementi e le sue relazioni sono ricostruiti da zero.¹³

Comprensibilmente, il processo classificatorio tende a compensare senza soluzione di continuità le sue mancanze, partecipando a una specie di partita di tennis infinita con le esperienze in entrata – partita in cui il frame si gioca la possibilità d'essere richiamato in gioco successivamente: «l'adeguatezza di un frame è continuamente testata dalle nuove esperienze, e l'analisi dei dati dipende considerevolmente dal frame corrente. Il frame ci dice in che consiste il dato e il dato ci dice se continuare a usare il frame». ¹⁴ Infine, si tenga bene presente una cosa: imponendo un'etichetta identificativa, lo schema assolve esclusivamente alla funzione di *classificazione*.

Questa precisazione serve a introdurre l'altro elemento della teoria, lo script. I frame, infatti, hanno a che fare solo con oggetti statici e, naturalmente, relazioni. Manca quindi tutto il ventaglio di processi dinamici che avvengono attraverso quelle relazioni e a partire

¹⁰ Robert C. Schank e Robert P. Abelson, *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structures*, Hillsdale (NJ), Lawrence Erlbaum Associates, 1977; David E. Rumelhart, *Notes on a Schema for Stories*, in *Representation and Understanding: Studies in Cognitive Science*, a cura di D. G. Bobrow e A. Collins, NY, Academic Press, 1975, pp. 211-236; Id., *Schemata: the Building Blocks of Cognition*, in *Theoretical Issues in Reading Comprehension: Perspectives from Cognitive Psychology, Linguistics, Artificial Intelligence, and Education*, a cura di R. J. Spiro, B. Bruce e W. Brewer, NJ, Lawrence Erlbaum Associates, 1980, pp. 33-58.

¹¹ Marvin Minsky, *Steps toward Artificial Intelligence*, «Computers and thought», gennaio 1963, pp. 406-450; Id., *La società della mente*, trad. it. Giuseppe Longo, Milano, Adelphi, 1989.

¹² Stefano Calabrese, Introduzione a *Neuronarratologia*, cit., pp. 1-28: 12.

¹³ Peter Stockwell, *Cognitive Poetics: An Introduction*, Londra-New York, Routledge, 2005, pp. 79-80.

¹⁴ Manfred Jahn, *Frames, Preferences, and the Reading of Third-person Narratives: Towards a Cognitive Narratology*, «Poetics Today», vol. 18, n. 4, 1997, pp. 441-468: 448.

da quegli oggetti statici. Gli script (*sceneggiatura, copione*) si occupano di questo. Scrive Calabrese: «un *frame* dà il paradigma semantico di un accadimento, lo *script* ne costituisce l'articolazione sintagmatica: senza il primo non si *comprende* nulla, senza il secondo non *accade* letteralmente nulla». ¹⁵ L'esempio celeberrimo è quello fatto da Shank e Abelson riguardo una cena al ristorante. ¹⁶ Etichettare la situazione come, appunto, *cena al ristorante* non basta, bisogna anche richiamare la sequenza delle azioni correlate all'etichetta nel bene (sedersi, leggere il menù, chiamare il/la cameriere/a, ordinare e così via) e nel male (urlare, infastidire gli altri, non pagare ecc.). ¹⁷ Gli script non servono solo ad articolare una determinata sequenza d'azioni implicata in una certa situazione, ma ne aiutano la comprensione quando la si osserva: se vedo un uomo sedersi al tavolo di un ristorante, leggere il menù, ordinare, mangiare, pagare e andare via, attraverso il ricordo *scritturato*, posso incasellare queste azioni nel frame *cena al ristorante*, immagazzinato in memoria, e comprenderlo – con l'aiuto, magari, del 'vocabolario motorio' offerto dal meccanismo dei neuroni specchio.

Vista l'enorme varietà e l'enorme mole di sequenze che possono incorporare, Schank e Abelson hanno classificato gli script in tre tipi:

Situazionali. Riguardano le azioni che si possono compiere in contesti quotidiani, abitudinari, come nell'esempio del ristorante di sopra oppure come il frequentare una lezione all'università, andare a vedere un film, ecc.

Personali. Riguardano i ruoli che si decide (più o meno volontariamente) di assumere. Shank e Abelson, riprendendo lo script della cena al ristorante, fanno l'esempio del corteggiatore. Se un cliente decide di corteggiare una cameriera, lo script di riferimento non sarà più quello situazionale, ma quello personale legato al ruolo del corteggiatore, caratterizzato da una sequenza probabilmente molto diversa da quella situazionale precedente. Altri esempi riportati dai due sono quelli dell'uomo geloso e del buon samaritano; altri relativi a particolari 'occupazioni', come la spia o il borseggiatore; altri ancora, collegati non necessariamente a uno scopo ma a un rituale, come nella preghiera, oppure a una situazione particolarmente forte dal punto di vista emotivo, come quando si è respinti da chi si ama.

Strumentali. Sono simili a quelli situazionali nel descrivere una sequenza d'azioni prescritte per il raggiungimento di un certo scopo, ma sono molto meno flessibili e impongono che ogni azione della sequenza debba essere necessariamente compiuta nel giusto ordine (ovviamente, precisano Shank e Abelson, ci sono script situazionali che sono, sì, ugualmente rigidi, ma che si differenziano dagli strumentali per il fatto che prevedono di solito un numero di persone multiplo, a differenza di questi ultimi che ne prevedono una). Gli esempi citati sono accendere una sigaretta, mettere in moto la macchina o friggere un uovo. ¹⁸

È interessante notare che il sistema schema-script si sviluppa a partire dall'infanzia:

¹⁵ Calabrese, *op. cit.*, p. 12.

¹⁶ Schank e Abelson, *op. cit.*

¹⁷ Calabrese propone un altro esempio, riguardante il fare la spesa al supermercato, ugualmente chiarificatore: «la sequenza vincolata temporalmente ci fornisce istruzioni del tipo "parcheggiare l'automobile, prendere un carrello, mettervi dentro una serie di prodotti, appoggiarli infine sul nastro portante della cassa e pagare l'importo indicato". Come si vede, lo *script* innerva la topica e il senso comune, consentendo pochi margini di trasgressione: entrare con un carrello vuoto nel corridoio riservato alle casse è vietato e uscire dall'entrata con un carrello pieno di merci senza pagare sarebbe addirittura un'azione penalmente rilevante. E sono gli *script* a farci apprendere le regole dell'agire orientato allo scopo» (Calabrese, *op. cit.*, p. 12).

¹⁸ Schank e Abelson, *op. cit.*, pp. 61-66.

dai tre anni, ogni bambino inizia a elaborare uno stile particolare di *storytelling* [...] allo scopo di classificare la rappresentazione mentale della situazione in cui si trova, da un lato colmando le lacune di informazione attraverso la ‘memoria semantica’ (che registra gli schemi, ovvero il significato generale degli avvenimenti e la loro posizione classificatoria), dall’altro leggendo gli eventi attraverso la ‘memoria episodica’ o ‘sequenziale’ (che registra gli *script*, cioè le connessioni sintattiche e le relazioni crono-causali tra fatti differenti).¹⁹

La citazione ha reso esplicito ciò che fino ad ora era rimasto sottinteso: il processo che opera per schema e script è innanzitutto (o forse dovremmo dire *totalmente*) narrativo. Dal punto di vista ‘contenutistico’, è attraverso la narrazione che i ruoli, i ‘modi’ e gli elementi caratteristici di una cultura sono prima costruiti e poi appresi.²⁰ Ma non solo, anche dal punto di vista ‘formale’, la narrazione offre al processo S-S l’impalcatura su cui reggersi. Come spiega chiaramente Herman,

le storie organizzano l’esperienza permettendo all’individuo di operare una selezione all’interno di tutti gli agglomerati di dati iniziali disponibili in successione e, simultaneamente, di operare una pre-trasformazione di tali dati in segmenti differenziati internamente sulla base di un inizio, un mezzo e una fine intesi in senso aristotelico, e poi di utilizzare tali segmenti diacronicamente strutturati come punto di partenza per ulteriori operazioni cognitive su nuovi dati immessi [...]. Per gli stessi motivi, il racconto costituisce una risorsa di conclusione. Qualsiasi racconto di una storia deve finire, anche se la storia raccontata è presentata come incompleta o impossibile da completare. Pervenendo a una conclusione, l’atto del racconto contrassegna anche le esperienze più dolorose e traumatiche come sopportabili proprio perché limitate da una fine. In tali contesti, il racconto costituisce uno strumento per rappresentare gli avvenimenti non come completamente finiti ma nell’atto di raggiungere un punto d’arrivo che limita il potere di tali eventi nella loro azione traumatizzante [...]. In tal modo, il racconto sembra estrarre dal flusso dell’esperienza un agglomerato ben definito di partecipanti, situazioni, azioni e avvenimenti e organizza in un insieme coerente ciò che altrimenti verrebbe riassorbito nel processo atelico e illimitato dello scorrere del tempo.²¹

Ancora una volta, l’importante è dare un senso a ciò che (ci) accade. Abbiamo bisogno di regolarità (i *pattern*) e finiamo per imporla alla nostra realtà percepita, narrativizzandola, quindi segmentandola e mettendo infine il risultato in archivi mentali dotati ognuno di un’etichetta.

¹⁹ Stefano Calabrese, *Retorica e scienze neurocognitive*, Roma, Carocci, 2014, p. 32. Si legga anche quest’altro passo, in Calabrese, Introduzione (cit., p. 11): «mentre in chiesa viene officiata la messa, rispetto al contesto, un bambino potrà avere ad esempio comportamenti eccedenti – quali urlare, correre da una navata all’altra o spegnere i ceri accesi davanti agli altari – proprio in quanto non riesce a classificare come “liturgia religiosa” la situazione in cui si trova. Lo spazio ecclesiale non è ancora resettato e autonomo rispetto a quello pubblico di un viale, un giardino, un parco, ed è questa incapacità totale o parziale a sollecitare nella mente di quel bambino comportamenti incoesi rispetto all’ecosistema [...]. Solo attraverso una lenta comparazione cognitiva tra ciò che gli accade e la memoria di ciò che gli è accaduto – un database esperienziale destinato a divenire progressivamente più cospicuo – quel bambino apprenderà a leggere correttamente ogni situazione e dunque a immaginarne, narrarne, simularne altre».

²⁰ Jerome Bruner, *La fabbrica delle storie. Diritto, letteratura, vita*, trad. di Mario Carpitella, Roma-Bari, Laterza, 2002.

²¹ Herman, *op. cit.*, pp. 112-114.

3. Assegnazione di relazioni causali

Se è vero che la nostra mente impacchetta il caos percettivo per renderlo comprensibile e, in qualche modo, gestibile, è anche vero che esso, a partire dall'infanzia, «si fonda sulla *connessione crono-causale* di episodi». ²² L'assegnazione di relazioni causali, già presente implicitamente nell'attività di *chunking*, risulta essere per due ragioni un altro strumento fondamentale per l'orientamento dell'uomo nel disordine esperienziale. In primo luogo, retrospettivamente: in prospettiva evolutiva, comprendere chi o cosa abbia causato un certo evento, risalire quindi dall'effetto alla causa, può letteralmente salvare la vita, al punto tale che vediamo agenti/cause anche dove non ci sono, «visto che è più sicuro confondere un ramoscello per un serpente che viceversa». ²³ In secondo luogo, l'attività crono-causale è fondamentale per la sua funzione anticipatoria: «le menti esistono per prevedere cosa succederà. Estraggono dal presente indizi che possono perfezionare con l'aiuto del passato – il passato evolutivo delle specie, il passato culturale della popolazione e il passato esperienziale dell'individuo – per anticipare l'immediato futuro e per guidare l'azione». ²⁴

Una volta segmentata la realtà, bisogna cucire assieme i frammenti risultanti. *Chunking* e attribuzione causale, come detto, lavorano insieme. La mente «è assuefatta ai significati e, se non riesce trovare degli schemi significativi nel mondo esterno, cercherà di imporveli. In parole povere, è una fabbrica che, quando può, produce storie vere, ma quando non può sforna storie». ²⁵ Questo significa che se i pezzetti di realtà non sembrano collegarsi tra loro, la mente creerà *comunque* una connessione (esempio classico è quello della superstizione). Anche in questo caso, la narrazione sembra avere un ruolo da protagonista: «gli studi dimostrano che, se si dà a una persona un'informazione casuale, che non rientra in alcuno schema, quella persona avrà una capacità molto limitata di *non* intesserla in una storia». ²⁶ Un esperimento entrato nella storia della psicologia lo dimostra. ²⁷ Condotta nel 1944 da Fritz Heider e Marianne Simmel, l'esperimento prevedeva innanzitutto la realizzazione di un filmato d'animazione. Nel filmato ci sono tre figure (un cerchio e due triangoli, di cui uno più grande dell'altro) che si muovono su uno schermo che, se non fosse per un grosso rettangolo con un lato leggermente aperto, sarebbe totalmente vuoto ²⁸. Alla domanda su cosa stessero vedendo, solo tre persone su centoquattordici risposero in maniera ragionevole («figure geometriche che si muovono»). Gli altri, invece, videro storie: tentati stupri, litigi, competizioni per una donna, fughe e così via. ²⁹

Un altro motivo che rende questa attività così importante riguarda l'identità,

in modo particolare il problema di come qualcosa si possa identificare come 'la stessa' entità nonostante i mutamenti subiti nel tempo [...]. Uno dei tratti distintivi della narrazione è rappresentato proprio dall'azione di collante di fenomeni in unità di ordine causale-temporale: le storie forniscono la struttura per suturare dati altrimenti isolati in elementi di episodi o

²² Stefano Calabrese, *La comunicazione narrativa*, Milano, Bruno Mondadori, 2010, p. 2.

²³ Boyd, *op. cit.*, p. 137.

²⁴ Ivi, p. 134.

²⁵ Jonathan Gottschall, *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, trad. di Giuliana Olivero, Torino, Bollati Boringhieri, 2014, p. 119.

²⁶ Ivi, p. 121.

²⁷ Fritz Heider e Marianne Simmel, *An Experimental Study of Apparent Behavior*, «American Journal of Psychology», vol. 57, 1944, pp. 243-259.

²⁸ Il video è reperibile su YouTube all'indirizzo <<https://youtu.be/n9TWwG4SFWQ>>.

²⁹ Studi più recenti producono gli stessi risultati. Si veda per esempio: Paul Bloom e Csaba Veres, *The Perceived Intentionality of Groups*, «Cognition», vol. 71, n. 1, 1999, pp. B1-B9.

‘scene’ i cui componenti si possono rappresentare come sistematicamente interrelati in virtù di reti causali.³⁰

In sostanza, secondo Herman, le storie costituirebbero un tipo particolare di giudizio euristico o meta-euristico, cioè una serie di regole di massima per interpretare l’esperienza.³¹

In sintesi, per trovare le origini di qualsiasi evento, per prevedere e per agire con cognizione di causa, per ovviare al problema della dinamicità dell’identità, l’uomo sfrutta l’unico strumento che conosce in grado di imporre connessioni crono-causali: ancora una volta, le storie.

4. Tipizzazione

L’attività di tipizzazione riguarda il modo in cui «ogni storia fornisce gli strumenti necessari per la risoluzione di problemi legati all’equilibrio fra aspettative e reali risultati, fra modelli generali ed esempi particolari – in breve, tra il tipico e l’effettivo».³² Bradd Shore afferma, in questo senso, che

il ruolo del racconto nella costruzione di senso si chiarisce in modo particolare seguendo gli avvenimenti anomali o altrimenti inquietanti. Si verifica un terremoto, un gruppo di persone assiste a una sparatoria, un giocatore di baseball effettua una giocata ‘impossibile’ e salva la partita o un arbitro, con una decisione incomprensibile, la fa perdere. Per il normale individuo, qualsiasi fatto inatteso è relativamente difficile da ammettere fino al momento in cui viene rielaborato in una forma accettabile. Seguendo tali fatti inquietanti, la gente in genere diventa chiacchierona. Racconta più volte la storia fino a quando gli avvenimenti vengono gradualmente addomesticati e ricondotti a uno o più racconti coerenti e condivisi che circolano nella comunità dei compagni di sventura [...]. Attraverso il racconto, lo strano e il familiare si coniugano in una valida relazione. Le storie come queste offrono comfort nelle loro forme sedimentate, così come eccitazione nella novità e nelle contingenze del loro contenuto.³³

Anche in questo caso, si nota come le attività con cui la mente narrativizza la realtà si sovrappongano – nel caso particolare, la tipizzazione con l’attività di segmentazione.

Usando il concetto di tipizzazione, Herman fa sua un’idea di Alfred Schütz, il fondatore della sociologia fenomenologica. In maniera molto simile a quanto è stato affermato fino ad ora, Schütz scrive che «tutta la nostra conoscenza del mondo, sia quella legata al senso comune che quella del pensiero scientifico, implica l’uso di costrutti, cioè un insieme di astrazioni, generalizzazioni, formalizzazioni e idealizzazioni, ognuna specifica al rispettivo livello di organizzazione mentale».³⁴ Tali costrutti, tali generalizzazioni sono proprio i

³⁰ Herman, *op. cit.*, pp. 114-115.

³¹ Herman continua riportando anche le affermazioni di Roland Barthes, per il quale la narrazione sarebbe un’applicazione culturalmente approvata dell’errore *post hoc, propter hoc*, «dopo di ciò, quindi a causa di ciò»: se si menziona Y dopo X, allora X non solo precede Y, ma ne è anche causa.

³² Ivi, p. 119.

³³ Bradd Shore, *Culture in Mind: Cognition, Culture and the Problem of Meaning*, New York, Oxford University Press, 1996, p. 58. Il passo riportato è tradotto, parzialmente, in Herman, *op. cit.*, p. 121.

³⁴ Alfred Schütz, *Common-sense and the Scientific Interpretation of Human Action*, in Id., *Collected Papers*, vol. 1, The Hague, Martinus Nijhoff, 1962, pp. 3-47: 5. Dopo questo passo (citato anche in Herman, *op. cit.*, p. 120), Schutz prosegue scrivendo: «In poche parole, non esistono fatti puri e semplici. Tutti i fatti sono fin dall’inizio elementi selezionati da un contesto universale dalle attività della nostra mente. Sono, di conseguenza, sempre fatti interpretati, sia quando sono visti come

prodotti dell'attività tipizzante, la quale, allora, si comporta, come ripete Herman echeggiando sempre lo psicologo, come uno strumento di pre-selezione e pre-comprensione della realtà. Il mondo non è mai, quindi, senza struttura:

[gli esseri umani] hanno pre-selezionato e pre-interpretato questo mondo con una serie di costrutti sulla realtà quotidiana basata sul senso comune, e sono proprio questi oggetti mentali che determinano il loro comportamento, definiscono lo scopo delle loro azioni e i mezzi disponibili per raggiungerlo – in breve, che li aiutano a orientarsi all'interno del loro ambiente naturale e socio-culturale e di venire a patti con esso.³⁵

L'obiettivo è allora quello di creare aspettative attraverso la tipizzazione, assimilando qualsiasi oggetto a un tipo preesistente:

Nessuno di questi oggetti è percepito in maniera isolata. Fin dall'inizio si tratta di un oggetto che si trova all'interno di un orizzonte di *familiarità* e pre-conoscenza che è considerato, in quanto tale, l'indiscusso deposito della conoscenza – sebbene sia comunque sempre possibile metterlo in discussione. Ogni pre-esperienza indiscussa è, tuttavia, anch'essa fin dall'inizio a disposizione in quanto *tipica*, quindi in quanto portatrice di orizzonti anticipatori di esperienze similari.³⁶

Ora, secondo Herman, le storie entrano in gioco innanzitutto quando l'attività tipizzante non riesce a portare a termine il suo compito, quando, cioè, le vecchie esperienze non riescono a inglobare le nuove – o quando, in generale, non c'è nessun tipo preesistente adatto a inglobare il 'nuovo'. La canonicità, e qui Herman cita inevitabilmente Bruner, verrebbe pertanto (ri)creata attraverso la narrazione e la realtà, in questo modo, è di nuovo compresa.

Le storie, però, si possono attivare anche senza rottura dello standard, in particolare per mettere alla prova «i limiti della forza creatrice e sostenitrice di aspettative della tipizzazione».³⁷ La tipizzazione, chiarisce Herman, comprende perciò due differenti attività narrative di costruzione di senso:

da un lato, le storie possono essere usate nel *sollevare problemi* [*problem raising*], o per mettere in risalto i modi in cui situazioni ed eventi si allontanano dal tipico o dall'atteso. Dall'altro lato, le storie sul mondo forniscono un contesto di tipicità in base al quale gli eventi inaspettati possono essere interpretati, consentendo diverse modalità di *problem-solving*.³⁸

5. Segmentazione/sequenziamento delle azioni e dei comportamenti

Mentre le tre attività precedenti costituiscono il modo in cui la nostra percezione della realtà assume un senso e viene compresa cognitivamente, le ultime due si occupano del risvolto pratico. Come si è potuto già intendere precedentemente, «la narrazione offre protocolli per sequenziare le azioni – cioè per capire esattamente cosa uno dovrebbe fare, quando,

separati dal loro contesto attraverso un'opera di astrazione sia quando sono considerati in quest'ultimo [...]. Questo non significa che, nella vita di tutti i giorni e nella scienza, non siamo in grado di afferrare la realtà del mondo. Significa che ne afferriamo solo certi aspetti, quelli che sono rilevanti per la nostra esperienza di vita oppure quelli che sono colti attraverso una serie di regole accettate che riguardano procedure del pensiero chiamate metodo scientifico» (ivi, p. 5).

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ Ivi, p. 7.

³⁷ David Herman, *Storytelling and the Sciences of Mind*, Cambridge (MA)-Londra, MIT Press, 2013, p. 240.

³⁸ *Ibidem*.

dove e in che ordine». ³⁹ Calabrese specifica chiaramente che per Herman quest'offerta non si limita solamente a protocolli comportamentali adeguati alla sfera etico-culturale, ma anche a quella fisica, nella quale la narrazione presenta «un soggetto in grado di orientarsi nella dimensione spazio-temporale». ⁴⁰

Dal punto di vista spaziale, praticamente ogni narrazione mostra un personaggio sempre in qualche modo situato stabilmente in un posto/stanza/luogo o in movimento verso uno di questi. Per Herman, il racconto, grazie alla rappresentazione «delle modalità per cui gli agenti potrebbero seguire una determinata traiettoria attraverso un spazio complesso e dinamicamente in corso di aggiornamento», ⁴¹ può servire da supporto, da bussola mentale: «si può affermare che la narrazione funge da sostegno all'atto di "mappatura cognitiva", ovvero il processo attraverso cui la mente rielabora e modella oggetti e avvenimenti nel momento in cui procede alla loro collocazione nel mondo». ⁴² Niente come una narrazione porta con sé un così ampio ventaglio di «strutture per la codificazione di relazioni spaziali affioranti tra agenti, luoghi e oggetti – cioè per la rappresentazione di potenziali percorsi di movimento o possibili traiettorie nello spazio». ⁴³ Questo, secondo Herman, non sarebbe in realtà l'unico modo nel quale la narrazione influenza la percezione dello spazio e l'esperienza che si ha di esso. Per spiegarlo, bisogna innanzitutto mettere in evidenza la differenza tra *spazio (space)* – astratto e descrivibile geometricamente – e *luogo (place)* – vissuto e strettamente legato all'esperienza umana. ⁴⁴ Questa differenza è figlia delle tesi

³⁹ Ivi, p. 243.

⁴⁰ Calabrese, *Retorica e scienze neurocognitive*, cit., p. 23.

⁴¹ Herman, *Il racconto come strumento di pensiero*, cit., p. 124.

⁴² *Ibidem*. In maniera più estesa, per *mappa cognitiva* s'intende la rappresentazione mentale che un organismo costruisce del contesto fisico e simbolico in cui si trova e che permette allo stesso di orientarsi efficacemente in quest'ultimo. Introdotto da Tolman a inizio novecento, il concetto di mappa cognitiva ha trovato a partire dagli anni settanta una localizzazione neurologica: ad oggi la si può ragionevolmente collegare, infatti, soprattutto ma non esclusivamente alla regione ippocampale del cervello. In generale, si può dire che, attraverso la mappa cognitiva, uomini e animali ricostruiscono mentalmente lo spazio evidenziandone confini, sub-confini, riferimenti, ostacoli, nodi (gli elementi rilevanti) e le varie connessioni che intercorrono tra questi. Per esempio, lo spazio *Città X*, già di per sé una frazione dello spazio, può essere suddiviso a sua volta in altri spazi minori, come i quartieri (sub-confini), oppure in luoghi d'interesse, come un centro commerciale, lo stadio e così via (i nodi), collegati tra loro da strade (le connessioni), limitate da mura (gli ostacoli), percorribili magari con l'aiuto di oggetti – per un motivo o per un altro – facilmente identificabili (i riferimenti). Per ulteriori dettagli, si vedano: Edward C. Tolman, *Cognitive Maps in Rats and Men*, «Psychological review», vol. 55, n. 4, 1948, pp. 189-208; Roger M. Downs e David Stea, *Maps in Minds. Reflections on Cognitive Mapping*, New York, Harper and Row, 1977; Peter Gould e Rodney White, *Mental Maps*, Boston, Allen and Unwin, 1986; Rob M. Kitchin, *Cognitive Maps: What Are They and Why Study Them?*, «Journal of environmental psychology», vol. 14, n. 1, 1994, pp. 1-19; Joseph R. Manns e Howard Eichenbaum, *A Cognitive Map for Object Memory in the Hippocampus*, «Learning & Memory», vol. 16, n. 10, 2009, pp. 616-624; Bruce McNaughton et al., *Path Integration and the Neural Basis of the 'Cognitive Map'*, «Nature Reviews Neuroscience», vol. 7, n. 8, 2006, pp. 663-678.

⁴³ Herman, *Il racconto come strumento di pensiero*, cit., pp. 124-125. Herman continua così: «I verbi di movimento, ad esempio, costituiscono strumenti di costruzione e aggiornamento di mappe cognitive per mondi finzionali» (*ibidem*).

⁴⁴ Herman cita un'affermazione simile di Gibson, il quale, descrivendo il senso di *punto di osservazione* nella costruzione di un approccio ecologico alla percezione visiva, scrive: «invece di un punto geometrico situato nello spazio astratto, intendo una posizione nello spazio ecologico, in un medium invece che nel vuoto. È un luogo dove può esserci un osservatore e dal quale può essere fatto un atto d'osservazione. Laddove lo spazio astratto è costituito da punti, quello ecologico è costituito da posti

formulate dalla scuola di geografia fenomenologica nata negli anni Sessanta, che ha come maggiori esponenti e pionieri Yi-Fu Tuan e Edward Relph. Contraria all'eccessiva 'astrattezza' della geografia classica, la nuova corrente fenomenologica mise sin da subito l'accento sull'elemento soggettivo (e quindi plurale) del rapporto uomo-mondo. Partendo dal presupposto fenomenologico che «l'uomo è il punto di riferimento ultimo per tutti i fatti e gli oggetti in natura»,⁴⁵ la geografia umanista (altro nome di questa scuola geografica) costruisce il proprio sistema attraverso due assunti:

1) Le cose in natura sono innanzitutto utensili – «esse esistono solo attraverso la loro utilità o inutilità per l'uomo e furono incontrate e scoperte solo in connessione con le attività pratiche dell'uomo». ⁴⁶ Grazie alle ricerche di J.J. Gibson e a quelle sui neuroni canonici, sappiamo che, in effetti, il cervello comprende gli oggetti proprio in quanto potenzialmente utilizzabili;⁴⁷

2) Il mondo «può essere compreso solo rispetto agli atteggiamenti e alle intenzioni che l'uomo ha verso di esso; come questi atteggiamenti cambiano, così cambia il mondo»⁴⁸ [...]. Ciononostante, esiste una certa "visione condivisa" del mondo perché tutte le percezioni personali sono prese dal "mondo reale" condiviso da tutti.⁴⁹ Da ciò consegue che la geografia dei geografi di professione non è più reale od oggettiva rispetto a qualsiasi altra geografia personale, visto che anch'essa deriva dal mondo esperienziale in cui viviamo tutti». ⁵⁰

Per dirla con le parole di Yi-Fu Tuan, «la geografia [tradizionalmente intesa] è conoscenza organizzata della terra come mondo dell'uomo. Questa definizione ha bisogno solo di una leggera ritoccata e di essere espansa per coprire la mia posizione: la conoscenza della terra *rende più chiaro* il mondo dell'uomo [...]. Conoscere il mondo è conoscere se stessi [...]. La geografia (ri)specchia l'uomo». ⁵¹

È in quanto 'specchio dell'uomo' che un certo spazio (*space*) diventa/viene colto/è percepito come luogo (*place*). In questo senso, ancora Tuan è chiarissimo:

– luoghi o posizioni» (James J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston (MA), Houghton-Mifflin, 1979, pp. 65-66).

⁴⁵ Edward Relph, *An Inquiry into the Relations between Phenomenology and Geography*, «The Canadian Geographer/Le Géographe canadien», vol. 14, n. 3, 1970, pp. 193-201: 196.

⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁷ Gibson, *op. cit.*; Fausto Caruana e Anna M. Borghi, *Embodied Cognition, una nuova psicologia*, «Giornale Italiano di Psicologia», vol. 1, 2013, pp. 23-48.

⁴⁸ Relph aggiunge poco dopo che il primo ad aver applicato questa tesi alla geografia è stato David Lowenthal. Nel suo scritto forse più importante (David Lowenthal, *Geography, Experience and Imagination: Towards a Geographical Epistemology*, «Annals of the Association of American Geographers», vol. 51, n. 3, 1961, pp. 241-260), Lowenthal afferma che la geografia non è dei soli geografi di professione: «chiunque ispezioni il mondo intorno a lui è in qualche misura un geografo» (p. 242) – e di conseguenza, in quanto ognuno vive esperienze diverse e ispeziona il mondo in maniera peculiare, esistono non una, ma tante geografie.

⁴⁹ Anche qui si veda Lowenthal, *op. cit.*, p. 249.

⁵⁰ Relph, *op. cit.*, p. 196 (trad. mia). L'autore riporta subito dopo un passo chiarificatore di Luyjpen: «è vero che un libro di geografia contiene delle utili conoscenze scientifiche relative a paesaggi, mari e fiumi, ma questa conoscenza mi è accessibile solo sulla base di una più fondamentale e assolutamente originale esperienza: questa esperienza comprende il nostro contatto quotidiano con paesaggi, mari e fiumi» (Wilhelmus Luyjpen, *Phenomenology and Humanism*, Pittsburgh, Duquesne University Press, 1966, p. 9; trad. mia).

⁵¹ Yi-Fu Tuan, *Geography, Phenomenology, and the Study of Human Nature*, «The Canadian Geographer/Le Géographe canadien», vol. 15, n. 3, 1971, p. 181.

il luogo [*place*] è un centro di significato costruito dall'esperienza. L'ambiente è conosciuto non solo attraverso gli occhi e la mente ma anche attraverso il più passivo e diretto mezzo dell'esperienza, che resiste all'oggettivazione. Conoscere pienamente un luogo [*place*] significa sia comprenderlo in maniera astratta sia conoscerlo come una persona ne conosce un'altra. Dal punto di vista altamente teoretico, i luoghi sono punti in un sistema spaziale. All'estremo opposto, essi sono sentimenti forti e viscerali. Raramente sono conosciuti ad entrambe le 'estremità': una è troppo lontana dall'esperienza sensoriale per essere reale, l'altra presuppone un radicamento in una località e un impegno emotivo dedicato ad essa che sono sempre più rari. Per la maggior parte delle persone del mondo moderno, i luoghi si trovano in qualche parte nel mezzo dell'esperienza emotiva. Qui, essi sono composti da elementi come gli odori distintivi, le qualità materiali e visive nell'ambiente, i cambiamenti stagionali di temperatura e colore, da come appaiono se fossero avvicinati dall'autostrada, dal loro posto nell'atlante o nella cartina stradale e, in aggiunta, da frammenti conoscitivi come la popolazione o il numero e il tipo d'industrie. All'interno di questo *range* nella media, i luoghi [*places*] sono quindi conosciuti sia direttamente attraverso i sensi sia indirettamente attraverso la mente [...]. L'esperienza costruisce luoghi di grandezze differenti. Il caminetto e la casa lo sono. Il vicinato, il paese e la città lo sono; una regione distintiva lo è, così come una nazione [...]. Ma cos'hanno in comune il caminetto, la farmacia all'angolo, la città e la nazione? Sono tutti centri di significato per gli individui e i gruppi. In quanto centri di significato, il numero di *places* nel mondo è enorme e non può essere contenuto nemmeno nel più grande dizionario geografico. Inoltre, la maggior parte di essi è senza nome, visto che dare un nome a un posto è dargli un riconoscimento esplicito, cioè riconoscerlo consciamente e verbalmente, mentre molto dell'esperienza umana è inconscia.⁵²

La cosa che hanno in comune i diversi *places* – l'essere tutti, cioè, centri di significato innervati dall'esperienza umana – assume con Edward Relph una denominazione precisa, sebbene difficilmente traducibile: *Géographicité* (*geograficità*). Il termine è francese perché Relph si rifà alle tesi contenute nel libro del 1952 *L'uomo e la terra* dello storico Eric Dardel.⁵³ La geograficità è la «relazione che lega l'uomo alla terra»⁵⁴ al punto tale che «richiede un coinvolgimento dell'individuo attraverso le sue emozioni, le sue abitudini e il suo corpo, così totale che gli succede di dimenticarlo come dimentica la sua fisionomia».⁵⁵ Relph scrive che essa è «la forma geografica dell'essere-nel-mondo»⁵⁶ e, di conseguenza, i concetti di regione, paesaggio, spazio e luogo (*place*) sono parti di quest'ultimo.⁵⁷

In ottica geo-fenomenologica, provenire da una certa regione – definibile come «una parte di terra distinguibile dalle altre e che si estende tanto quanto si estende questa particolare distinzione»⁵⁸ – significa più che esserci nato. La provenienza implica anche «qualcosa riguardo la personalità e il modo di parlare»⁵⁹ o, per dirla come Dardel, il mondo è

⁵² Yi-Fu Tuan, *Place: An Experiential Perspective*, «Geographical Review», vol. 65, n. 2, 1975, pp. 152-153. Tuan prosegue il saggio elencando i *places* all'interno della casa (per esempio, il camino, il tavolo dove si mangia, il letto), per continuare poi con una descrizione più dettagliata del grado di esperienzialità dei *places* casa, città, vicinato, regione e nazione.

⁵³ Eric Dardel, *L'uomo e la terra. Natura della realtà geografica*, trad. di Clara Copeta, Milano, Unicopli, 1986. Le citazioni si riferiranno, però, all'edizione in lingua francese (*L'Homme et la terre. Nature de la réalité géographique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1952).

⁵⁴ Ivi, p. 1 (trad. mia, come le successive).

⁵⁵ Ivi, p. 47.

⁵⁶ Edward Relph, *Geographical Experiences and Being-in-the-world: The Phenomenological Origins of Geography*, in *Dwelling, Place and Environment. Towards a Phenomenology of Person and World*, a cura di David Seamon e Robert Mugerauer, Dordrecht, Springer Netherlands, 1985, pp. 15-31: 21.

⁵⁷ *Ibidem*.

⁵⁸ *Ibidem*.

⁵⁹ Ivi, p. 22.

strutturato in regioni di *significato vissuto* che si trovano intorno al posto in cui si vive.⁶⁰ Per capirci, è come se vivessimo in una bolla di significati radicalmente vincolata ‘alla terra’.

Il paesaggio geografico è, in ambito geografico tradizionale,

il paesaggio medio di una regione e la parte più visibile del carattere di questa. In questo senso, “paesaggio” è un termine tecnico usato nelle analisi degli ambienti visivi [...]. Una delle metafore più comuni usate dai geografi per il paesaggio è che esso rappresenta un testo o un libro che può essere letto e interpretato [...]. I paesaggi, nella geografia accademica, sono visti quindi più come oggetti da interpretare che come contesti esperienziali.⁶¹

Dimentichiamo questa definizione per un momento⁶². Ogni paesaggio, ogni panorama, riguarda una specifica ‘scena’ e nessun’altra. E a ognuno di essi corrisponde un certo numero di elementi che li compongono che appaiono in un certo specifico modo e non in un altro. Sarebbe, allora, come fa notare Relph,⁶³ che non esista alcun paesaggio ‘generico’, ma solo il paesaggio del qui e ora. Inoltre, il paesaggio in quanto tale è un fenomeno fortemente volatile. Si muove quando noi ci muoviamo, rimane sempre in vista, senza mai poter essere raggiungibile. Pur includendo una moltitudine di cose, potrebbe che non possa essere ridotto a questi. Dardel ha scritto che «un paesaggio è qualcosa in più che la giustapposizione di dettagli pittoreschi; è un assemblaggio, una convergenza, un momento vissuto. C’è un legame interno, un’“impressione”, che unisce tutti gli elementi».⁶⁴ Per Delph, questo legame corrisponde «alla presenza e all’attenzione umana; i paesaggi, allora, assumono il carattere stesso dell’esistenza. Possono essere pieni di vita, mortalmente noiosi, esilaranti, tristi, allegri o piacevoli».⁶⁵ Conclude Dardel: «Il paesaggio, nella sua essenza, non è fatto per essere guardato, ma, piuttosto, rappresenta l’inserzione dell’uomo nel mondo [...], la *manifestazione* del suo essere e di quello degli altri».⁶⁶

Mentre paesaggi e *space*, nella visione di Relph e, quindi, di Dardel, sono, per certi aspetti, relativamente simili, al *place* corrisponde una dimensione esperienziale qualitativamente differente. I paesaggi, si è appena visto, rappresentano un’incursione più o meno estemporanea dell’uomo nel mondo; gli spazi – unici, con un nome, dei confini, dei ‘colori’ e una ‘densità’ specifici⁶⁷ – sono «intenzioni umane iscritte sulla terra»⁶⁸ e sono, quindi, elementi molto meno estemporanei rispetto ai primi e includono città, palazzi, piazze, strade, campi e recinzioni, fattorie o campi di raccolta e così via.⁶⁹ Entrambi caratterizzano, però, qualsiasi incontro immediato col mondo e sono, in questo senso, sempre presenti – cioè «fintantoché posso vedere, non posso fare a meno di vederli, non importa quale che sia la mia intenzione».⁷⁰ I *places* invece vengono a costruirsi nella nostra memoria grazie a incontri ripetuti e sono in ogni caso il frutto di associazioni più complesse:⁷¹ «le

⁶⁰ Dardel, *L’Homme et la terre*, cit., p. 15.

⁶¹ Relph, *Geographical Experiences and Being-in-the-world*, cit., p. 23.

⁶² C’è da precisare una cosa: le due modalità di approccio geografico non sono opposte, non sono in competizione. Anzi, esse sono «correlate attraverso una tensione di complementarità nella quale entrambe possono contribuire alla nostra comprensione e all’apprezzamento del mondo» (ivi, p. 28).

⁶³ Ivi, p. 23.

⁶⁴ Dardel, *L’Homme et la terre*, cit., p. 41.

⁶⁵ Relph, *Geographical Experiences and Being-in-the-world*, cit., p. 23.

⁶⁶ Dardel, *L’Homme et la Terre*, cit., p. 44.

⁶⁷ Ivi, p. 2.

⁶⁸ Ivi, p. 40.

⁶⁹ Relph, *Geographical Experiences and Being-in-the-world*, cit., p. 26.

⁷⁰ *Ibidem*.

⁷¹ *Ibidem*.

esperienze dei *places* sono necessariamente approfondite nel tempo e nella memoria. Nell'esperienza geografica, un luogo [*place*] è un'origine; è dove si conoscono gli altri e dove si è conosciuti dagli altri; è da dove si proviene, è il proprio posto»,⁷² come scrive anche Dardel,

prima di qualsiasi scelta c'è questo 'posto', dove si stabiliscono le fondamenta dell'esistere terreno e della condizione umana. Possiamo cambiare località, possiamo spostarci, ma sarebbe comunque per cercare un posto [*place*]; abbiamo bisogno di una base per impostare il nostro Essere [*Being*] e per realizzare le nostre possibilità, un *qui* da cui scoprire il mondo, un *là* a cui tornare.⁷³

Spazi e paesaggi sono, sì, innervati dall'esperienza dell'individuo che li vive, ma solo i luoghi sono distinguibili spaziotemporalmente – e questo perché hanno un preciso *significato* per noi.

In definitiva, «intesi da un punto di vista esperienziale, paesaggi, regioni, spazi e luoghi appaiono come aspetti che si sovrappongono dell'unione fondamentale degli esseri umani con i loro ambienti totali, indivisibili e mondani. Essi sono *modalità geografiche d'esistenza*».⁷⁴

Ma come vengono a crearsi questi luoghi (*places*)? Secondo Yi-Fu Tuan è «semplicemente impossibile capire o spiegare i movimenti fisici che producono i *places* senza origliare, per dir così, i discorsi – gli scambi di parole – che si trovano dietro di loro».⁷⁵ Lo *storytelling* «converte i meri oggetti “li fuori” in presenze reali».⁷⁶ Esempio più forte, secondo Tuan, è il mito, che, in quanto storia fondativa, oltre a fornire supporto per la comprensione del mondo, fortifica il legame della gente con il luogo riempiendolo di significato gli elementi – una certa roccia, un certo monte e così via.⁷⁷ La narrazione *estrae*, così, letteralmente «un mondo che risuona dei bisogni e dei desideri dell'uomo da un ambiente neutro [...]. Essa ha il potere di dotare un sito di significato vibrante».⁷⁸ In che modo? Innanzitutto dandogli un nome: «chiamare un certo aspetto del paesaggio “monte” già gli impartisce un certo carattere, ma chiamarlo “Mount Misery” significa rafforzarne significativamente il carattere distintivo [...]. Nominare è potere – il potere creativo di chiamare qualcosa all'esistenza, di rendere visibile l'invisibile, di impartire un certo carattere alle cose».⁷⁹ In secondo luogo, mantenendolo 'in vita' come centro di significato attraverso le storie:

un edificio, se non adeguatamente mantenuto, crollerà. Per continuare ad esistere, i *places* devono essere tenuti in buono stato. Possono anche essere migliorati attraverso modifiche e aggiunte [...]. “Mount Misery” scomparirà dalle coscienze se non sarà mantenuto in vita dal supporto della società – se il nome non passerà di bocca in bocca o se non sarà scritto in una mappa periodicamente consultata. “Mount Misery” continuerà a esistere nella mente delle persone e, nel corso del tempo, a sembrare persino più reale se, oltre all'uso del nome, sarà protagonista di storie raccontate con continuità. Quello che all'inizio era un mero punto

⁷² *Ibidem*.

⁷³ Dardel, *L'Homme et la terre*, cit., p. 56.

⁷⁴ Relph, *Geographical Experiences and Being-in-the-world*, cit., p. 28. Per l'evidente influenza di Heidegger, si veda il capitolo terzo di *Essere e Tempo*, in particolare i paragrafi 22, 23 e 24.

⁷⁵ Yi-Fu Tuan, *Language and the Making of Place: A Narrative-Descriptive Approach*, «Annals of the Association of American Geographers», vol. 81, n. 4, 1991, pp. 684-685.

⁷⁶ *Ivi*, p. 686.

⁷⁷ *Ibidem*.

⁷⁸ *Ivi*, p. 687.

⁷⁹ *Ivi*, p. 688.

dell'orizzonte, può essere trasformato, grazie alla narrazione, in una presenza vivida [...]. Il significato, il senso, di un *place* è costruito attraverso strati sempre più grandi di gossip, canzoni, storie orali e scritte, componimenti e poemi.⁸⁰

Secondo Johnstone, che possiamo prendere come colei che propone un po' la summa delle tesi proposte finora, «conoscere un luogo significa conoscerne le storie; nuove città e quartieri non riecheggiano come quelli che già si conoscono fino a quando non hanno storie da raccontare».⁸¹ Di conseguenza, «nell'esperienza umana, i luoghi [*places*] sono costruzioni narrative, e le storie sono suggerite dagli ambienti».⁸²

In definitiva, per Herman, le narrazioni rappresentano una risorsa per il *place-making*, per la produzione di luoghi, in quanto trasformano gli spazi che rimarrebbero altrimenti una rete astratta di oggetti, siti, domini e regioni, saturandoli di esperienza vissuta.⁸³

Il discorso, dal punto di vista temporale, cambia poco. Come si poteva già intuire quando si è parlato della causalità, le storie sembrano essere «una tecnologia primaria per dare un senso di come le cose si dispiegano nel tempo, una tecnologia che permette di rivelare come le azioni nascono, come sono correlate tra loro e quanta rilevanza si debba dare loro all'interno di un contesto attivo e interattivo».⁸⁴ Dello stesso parere è Abbott, il quale, nelle prime pagine della sua introduzione alla narrazione, cercando di rispondere alla domanda «Cosa fa la narrazione per noi?», risponde in maniera molto decisa che «a prescindere dal tipo di origine che contraddistingue il dono narrativo – naturale, culturale o una qualche combinazione di queste –, se fossimo costretti a scegliere una risposta, la più probabile sarebbe che *la narrazione è il modo principale nel quale la nostra specie organizza la sua comprensione del tempo*».⁸⁵ Dello stesso parere è Jens Brockmeier, secondo il quale,

[la] narrazione funge da modello del tempo; essa costituisce l'impalcatura linguistica, psicologica e filosofica sulla quale tentiamo di ordinare la dimensione diacronica delle nostre attività [...]. [La] narrazione non è solo la forma più adeguata per costruire le forme più complesse di tempo (come per esempio nel caso di scenari simultanei caratterizzati da tempi differenti), [ma] è l'unica forma nella quale possono essere espresse.⁸⁶

⁸⁰ Ivi, pp. 689 e 692.

⁸¹ Barbara Johnstone, *Stories, Community, and Place: Narratives from Middle America*, Bloomington, Indiana University Press, 1990, p. 109.

⁸² Ivi, p. 134. Sarà interessante, a questo punto, incominciare a riflettere su tipi di *places* – e sulle narrazioni che li producono – che non hanno precedenti nella storia umana. Come fa notare la stessa Johnstone (cfr. Id., *Place, Globalization and Linguistic Variation*, in *Sociolinguistic Variation: Critical reflexions*, a cura di Carmen Fought, New York, Oxford University Press, 2004, pp. 70-72) basandosi sulle ricerche del sociologo Anthony Giddens (contenute in *Identità e società moderna*, trad. it. Maria Aliberti e Adolfo Fattori, Caserta, Ipermedium Libri, 2001), il dinamismo della vita moderna sta provocando un processo di scollamento dei *places* dagli spazi 'concreti': l'immateriale domina e così succede anche nello sviluppo delle nuove bolle di significato che sono le fondamenta dei primi. I social network, le chat virtuali, i mercati finanziari e così via sono enormi agglomerati d'interazioni e, di conseguenza, di significato – e, in quanto tali, non meno degni di una riflessione geo-fenomenologica rispetto ai 'vecchi' tipi di luogo.

⁸³ Herman, *Storytelling and the Sciences of the Mind*, cit., pp. 283-284.

⁸⁴ Ivi, p. 301.

⁸⁵ Porter H. Abbott, *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, p. 3.

⁸⁶ Jens Brockmeier, *The Language of Human Temporality: Narrative Schemes and Cultural Meanings of Time*, «Mind, Culture and Activity», vol. 2, n. 2, 1995, pp. 102-118: 102.

Di conseguenza, il tempo⁸⁷ è costantemente frutto di un processo costruttivo e questo processo è di tipo simbolico, atto cioè a creare significati normativi, quindi ordine – «un ordine che ha permesso la comparsa di idee quali la regolarità, la continuità, l’eternità e addirittura l’atemporalità».⁸⁸ E quali sono le forme complesse di cui parla Brockmeier nel passo citato poco sopra? Egli le definisce *sintesi temporali* per eccellenza e si riferisce a all’autobiografia, alla memoria e all’identità.⁸⁹ Si noti bene la fine del passo: il ricercatore insiste lì e in altri parti sull’idea per la quale la narrazione è l’*unica* forma «nella quale esse [autobiografia, memoria e identità] esistono come temporalità umane. Essendo trasformati in strati sequenziali di una storia, episodi di dimensioni temporali fundamentalmente differenti finiscono per essere fusi assieme in un ordine – l’ordine del presente nella quale la storia è raccontata».⁹⁰

Detto in altre parole, «sia la memoria che il tempo, così come la loro fusione, diventano intelligibili solo se esistono in forma linguistica; sono pensabili e immaginabili solamente come discorso autobiografico e come tempo narrativo».⁹¹ Brockmeier insiste molto sul gioco tempo-memoria. Il tempo, secondo il ricercatore tedesco, sarebbe una conseguenza del processo narrativo che crea l’ordine nelle nostre esperienze:

nel raccontare storie su noi stessi, non diamo solamente un significato alle esperienze presenti e passate, così come [...] non riflettiamo su possibili nuovi e futuri significati, ma lasciamo spiegare, esplicitamente o implicitamente, anche scenari temporali. Questi scenari non allineano semplicemente eventi ed esperienze nel tempo, ma definiscono ed evocano in prima battuta il “tempo” e il suo significato – per esempio, configurando un’esperienza come passata o presente, o come entrambe le cose, o come simultanea rispetto a un’altra.⁹²

Di conseguenza – conseguenza tanto interessante quanto provocatoria –,

le strutture temporali, secondo questa visione, non appaiono come condizione per le narrazioni (o come condizioni della possibilità di avere esperienze narrative), ma appaiono piuttosto come effetto degli atti narrativi di significato. In questo senso, una parte importante delle nostre costruzioni temporali possono essere comprese come un risultato o un effetto, o meglio, come un effetto collaterale delle nostre costruzioni di senso, con la narrazione intesa come il nostro “operatore antropomorfo di tempo” più potente.⁹³

⁸⁷ Come precisa lo stesso Brockmeier, si sta parlando di *temporalità umana*, cioè «una temporalità che è fondamentale per e specifica dell’essere umano. Su un piano più generale, questa dimensione prettamente umana del tempo (che include fenomeni come il tempo sociale, culturale, storico o fenomenologico) è da distinguere da concetti del tempo che si riferiscono a temporalità biologiche e fisiche» (Id., *Stories to Remember. Narrative and the Time of Memory*, «StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies», vol. 1, 2009, pp. 115-132: 130). E inoltre: «nel trattare il significato, mi concentro sulla natura semiotica delle idee e dei concetti di e riguardo il tempo. Sebbene queste costruzioni possano riferirsi alle strutture fisiche, biologiche e neurofisiologiche del tempo, sostengo che quelle non siano riducibili a queste. Allo stesso tempo, non c’è fisica, neurofisiologia e neuropsicologia che possa essere messa da parte dallo studio della costruzione di senso umana. In altre parole, la costruzione discorsiva della mente e la sua grammatica culturale non si oppongono alla neurofisiologia o a qualsiasi altra iniziativa volta a spiegazioni scientifiche. Essa rappresenta, tuttavia, un tipo di fenomeno distinto e irriducibile» (Id., *The Language of Human Temporality*, cit., pp. 106-107).

⁸⁸ Ivi, p. 105.

⁸⁹ Ivi, p. 110.

⁹⁰ Ivi, pp. 110-111.

⁹¹ Brockmeier, *Stories to Remember*, cit., p. 117.

⁹² Ivi, p. 118.

⁹³ Ivi, p. 119. Qualche pagina dopo, Brockmeier scrive: «lo scenario sul tempo autobiografico lascia intendere che quest’ultimo sia compreso in maniera maggiormente adeguata se visto come il

Il tempo, in tutte e tre le articolazioni tradizionali di passato, presente e futuro, «non è naturale per noi. Non ci è cognitivamente connaturato, ma si rimette, piuttosto, alle nostre costruzioni rappresentazionali».⁹⁴ Costruzioni che, come si detto più e più volte, sono legate nel modo più radicale possibile al flusso esperienziale in cui viviamo: «è grazie alle strutture linguistiche e cognitive del discorso narrativo che noi, in sostanza, diamo un senso ai più ampi, più differenziati e, quindi, più complessi testi e contesti della nostra esperienza».⁹⁵

Appare evidente, in conclusione, ma non si fa uno sbaglio a ribadirlo, che anche nel caso del tempo esisterebbe una differenza impressa dal vissuto (attraverso la narrazione):

ovviamente ci sono altri modi per organizzare il tempo e per esprimerlo. Quello più comune è l'orologio meccanico. Ma questo è in giro solamente a partire dal Medioevo. Prima, la misurazione del tempo era molto più approssimativa che esatta. Allo stesso, però, c'erano a quei tempi (come ci sono oggi e come ci saranno sempre) metodi affidabili e non narrativi per organizzare il tempo: il passaggio del sole, le fasi della luna, la successione delle stagioni e i cicli stagionali che chiamiamo anni. Come l'orologio, questi sono metodi astratti, nel senso che forniscono una griglia composta da intervalli regolari nei quali possiamo situare gli eventi. La narrazione, al contrario, rovescia questo processo, *permettendo agli stessi eventi di creare l'ordine temporale*.⁹⁶

Per esempio, dicendo «ho fatto canestro», ho estratto e ho dato forma a una frazione di secondo del tempo 'astratto' – e si potrebbe dire che, già così, il tempo si sia 'umanizzato', per dir così. Potrei estendere la frase dicendo «arrivati in area avversaria, abbiamo impostato uno schema alla fine del quale mi hanno passato la palla e ho fatto canestro» – e mettiamo che l'azione sia durata 18 secondi. La cosa rilevante per Abbott e per noi è che le forme 'astratte' di tempo sono costituite da intervalli regolari, sempre uguali, formati da particelle estremamente autoreferenziali (un secondo, un altro secondo, un altro secondo, un minuto, un'ora e così via), mentre la forma 'umanizzata' si riferisce ad eventi, non necessariamente identificabili a livello temporale astratto, che sono per definizione diversi tra loro. Posso estendere ancora la frase – «arrivati in area avversaria, il playmaker, che dirige

risultato e l'effetto collaterale dell'attività narrativa di costruzione del mondo [*narrative worldmaking*] piuttosto che come la rappresentazione mnemonica del passato [*of "the" past*] nel presente [*in "the" present*]. Il tempo autobiografico non si spiega nel "tempo", seguendo la visione newtoniana; e non può nemmeno essere ridotto o proiettato in un tale modello ontologico del tempo. Piuttosto, se indaghiamo attentamente tali scenari della memoria e del tempo, questi si dimostrano essere inestricabilmente intrecciati con la loro costruzione narrativa» (pp. 129-130). Si veda, in aggiunta: Id., *Anthropomorphic Operators of Time: Chronology, Activity, Language and Space*, in *Dimensions of Time and Life: The Study of Time*, vol. VIII, a cura di Julius Thomas Fraser e Marlene Soulsby, Madison (CT), International Universities Press, pp. 239-251.

⁹⁴ Jesse Matz, *The Art of Time, Theory to Practice*, «Narrative», vol. 19, n. 3, 2011, pp. 273-294: 278.

⁹⁵ Brockmeier, *Stories to Remember*, cit., pp. 110-111. Naturalmente, per *narrazione* non si intendono solamente le storie della letteratura o, in generale, le storie 'complete': «non sono solo le storie letterarie che influenzano la versione narrativa della nostra vita di tutti i giorni; e, inoltre, non usiamo le narrazioni solo quando si trovano all'interno di una cornice completa. Molte immagini, metafore, espressioni idiomatiche o proverbi dicono implicitamente una storia o si riferiscono ad essa, rivelando il loro significato solo sulla base di una narrazione sottostante» (ivi, p. 112). Per dire, se vedessi un quadro sull'ascensione di Cristo senza conoscerne la storia, vedrei solamente l'immagine di un uomo che vola. Questa tacita, sottintesa, conoscenza è chiamata da Brockmeier *schema narrativo* (*narrative scheme*) e consiste, appunto, nell'applicazione inconscia, quindi involontaria, di una certa *story-line* per riempire i gap conoscitivi (ivi, pp. 112-113).

⁹⁶ Abbott, *op. cit.*, pp. 3-4.

l'azione, chiama lo schema X. Mi dirigo al centro dell'area dove, grazie al blocco di un mio compagno, riesco a liberarmi. Così, il play mi passa la palla e faccio canestro» –, riempiendola di (micro)eventi, senza tuttavia che il tempo astratto (i 18 secondi) subisca qualsiasi tipo di modifica. In questo modo,

non abbiamo aggiunto tempo d'orologio a ciò che è successo, ma abbiamo aggiunto tempo narrativo. Abbiamo aggiunto tempo nel senso che abbiamo aggiunto una maggiore complessità di forma narrativa al suo fluire. Questa complessità riguarda l'accumulo di eventi, di episodi. È come se fossimo entrati nella frase [...] per soffermarci ad osservarne il tessuto di micro-eventi.⁹⁷

Ciò ovviamente non toglie che le due forme temporali possano mischiarsi. Posso per esempio, ed è la stragrande maggioranza dei casi, arricchire il racconto della mia esperienza con riferimenti temporali astratti («dopo un mese», «un paio d'anni fa») senza per questo indebolire il grado di vissuto dell'evento. La regolarità del tempo astratto, in questo senso, risulta utilissima.

6. Distribuzione dell'intelligenza

«Le storie possono servire anche come strumento per la distribuzione dell'intelligenza – cioè la diffusione delle conoscenze riguardo il mondo o le modalità attraverso le quali ci si può dedicare ad esso – attraverso il tempo e lo spazio». ⁹⁸ L'intelligenza di cui parla Herman è quel tipo d'intelligenza sociale che, grazie allo *storytelling*, usa come vettore la narrazione per proiettare ovunque il come, il *know how* necessario a vincere il gioco con il mondo esterno – ad esempio, «valutare le modalità di condotta, attribuire motivazioni o scopi oppure predire reazioni ad eventi futuri». ⁹⁹ Herman intende chiaramente parlare del mondo nel quale le storie permettono, influenzano e rafforzano la dinamica cooperativa che rappresenta la struttura primaria di qualsiasi tipo di collettività.

Facciamo un passo indietro. Gli studiosi sono quasi tutti d'accordo sull'ipotesi dell'intelligenza sociale: «le pressioni [evolutive] più forti per l'intelligenza avanzata derivano dal bisogno di tracciare identità, status, potere e intenzioni dei conspecifici e dal bisogno di reagire ad essi». ¹⁰⁰ Animali come delfini, cani e primati devono cooperare con i conspecifici per ottenere risorse altrimenti non procurabili e allo stesso tempo competere con loro per massimizzare il grado delle risorse acquisite, stando attenti a non sacrificare le future possibilità di collaborazione. Per fare questo, c'è necessità di monitorare costantemente se stessi e gli altri individui del gruppo e le relazioni, anche di potere, infinitamente fluide e complesse, che nascono tra questi. La cooperazione, quindi, è la chiave dell'intelligenza umana. Per capire e condividere intenzioni, pensieri, progetti, per attirare l'attenzione, per ottenere informazioni, abbiamo dovuto sviluppare, unici in natura, la capacità di comprensione delle prospettive altrui e la capacità di 'staccarci' dall'*hic et nunc* dell'esperienza immediata. E quanto tutto ciò era importante nei piccoli gruppi di cacciatori-raccoglitori del Pleistocene, tanto più lo è diventato quando le culture hanno incentivato le differenze

⁹⁷ Ivi, p. 5.

⁹⁸ Herman, *Storytelling and the Sciences of Mind*, cit., p. 248. Per argomentazioni analoghe, si vedano: Id., *Il racconto come strumento di pensiero*, cit., pp. 126-128; Id., *How Stories Make Us Smarter. Narrative Theory and Cognitive Semiotics*, «Recherches en communication», vol. 19, 2003, pp. 133-154: 151-153.

⁹⁹ Herman, *Storytelling and the Sciences of Mind*, cit., p. 250.

¹⁰⁰ Boyd, *op. cit.*, p. 45.

nei sempre più vasti gruppi umani. Il *mindreading*, allora, «costituirebbe la proprietà cognitiva tipica della specie umana: ciò che differenzia gli uomini dagli altri primati sarebbe la nostra aumentata capacità di leggere le reciproche intenzioni e gli altrui stati mentali e, in ultima istanza, la capacità di organizzare e comunicare l'esperienza in forma narrativa». ¹⁰¹ Il *mindreading*, per dir così, non rimane mai chiuso nella mente – e nel corpo. ¹⁰² Esso è sempre in qualche modo accompagnato, supportato o favorito dal veicolo narrativo. Di conseguenza, prima e più di qualsiasi tipo di sistema punitivo e di qualsiasi giustizia istituzionalizzata – che hanno comunque, anche solo in parte, a loro volta un'origine narrativa ¹⁰³ –, prima e più di qualsiasi polizia e prigione, sono state soprattutto le storie a irrobustire il corpo sociale e a garantirne la sopravvivenza. In che modo? Indirizzando l'attenzione degli uomini sul monitoraggio sociale attraverso le forme del gossip – inteso come report indiretto di eventi e fatti reali – e rafforzando il senso etico attraverso la narrazione finzionale.

Lo status è uno dei primi motori di qualsiasi individuo, in quanto altamente correlato con la sopravvivenza e la possibilità riproduttiva, e il gossip funziona da rilevatore/smascheratore di status (e dei tentativi, riusciti e non, per ottenerlo) giocando su due fronti in contemporanea: il primo è quello che favorisce l'ascoltatore mettendo in mostra le dinamiche e/o le gerarchie del gruppo; il secondo è quello che favorisce l'informatore, che, offrendo costantemente notizie rilevanti – o creandone di false – ottiene a sua volta dei vantaggi. ¹⁰⁴ Questo gioco è talmente importante, come fa notare Boyd sulla scorta degli studi di Dunbar, che più della metà delle nostre conversazioni casuali sono spese facendo gossip – così da attuare una vera e propria competizione divulgativa che non si limita alle sole informazioni immediatamente spendibili, ma che produce anche esempi generali di comportamento utili per il futuro più o meno prossimo. ¹⁰⁵

La narrazione finzionale, invece, più che sull'informazione sociale, si concentra sul consolidamento delle relazioni che costituiscono il tessuto sociale. Essa spinge a cooperare «suscitando emozioni punitive o vendicative come l'indignazione e il disprezzo, nelle tragedie o nella satira, oppure sottolineando il bisogno di vigilanza contro l'inganno e la manipolazione. [Aiutano anche] a risolvere il problema del sapere comune: le storie tradizionali garantiscono che tutti conoscano e reagiscano [...] ai valori fondamentali del gruppo». ¹⁰⁶ Allo stesso tempo, favoriscono lo sviluppo del senso morale. A differenza dei racconti reali, i racconti finzionali permettono di e invitano a vedere le cose attraverso prospettive che non sono le nostre, mostrandoci i pensieri e facendosi ascoltare le parole di uno svariato numero di personaggi diversi. In un certo senso, ci abitua a pensare con la mente altrui. Come sostiene ancora una volta Boyd, è proprio questa la forza della finzione: «nella narrativa fattuale, la storia tende ad essere scritta dai vincitori, che riempiono di

¹⁰¹ Stefano Calabrese e Federica Fioroni, *Leggere la mente. La lettura come stile di vita*, Bologna, Archetipolibri, 2012, pp. 20-21.

¹⁰² Per la relazione tra corpo, narrazione ed empatia, cfr. Vittorio Gallese e Hannah Wojciehowski, *How Stories Make Us Feel: Toward an Embodied Narratology*, «California Italian Studies», vol. 2, n. 1, 2011, web, ultimo accesso: 24 novembre 2018, <<http://escholarship.org/uc/item/3jg726c2>>.

¹⁰³ Bruner, *op. cit.*

¹⁰⁴ Michelle Scalise Sugiyama, *On the Origins of Narrative: Storyteller Bias as a Fitness-Enhancing Strategy*, «Human Nature», vol. 7, n. 4, 1996, pp. 403-425; Daniel Smith et al., *Cooperation and the Evolution of Hunter-gatherer Storytelling*, «Nature communications», vol. 8, n. 1, 2017, p. 1853.

¹⁰⁵ Boyd, *op. cit.*, pp. 169 e 268. Si rimanda alla bibliografia di questo libro per una rassegna completa delle illuminanti ricerche di Dunbar sulla conversazione umana e il gossip.

¹⁰⁶ Ivi, p. 196.

campagne vittoriose le loro cronache. In quella finzionale, la storia è viva quanto più tutti sembrano vivi, quanto più ogni personaggio sembra esistere a modo suo».¹⁰⁷

Insomma, la società cerca di preservarsi facendo circolare storie di gossip – cioè di ricerca di status – e storie ammonitive verso qualsiasi azione che vada contro le norme accettate dal gruppo.

Esiste un gruppo di storie infinitamente potenti in grado di adempiere ad entrambi i ruoli appena descritti praticamente in contemporanea. In queste storie, la fanno da padrone enti invisibili in grado di monitorare e punire (o premiare) chiunque in qualsiasi luogo in qualsiasi momento. Questa sorta di deterrente universale, di «polizia segreta dello spirito»,¹⁰⁸ è la religione, «l'espressione massima del dominio della narrazione sulle nostre vite».¹⁰⁹ Pensandoci bene, nel credo religioso c'è infatti molta più narrazione che dottrina: «espressioni pubbliche di credenze sovranaturali assumono raramente, se non mai, la forma di affermazioni generali o universali come “Dio ragiona”, “Tutti gli spiriti volano” e “Tutte le rane si trasformano in un principe” Invece, i fenomeni sovranaturali sono di solito incastonati in episodi esplicitamente contestualizzati».¹¹⁰ Continua Boyd: «episodi del genere si concentrano di solito sulle violazioni dell'ordinario da parte degli spiriti sovranaturali, come il loro essere nati da una vergine o il camminare sull'acqua o il risorgere dai morti. La religione consiste più di queste storie memorabili e sorprendenti [...] che di un corpo coerente di dogmi o di sistemi esplicativi».¹¹¹ La macro-narrazione che chiamiamo religione è, credo di poter dire, indiscutibilmente il motivo numero uno per cui un gruppo riesce a sopravvivere, ancor più dell'altra macro-narrazione per eccellenza, il mito nazionale. Essa regola i comportamenti, le norme, le punizioni e le ricompense del gruppo, incentivando la cooperazione e funge inoltre da perno attorno al quale il gruppo si identifica e si definisce.

È interessante aggiungere, infine, che dal punto di vista sperimentale, sembra che la narrazione riesca effettivamente a migliorare la cooperazione e l'empatia. Nell'arco di una quindicina d'anni, un numero crescente di studi ha dimostrato che il grado di familiarità con la finzione narrativa va di pari passo con l'affinamento delle capacità sociali. Dobbiamo questi risultati soprattutto agli psicologi Keith Oatley, Raymond Mar e Jemeljan Hakemulder. Mar, Oatley e colleghi hanno prima riscontrato competenze sociali maggiori nei lettori abituali¹¹² e poi, a scanso di qualsiasi equivoco, hanno scartato la possibilità che fossero le differenze individuali a favorire questa maggiore capacità:¹¹³ le diversità «venivano spiegate soprattutto dal tipo di letture prevalentemente compiute dalle persone».¹¹⁴ Hakemulder ha dimostrato invece la maggiore forza influenzante della narrativa rispetto a

¹⁰⁷ Ivi, p. 197. Boyd riporta anche una bellissima citazione di un poeta persiano del dodicesimo secolo, Nizami: «Mentre ogni guerriero non pensava ad altro che ad uccidere il proprio nemico e a difendere se stesso, il poeta condivideva le sofferenze di entrambe le parti».

¹⁰⁸ Ivi, p. 64.

¹⁰⁹ Gottschall, *op. cit.*, p. 135.

¹¹⁰ Scott Atran, *In Gods We Trust: The Evolutionary Landscape of Religion*, New York, Oxford University Press, 2002, p. 88.

¹¹¹ Boyd, *op. cit.*, p. 204.

¹¹² Raymond A. Mar et al., *Bookworms versus Nerds: Exposure to Fiction versus Non-Fiction, Divergent Associations with Social Ability, and the Simulation of Fictional Social Worlds*, «Journal of Research in Personality», vol. 40, 2006, pp. 694-712.

¹¹³ Raymond A. Mar, Keith Oatley e Jordan B. Peterson, *Exploring the Link between Reading Fiction and Empathy: Ruling out Individual Differences and Examining Outcomes*, «Communications», vol. 34, 2009, pp. 407-428.

¹¹⁴ Keith Oatley, *Such Stuff as Dreams: The Psychology of Fiction*, New York, Wiley, 2011.

un prodotto non narrativo. In *The moral laboratory*,¹¹⁵ descrive il seguente esperimento: a due gruppi di partecipanti viene chiesto di leggere due testi sulla condizione delle donne in Algeria. Un gruppo legge un capitolo proveniente dal romanzo *L'interdite* di Malika Mokeddem che descrive appunto gli ostacoli affrontati da una donna algerina. L'altro gruppo legge invece il saggio *Price of Honor* di Jan Goodwin che tratta lo stesso argomento in modo ovviamente più astratto. In maniera a questo punto non più sorprendente, leggere il testo narrativo influenza maggiormente l'atteggiamento dei partecipanti nei confronti dei diritti delle donne algerine.¹¹⁶ Appel, in un esperimento che aveva come medium di riferimento la televisione,¹¹⁷ ha trovato una correlazione tra ciò che si guarda abitualmente e ciò in cui si crede. Più nello specifico, «coloro che alla televisione guardavano soprattutto drammi e commedie avevano convincimenti sostanzialmente più forti in un "mondo giusto" rispetto a chi guardava programmi di notizie e documentari».¹¹⁸ Emma Louise Parfitt, poi, ha mostrato come un 'contesto narrativo' favorisca il dialogo e la condivisione emotiva tra i bambini.¹¹⁹ Inoltre, negli ultimi anni, lo studio di Kidd e Castano è salito agli onori della cronaca per aver dimostrato empiricamente un incremento nella cognizione sociale subito dopo aver letto un'opera letteraria¹²⁰ – un risultato che è stato replicato in seguito da più studi.¹²¹ C'è da ammettere, in ogni caso, che i miglioramenti mostrati da questi studi interessano il periodo subito successivo al test e la cosiddetta *empatia cognitiva*, cioè la capacità di comprendere la prospettiva o lo stato mentale dell'altro – leggermente diversa dall'*empatia affettiva* che riguarda, invece, il vero e proprio rispecchiamento emotivo. Fortunatamente, esistono ricerche che vanno oltre queste condizioni. Nello specifico, sia

¹¹⁵ Jèmeljan Hakemulder, *The Moral Laboratory: Experiments Examining the Effects of Reading Literature on Social Perception and Moral Self-Concept*, Amsterdam, John Benjamins, 2000.

¹¹⁶ Per un esperimento simile con le stesse conclusioni, si veda: Maja Djikic et al., *On Being Moved by Art: How Reading Fiction Transforms the Self*, «Creativity Research Journal», vol. 21, n. 1, 2009, pp. 24-29.

¹¹⁷ Markus Appel, *Fictional Narratives Cultivate Just-world Beliefs*, «Journal of Communication», 58, 2008, pp. 62-83.

¹¹⁸ Gottschall, *op. cit.*, p. 151.

¹¹⁹ Emma L. Parfitt, *Storytelling as a Trigger for Sharing Conversations*, «Exchanges: The Warwick Research Journal», vol. 1, n. 2, 2014, pp. 206-219.

¹²⁰ David C. Kidd e Emanuele Castano, *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind*, «Science», vol. 342, 2013, pp. 377-380.

¹²¹ Jessica E. Black e Jennifer L. Barnes, *The Effects of Reading Material on Social and Non-social Cognition*, «Poetics», vol. 52, 2015, pp. 32-43; Maria C. Pino e Monica Mazza, *The Use of "Literary Fiction" to Promote Mentalizing Ability*, «PLOS ONE», vol. 11, n. 8, 2016, web, ultimo accesso: 24 novembre 2018, <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0160254>>; Iris van Kuijk et al., *The Effect of Reading a Short Passage of Literary Fiction on Theory of Mind: A Replication of Kidd and Castano (2013)*, «Collabra: Psychology», vol. 4, n. 7, 2018, web, ultimo accesso: 24 novembre 2018, <<http://doi.org/10.1525/collabra.117>>. Per due studi che invece non sono riusciti a replicare i risultati di quello di Kidd e Castano, cfr. Eva M. Koopman, *Empathic Reactions after Reading: The Role of Genre, Personal Factors and Affective Responses*, «Poetics», vol. 50, 2015, pp. 62-79; Maria E. Panero et al., *Does Reading a Single Passage of Literary Fiction Really Improve Theory of Mind? An Attempt at Replication*, «Journal of Personality and Social Psychology», vol. 111, n. 5, 2016, pp. e46-e54. Lo studio della Koopman mostra che, piuttosto che la finzione, sia la narrazione in genere ad avere un ruolo per lo sviluppo dell'empatia. Allo stesso tempo, mostra che una narrazione provoca una maggiore reazione pro-sociale se il ricevente ha già vissuto una situazione uguale o simile a quella raccontata – una reazione che, secondo la ricerca, sembra avere in ogni caso vita breve. Panero et al. hanno replicato lo studio di Kidd e Castano – su un numero maggiore di soggetti e con un metodo di rilevamento diverso – e hanno osservato che 'un pezzo di storia' non provoca alcun cambiamento rilevante nella capacità sociale – aprendo contemporaneamente alla possibilità di un'influenza rilevante solo se sottoposti a un tempo di esposizione maggiore.

Johnson¹²² che Bal e Veltkamp¹²³ hanno documentato un miglioramento dell'*affective empathy* nel lungo periodo dovuto al veicolo narrativo a patto, però, che ci sia *trasporto* – definito come «un processo convergente, dove tutti i sistemi e le capacità mentali si concentrano sugli eventi che avvengono nella narrazione». ¹²⁴ Inoltre, lo studio di Bal e Veltkamp mostra che il miglioramento dell'empatia affettiva arriva come risultato del cosiddetto *sleepers effect*, o effetto dormiente, cioè quel particolare fenomeno per il quale un'azione persuasiva diventa efficace solo dopo un certo periodo di tempo. Questo significa che il potenziamento pro-sociale affettivo avviene, secondo il suddetto studio, dopo un certo periodo d'incubazione (dovuto alla 'trasformazione' dell'individuo che, per forza di cose, non può essere immediata) e solo se il ricevente era immerso nella storia al momento della lettura. ¹²⁵

Il modello di Herman, possiamo concludere, opportunamente integrato, come è stato fatto in questo articolo, con ricerche e tesi che provengono da campi che trascendono abbondantemente quello strettamente letterario, ha fatto sì – e lo fa ancora oggi – che si guardasse alla narrazione con occhi diversi. Per l'impatto rivoluzionario che ha avuto, il lavoro di Herman merita forse una rinnovata attenzione, anche solo per l'aspetto metodologico e per la 'visione' che rappresenta.

¹²² Dan R. Johnson, *Transportation into a Story Increases Empathy, Prosocial Behavior, and Perceptual Bias toward Fearful Expressions*, «Personality and Individual Differences», vol. 52, 2012, pp. 150-155; Id., *Transportation into Literary Fiction Reduces Prejudice against and Increases Empathy for Arab-Muslims*, «Scientific Study of Literature», vol. 3, n. 1, 2013, pp. 77-92.

¹²³ P. Matthijs Bal e Martijn Veltkamp, *How Does Fiction Reading Influence Empathy? An Experimental Investigation on the Role of Emotional Transportation*, «PLOS ONE», vol. 11, n. 8, 2013, web, ultimo accesso: 24 novembre 2018, <<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0055341>>.

¹²⁴ Melanie C. Green e Timothy C. Brock, *The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives*, «Journal of Personality and Social Psychology», vol. 79, n. 5, 2000, pp. 701-721.

¹²⁵ Lo studio di Bal e Veltkamp è importante anche perché è il primo ad aver osservato una diminuzione della capacità empatica causata dalle narrazioni in particolari condizioni.