

labibliotecadelgattorosso.com



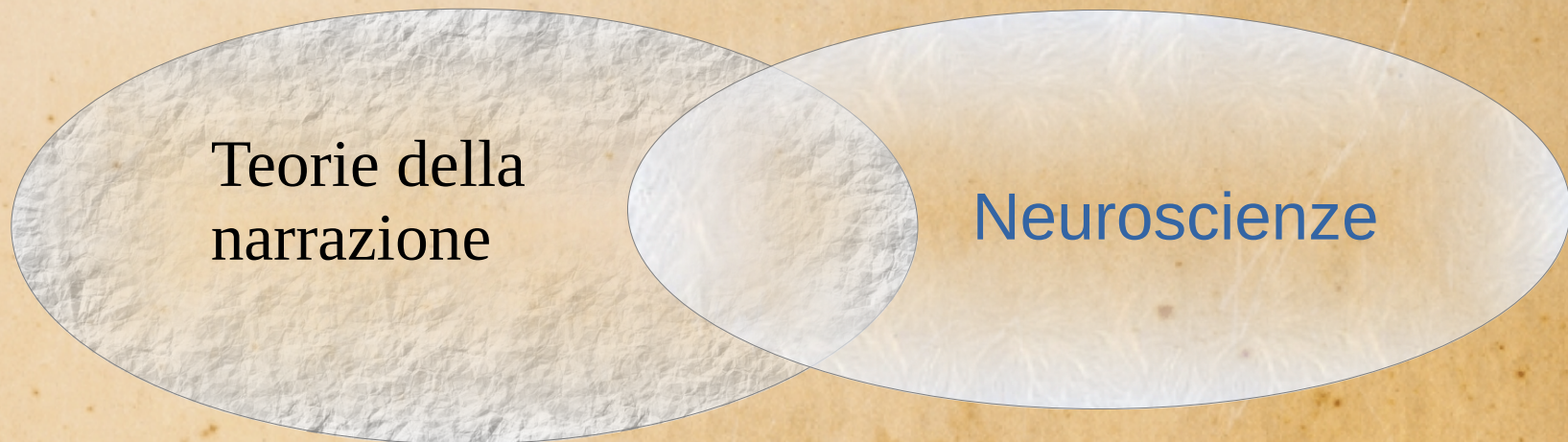
La scienza dello storytelling


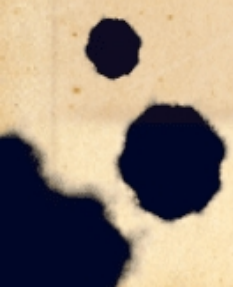


Introduzione

Alcune idee dei teorici della narrazione presentano incredibili somiglianze con quello che alcuni psicologi e neuroscienziati spiegano in merito alla mente e al cervello.

Pur essendo partiti da luoghi molto distanti tra loro, narratologi e scienziati sembrano giungere alle stesse conclusioni.



- 
- Raccontare storie è una delle principali attività dell'essere umano, se non la principale (lo facciamo anche quando dormiamo). È un'attività molto antica.
 - Perché gli esseri umani raccontano storie?
 - Perché ci sono strutture ricorrenti nelle storie?
 - Perché tali strutture sono fatte in un certo modo?
 - Che succede quando un narratore rompe le regole e le strutture?
 - Bibliografia e sito
(labibliotecadelgattorosso.com)
- 

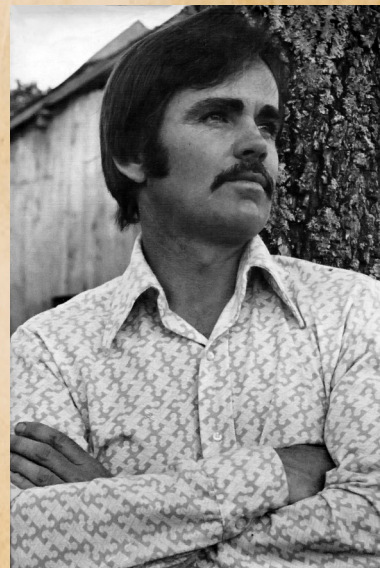
Cosa si intende per *storia*?

- Il termine **storia** indica il significato o contenuto narrativo, l'oggetto del racconto costituito dalla successione ordinata (come?) degli avvenimenti riportati e messi in relazione tra loro. Nella sua forma più semplice una storia è l'esposizione di come un evento modifica uno stato. Esempi:
 - Maria era povera, Gianni vinse alla lotteria, Aldo mangiò una mela (non è una storia)
 - Maria era povera, poi un giorno vinse alla lotteria, e così divenne ricca (è una storia)
- **Fabula**: è l'ordine presupposto degli avvenimenti descritti secondo la loro sequenza logica e cronologica.
- **Intreccio**: è la disposizione che assumono gli eventi della fabula nel modo e nell'ordine in cui vengono a essere di fatto esposti nello svolgimento della narrazione.
- Fabula e intreccio in generale non coincidono (es: flashback)

Due storie in particolare

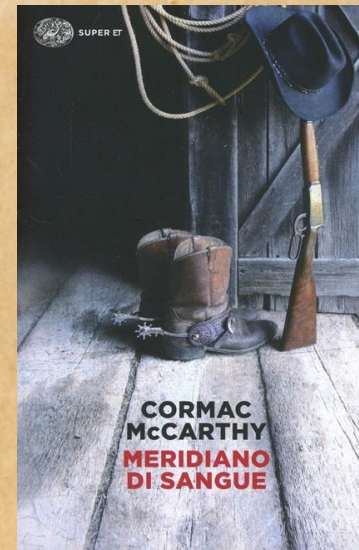
Non è un paese per vecchi
(romanzo e film dei Cohen)

- Il finale: che impressione vi ha fatto? Perché può risultare spiazzante?



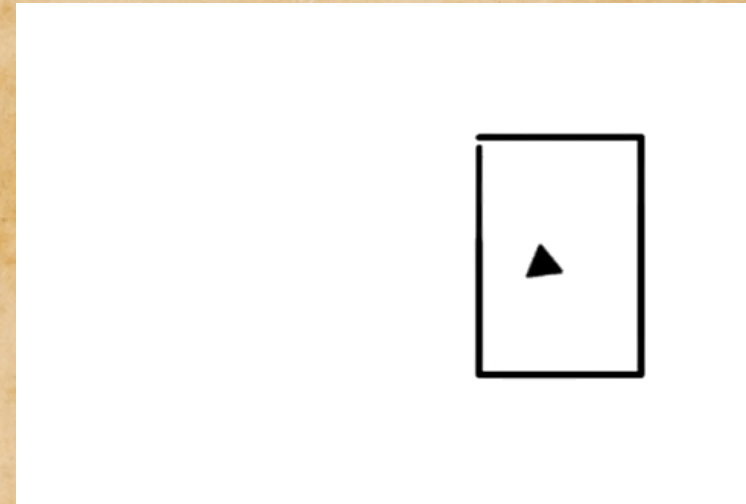
Meridiano di sangue (romanzo)

- Come procede la trama?
- Non c'è ancora un adattamento cinematografico nonostante i vari tentativi.



L'esperimento di Heider & Simmel (1944)

- Heider e Simmel hanno mostrato il filmato a 144 persone chiedendo di descrivere ciò che vedevano.
- Solo 3 hanno risposto di aver visto figure geometriche in movimento.
- In 141 hanno detto di aver assistito ad una storia (es: un dramma familiare).
- L'esperimento era un po' più complesso e diviso in 3 parti.
- Quali conclusioni possiamo trarre?



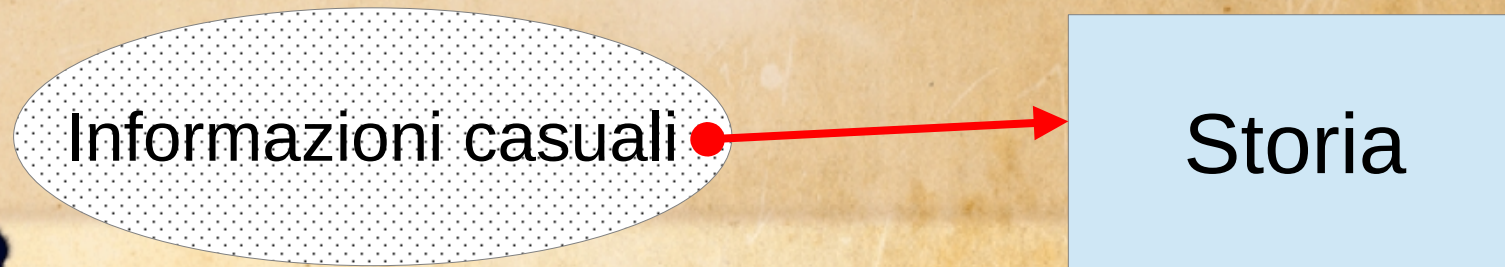
Necessità di ordine

- La mente umana rifugge il caos e il disordine: dobbiamo organizzare in maniera ordinata e logica gli input che ci arrivano dal mondo esterno.
- La mente umana è predisposta per individuare schemi e propende per i falsi positivi anziché per i falsi negativi.




Perché raccontiamo storie?

- Le storie sono uno dei modi che abbiamo per **mettere in ordine gli input** e le informazioni che riceviamo.
- Così come vediamo uno schema astratto e vi individuiamo un volto, la nostra immaginazione vede uno schema di eventi e vi individua una storia.
- 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.
- Vedi anche il caso dei pazienti *split-brain*.



Le storie di McCarthy



- Quando fruiamo una narrazione (romanzo, film, ecc...) vogliamo le scene collegate da un *perché* e non da un *e poi*.
 - Le scene non basate sul rapporto causa-effetto tendono a risultare noiose, confusionarie o spiazzanti (spesso sono sintomo di una cattiva scrittura).
 - ***Non è un paese per vecchi***: nel finale il caso gioca un ruolo importante e riguarda un personaggio (Chigurè) molto legato al caso (la moneta).
 - ***Meridiano di sangue***: tante scene sono collegate da un *e poi* e non da un *perché*. Il realismo di McCarthy consiste nel restituire proprio il senso della casualità che sperimentiamo nelle nostre vite e l'assenza di logica della violenza (anche la natura è violenta nel romanzo).
- 

Funzione morale delle storie

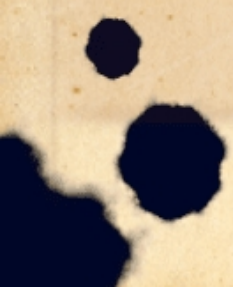


La forma più antica di storia è il **pettegolezso**. Che funzioni ha?

- ha fornito ai primi esseri umani un senso di identità condivisa
- strumento cruciale per il buon funzionamento delle società, poiché aiuta a tenere sotto controllo le infrazioni morali.

Il pettegolezso funziona solo in piccole comunità (circa 150 individui), dove tutti conoscono tutti.


In comunità più numerose servono storie facili da raccontare a voce e che riguardino personaggi noti a tutti.



Dal pettegolezzo alla letteratura



Nascono così le storie legate al **mito** e poi le leggende.

- Il mito serviva anche a trasmettere l'identità, i valori, i costumi e la morale di una società in tempi in cui non si andava a scuola.
 - La presenza di buoni e cattivi, protagonisti e antagonisti nelle storie nasce da questa loro funzione morale.
 - Siamo progettati per provare piacere quando il soggetto antisociale (il cattivo) pagherà il fio del castigo tribale: le scansioni cerebrali rivelano che anche la semplice anticipazione della punizione del cattivo viene percepita come piacevole. Questo meccanismo viene sfruttato in tanti film *action*.
 - Questa suddivisione in buoni e cattivi ha conseguenze negative nella nostra società.
- 

Una struttura ricorrente

Moltissime storie sono incentrate sugli sforzi di un protagonista per ottenere, di solito a qualunque costo, ciò che desidera.

**Storia = Personaggio + Situazione
difficile/Problema + Tentativo di superamento**

- Perché?
- Perché non abbondano invece le fantasie d'evasione riguardanti il pieno appagamento di desideri?
- Perché i personaggi devono prima guadagnarsi (sudarsi) la buona sorte che arriva solo nel finale?

Il cervello che fruisce storie

- Ai partecipanti di uno studio sono state mostrate scene del film mentre il loro cervello veniva sottoposto a fMRI.
- Il cervello dei soggetti «catturava» qualunque emozione venisse rappresentata sullo schermo.
- Quando Eastwood era arrabbiato, anche il loro cervello mostrava rabbia; in presenza di una scena triste, anche il loro cervello mostrava tristezza.



Uno studio analogo si è concentrato sul **disgusto** con tre test:

- visione di un breve clip con un attore che beveva da una tazza e poi faceva smorfie di disgusto;
- lettura a voce alta di una sorta di breve copione, in cui si chiedeva di immaginare di camminare per strada, di imbattersi per caso in un ubriaco che sta vomitando e che un po' di quel vomito finisse loro in bocca;
- assaggio di bevande dal sapore realmente disgustoso.

In tutti e tre i casi le fMRI hanno evidenziato che si è attivata la stessa regione cerebrale (l'insula anteriore, la sede del disgusto)



Altri studi


- Leggere metafore o descrizioni relative alla **consistenza** o fibra di qualcosa attiva le aree del cervello responsabili del **tatto**.
- Leggere brani che descrivono azioni di **movimento** attiva i neuroni motori.
- Leggere con attenzione brani di narrativa (es: Jane Austen) attiva regioni del cervello che sono allineate con ciò che i personaggi stanno facendo e con le **emozioni** che provano.
- Le fMRI di 37 persone sottoposte alla visione di film horror (*The conjuring 2*, *Insidious*) mostrano che i soggetti hanno provato realmente **paura**, con una differenza tra periodi di paura anticipatoria, in cui il cervello presta attenzione ai segnali di minaccia imminente nell'ambiente, e momenti di paura acuta (jump scare), in cui è necessaria una risposta rapida.

Cosa implicano questi esperimenti?

- Il fatto di sapere che la finzione è finzione non impedisce al cervello di elaborarla emozionalmente come se fosse reale.
- Sia leggere un libro che vedere un film possono farci sentire come se davvero percepiamo ciò che i protagonisti stanno vivendo. Sentiamo la loro felicità, il loro desiderio, la loro paura come se ciò che sta accadendo a loro stesse realmente accadendo a noi.
- Non è vero quello che diceva Coleridge sulla “sospensione volontaria dell’incredulità”: il nostro cervello non compie nessun atto volontario del genere.
- Piuttosto è vero quanto sosteneva Tolkien: quando fruiamo una storia, percepiamo come “veri” i fenomeni nel Mondo Secondario, nel senso che concordano con le leggi che vi vigono. L’incredulità semmai subentra quando l’arte fa fiasco (storie scritte male, incoerenti, con un cattivo worldbuilding, ecc...) e si ha la sensazione di essere “buttati fuori” dalla storia.

Antichi simulatori



- La *fiction*, espressa con qualsiasi mezzo narrativo, è un'antica e potente tecnologia di realtà virtuale che simula i grandi dilemmi della vita umana.
 - Le storie ci consentono di fare esperienze vicarie in una situazione di sicurezza.
 - Ecco perché la *struttura del problema* è tanto diffusa: le simulazioni sono utili per affrontare situazioni difficili, non quando tutto va bene.
 - Nelle storie, lì dove c'è un lieto fine, questo è sempre breve. Perché? Il motivo è lo stesso: risolto un problema si passa al successivo.
 - I simulatori di volo funzionano; vale lo stesso per le storie? Chi fruisce storie è più preparato ad affrontare i problemi della vita? Ci sono risultati in proposito?
- 


Teoria della mente

Un individuo ha una **teoria della mente** se attribuisce stati mentali a sé stesso e agli altri. Un sistema di inferenze di questo tipo è propriamente visto come una teoria perché tali stati non sono direttamente osservabili, e il sistema può essere usato per fare previsioni sul comportamento degli altri.

- *Attribuzione di stati mentali*: la capacità di riconoscere che sia sé stessi che gli altri hanno pensieri, sentimenti, credenze e desideri.
- *Comprensione della differenza*: riconoscere che gli stati mentali degli altri possono differire dai propri.
- *Previsione del comportamento*: usare questa comprensione per prevedere o spiegare il comportamento degli altri.
- *Metacognizione*: la consapevolezza dei propri processi di pensiero.

La ToM è considerata una capacità cognitiva fondamentale per l'interazione sociale efficace.


Letteratura e competenze sociali



I partecipanti ad alcuni studi sono stati sottoposti a test per il controllo della ToM (Moral Judgment Task, intenzione vs risultato di un'azione, e Reading the Mind in the Eyes) dopo la lettura di brani testuali opportunamente scelti.

- L'esposizione alla lettura di narrativa dal contenuto sociale è correlata positivamente con migliori prestazioni nei compiti di ToM.
- Corrispondentemente le FMRI mostrano l'attivazione della sottorete della corteccia prefrontale (dmPFC) preposta alla ToM e alla simulazione sociale.
- Chi ha letto brani di narrativa con personaggi e lessico complessi (parametro "letterarietà" non quantificabile) ha ottenuto risultati migliori rispetto a chi ha letto saggi o narrativa con personaggi meno complessi.
- La familiarità generale con la narrativa (misurata con l'Author Recognition Test) era correlata positivamente con le capacità di ToM.

Alcuni tipi di narrativa migliorerebbero quindi specifiche competenze sociali e cognitive.



Frasi celebri

- **Le famiglie felici si somigliano tutte, le famiglie infelici lo sono ognuna a suo modo.** (Lev Tolstoj, *Anna Karenina*)
Consideriamo la frase dal punto di vista del lettore che, attraverso il romanzo entra in una simulazione.
- **Chi non legge, a 70 anni avrà vissuto una sola vita. Chi legge, avrà vissuto 5000 anni.** (Umberto Eco)
- **A reader lives a thousand lives before he dies. The man who never reads lives only one.** (George R.R. Martin, *A Dance with Dragons*)

A presto con la 4° stagione


- La 4° stagione inizia **venerdì 13**.
- La Biblioteca del Gatto Rosso è su Spotify, Spreaker e YouTube.
- Un nuovo episodio ogni venerdì.




La Biblioteca
del Gatto Rosso


Spreaker★


Bibliografia



- *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, di Jonathan Gottschall
- *Il lato oscuro delle storie. Come lo storytelling cementa le società e talvolta le distrugge*, di Jonathan Gottschall
- *La scienza dello storytelling. Come le storie incantano il cervello*, di Will Storr
- *La narrazione*, di Andrea Bernardelli
- *Che cos'è la narrazione*, di Andrea Bernardelli
- *Non è un paese per vecchi* (No Country for Old Men, 2005), di Cormac McCarthy
- *Meridiano di sangue* (Blood Meridian; or, The Evening Redness in the West, 1985), di Cormac McCarthy
- *An experimental study of apparent behavior*. Di Heider, F., & Simmel, M. (1944). The American journal of psychology, 57(2), 243-259
- *Supersenso. Perché crediamo nell'incredibile*, di Bruce Hood, il Saggiatore, Milano 2010
- *Story Proof. The Science Behind the Startling Power of Story*, di Kendall Haven, Libraries Unlimited, Westport 2007.

- 
- *Il cigno nero. Come l'improbabile governa la nostra vita*, di Nassim Taleb, il Saggiatore, Milano 2008
 - *Dalla nascita del linguaggio alla Babele delle lingue*, di R. Dunbar, Longanesi, Milano 1998
 - *Normative factors in the settlement size of Neolithic cultivators (New Guinea)*, di A. Forge, in P. Ucko, R. Tringham e G. Dimbelby (ed.), *Man, Settlement and Urbanisation*, Duckworth, Londra 1972, pp. 363-376.
 - *La scienza dell'incredibile. Come si formano credenze e convinzioni e perché le peggiori non muoiono mai*, di Massimo Polidoro, Feltrinelli, Milano 2023
 - *Comeuppance*, di William Flesch Harvard University Press, Cambridge (MA) 2009, p. 43.
 - *The Good, the Bad, and the Ugly. An fMRI Investigation of the Functional Anatomic Correlates of Stigma*, di Krendl, Anne C., Macrae, C. Neil, Kelley, William M., Fugelsang, Jonathan A. e Heatherton, Todd F., in «Social Neuroscience», 1 (2006), pp. 5-15.
 - *A Common Anterior Insula Representation of Disgust Observation, Experience and Imagination Shows Divergent Functional Connectivity Pathways*, di Jabbi, Mbemba, Bastiaansen, Jojanneke e Keysers, Christian, in «PLOS ONE», 3 (2008), e2939, [doi:10.1371/journal.pone.0002939](https://doi.org/10.1371/journal.pone.0002939).
 - *Reading Stories Activates Neural Representations of Visual and Motor Experiences*, di Speer, Nicole, Reynolds, Jeremy, Swallow, Khenia e Zacks, Jeffrey M., in «Psychological Science», 20 (2009), pp. 989-99.

- 
- *Lettore, vieni a casa. Il cervello che legge in un mondo digitale*, di Maryanne Wolf, Vita e Pensiero Editrice, 2018
 - *Metaphorically Feeling: Comprehending Textural Metaphors Activates Somatosensory Cortex*, di S. Lacey, R. Stilla e K. Sathian, in “Brain and Language”, 120, 3, marzo 2012, pp. 416-421.
 - *Dissociable neural systems for unconditioned acute and sustained fear*, di Matthew Hudson e altri, in “NeuroImage” 216, 2020
 - *Biographia Literaria*, di Samuel Taylor Coleridge, a cura di Adam Roberts, Edinburgh University Press Ltd, 2014
 - *Albero e foglia*, di John Ronald Reuel Tolkien, Bompiani, 2000
 - *Reading fiction and reading minds: the role of simulation in the default network*, di D. I. Tamir, A. B. Bricker, D. Dodell-Feder, and J. P. Mitchell, in “Social Cognitive and Affective Neuroscience”, Volume 11, Issue 2, Febbraio 2016, pp. 215–224
 - *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind*, di D. Comer Kidd* e E. Castanò, in “Science” v. 342, n. 6156 (2013), p. 377-380
 - *On the Complexity of Literary and Popular Fiction*, di E. Castanò, J. Zanella, F. Saedi, L. Zunshine, L. Ducceschi in “Empirical Studies of the Arts” v. 42, n. 1 (2024), p. 281-300

- 
- *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*, di Guido Ferraro, Carocci editore, 2020.
 - *Does the chimpanzee have a theory of mind?*, di Premack, D., & Woodruff, G., dicembre 1978, in “Behavioral and Brain Sciences”, 1(4), 515-526.



This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.
It makes use of the works of
Kelly Loves Whales and Nick Merritt and Valerio Marini.