

Della performatività Come il *cognitive turn* ha cambiato la prospettiva degli studi letterari

di *Dario Tomasello*

Abstract

The yearning for performance does not lie so much in Austin's speech acts, but rather in the performative peculiarity of our neurobiological perception. In this scenario, considering the dialogue between cognitive scientists and literary scholars, it can be assumed that narrativity could performatively represent a mediation between the simulation and the "theory of mind". The narrativization of behaviour, backed by an explicit reference to the embodied mind and, implicitly, to Goffman's, Schechner's and Turner's studies on the performance, determines increasingly pervasive attention to the ability to configure a plot, even in a phylogenetic perspective.

I

Premessa

Negli ultimi due decenni, con una discussione inaugurata nel mondo anglosassone, la cosiddetta *Cognitive poetics* ha esteso progressivamente il suo raggio d'azione¹. In un orizzonte cognitivista, è stata rivitalizzata buona parte dell'estenuato repertorio della teoria della letteratura². Secondo l'ottica della *Cognitive poetics*, una funzione cruciale è stata assunta da alcuni stilemi scaturiti dalla linguistica cognitiva, quali l'*embodied cognition* e il *conceptual blending*.

Lo stato dell'arte racconta ormai di una maturità, a livello internazionale, della riflessione intorno al felice cortocircuito tra scienze cognitive e teoria della letteratura.

La messa a frutto del retaggio delle scienze del linguaggio e del *milieu* post-strutturalista, in specie per quel che concerne le acquisizioni della retorica, sembra invitarci a collocare gli studi in questione sul terreno affascinante e impervio della performatività.

Può questa parola divenire davvero il punto di riferimento critico e metodologico capace di catalizzare una serie di traiettorie molteplici che incrociano il panorama intellettuale contemporaneo?

"Performatività", nello specifico, significa "capacità di agire qualcosa", rimanda alla sfera del fare, del compiere un'azione. Con tale definizione, si intende riorien-

tare la percezione della cultura da una statica collezione di artefatti ad una rete di interazioni, un network dinamico di processi interrelati e multilivello che contesta la fissità di forma, struttura, valore o significato. Soprattutto, si intende riportare il dibattito alla radicalità di una posizione capace di resistere alla discriminante natura/cultura e alle rispettive, intransigenti, superfetazioni, nella ricerca rischiosa di una scaturigine inventiva dell'arte³.

In questa direzione, la scoperta dei *mirror neurons* ha enfatizzato la vocazione performativa che, prima ancora che nelle azioni e nel linguaggio (come illocuzione), è evidenziata da un'attivazione di molteplici aree cerebrali significativamente improntata all'*actio*⁴. L'anelito alla performance risiederebbe non tanto, e non solo, nella lezione degli *speech acts* di austiniana memoria⁵, quanto piuttosto in una radicalità performativa della nostra percezione neurobiologica⁶.

Sebbene ci sia chi, ragionevolmente, ha sollevato dei dubbi sull'appartenenza all'area della performance della letteratura e degli studi letterari⁷, la performatività (secondo lo stesso Richard Schechner «a term hard to pin down»), si riferisce, in realtà, ad un *milieu* più complesso e riguarda, più ancora di una possibilità meramente spettacolare di un testo scritto (sia consuntivamente che preventivamente)⁸, l'aspirazione performativa sottesa, per usare un termine preso a prestito dall'evoluzionismo, ad ogni *euritopicità* dell'individuo, ovvero ad ogni comportamento destinato a passare al vaglio della nostra capacità, nonché necessità, di sperimentare un'abilità, un'attitudine.

Nella fattispecie letteraria, di carattere eminentemente performativo sono d'altronde i due ambiti essenziali della questione poetico-cognitiva: l'ispirazione e la ricezione collaborativa del lettore alla caratura di un testo.

La prima questione, relativa alla poesia (e dunque all'ispirazione creativa che la determina) come, etimologicamente, linguaggio in azione, si presenta particolarmente impervia. È plausibile, infatti, che il timbro da essa adoperato costituisca non una trasfigurazione o una specificità del linguaggio comunicativo, bensì un'opzione altra⁹, determinata da una scaturigine religiosa e dotata di un'attenzione sorvegliata al significante e al ritmo della sua scansione fonica piuttosto che alla sua struttura sintattica. È evidente che la ridondanza rimica in componimenti brevi non mira all'impatto comunicativo, bensì a iperbolizzare l'incantamento dell'azione linguistico-poetica, la sua capacità di influire sulla realtà¹⁰. Quanto influisca su tutta questa argomentazione la consapevolezza, già in ambito linguistico¹¹, del valore cognitivo della metafora, è presto detto.

Le acquisizioni dei dati di matrice psicologica e neurologica hanno messo in evidenza il dato ineludibile della naturalità o della "naturalizzazione" del narrare. La *narration*, il fondamento linguistico di Genette, in prospettiva psicologica, si trasforma in un'istanza ancora più decisiva. Con un anglismo, oggi, si fa riferimento all'*experiencing*, all'opportunità di vivere un'esperienza: ciò che Frank Rose chiama la facoltà immersiva delle narrazioni contemporanee¹². In tale cam-

pitura, si collocano gli sviluppi determinati dalla presenza del cosiddetto lettore reale (contro l'enfasi strutturalista del lettore implicito) e dei suoi margini di intervento nel *blank space*¹³.

2

La “natura” del racconto e il lettore reale

Lubomir Doležel ha verificato, nella concezione narratologica di Franz Karl Stanzel¹⁴, la presenza di veri e propri dispositivi performativi: la lettura di un testo implica un effetto, una conseguenza efficace nell'esperienza del lettore. D'altronde, secondo un'ipotesi ormai ampiamente acclarata¹⁵, il corpo è sempre organicamente presente nelle operazioni percettive che si riferiscono alla comunicazione, al pensiero e all'azione. La teoria dell'*embodiment* sta verificando come il complesso delle nostre operazioni concettuali e linguistiche sia costruito sul nostro sistema percettivo e, proprio, a partire dalla forma del nostro corpo, da quella che, in termini etologici, si definisce come *fitness*¹⁶.

Lo scenario presente vive di un esubero di narrativa e, a partire dal dialogo tra cognitivisti e studiosi di letteratura, si può ipotizzare che le narrazioni possano rappresentare *performativamente* una mediazione tra la simulazione e la “teoria della mente”¹⁷. La narrativizzazione del comportamento, con alle spalle un riferimento esplicito all'*embodied mind* e, implicito, agli studi sulla performance della triade Goffman¹⁸, Schechner¹⁹ e Turner²⁰, determina un'attenzione sempre più pervasiva alla capacità di configurare orditi, intrecci, trame che, tuttavia, pretendono una chiamata in causa sempre più perentoria dell'interlocutore naturale delle storie: del lettore. D'altronde, se c'è chi ha parlato di una dimensione necessariamente performativa dello spettatore²¹, come non pensare ad una dimensione performativa del lettore?

La costituzione di quel mondo possibile che denominiamo *storyworld* si realizza, sì attraverso un sistema di tecniche e di procedure formali: nondimeno lo spazio virtuale che le categorie classiche della narratologia presuppongono, rischierebbe di essere vuoto, spopolato e privo di coordinate riconoscibili, se il lettore non intervenisse a riempire quel nulla con il proprio investimento percettivo e cognitivo, giacché solo l'esperienza del lettore consente di tenere insieme la macchina delicatissima che è il racconto:

Readers create a continuing consciousness out of scattered references to a particular character and read this consciousness as an “embedded narrative” within the whole narrative of the novel. The combination of these embedded narratives forms the plot. This perspective on narrative enables us to explore hitherto neglected aspects of fictional minds such as dispositions, emotions, and action²².

Recentemente, in un saggio molto tempista, l'attitudine inesauribile allo *storytelling* è stata definita come l'«istinto di narrare»²³. Ciò su cui occorrerà chiarirsi, allora, è cosa questo istinto rappresenti nel processo adattativo dell'*Homo Sapiens*²⁴. Si tratta di un effetto collaterale dell'evoluzione²⁵ o dell'inderogabile terreno di coltura di ciò che una determinata pratica confermerà o saprà smentire²⁶?

Sulla scorta di una suggestiva tesi che ha considerato le narrazioni al pari di simulatori di volo²⁷, Gottschall sembra propendere per una vocazione esperienziale del dispositivo narrativo che anticiperebbe gli esiti di dinamiche sociali estremamente controverse:

cerchiamo sì le storie che ci piacciono, ma la natura ci ha progettati per amarle affinché potessimo fruire del vantaggio derivante dal fare pratica. La finzione narrativa è un'arcaica tecnologia di realtà virtuale specializzata nella simulazione di problemi umani [...].

La costante attivazione dei nostri neuroni in risposta a stimoli derivanti dal consumo di finzione narrativa rafforza e ridefinisce le vie neurali che consentono una navigazione competente nei problemi dell'esistenza. In questo senso, siamo attratti dalla finzione narrativa non a causa di un'anomalia dell'evoluzione ma perché la finzione è, nell'insieme, vantaggiosa per noi. Questo perché la vita umana, specialmente la vita sociale, è profondamente complessa e le poste in gioco molto alte²⁸.

Quale che sia la motivazione delle storie, ciò su cui non sembra esserci dubbio è il carattere pervasivo che ne innerva gli esiti nell'ambito della contemporaneità²⁹. Allora perché ci si ostina a dare per morta la narrativa, intesa particolarmente come macchina finzionale in nome di un preteso ritorno alla realtà?³⁰

Ben diversamente rispetto a questa presa di posizione e ben lungi dall'abbandonare il suo bisogno di storie, l'*Homo Sapiens*, sembra radunarle in una misura pletorica, ridondante³¹. Il grande cantiere delle storie, al di qua di ogni possibile inflazione, pulsa al ritmo di un'istanza fortemente euritopica, performativa³².

Proprio per le ragioni di un tirocinio orientato all'esecuzione di operazioni complesse, dunque, la dimensione performativa, come spazio simulativo, come potenziale inerente ad ogni azione umana (ma non solo), sembra ridimensionare le differenze capziose tra generi artistici riorientandone la caratura verso la loro esigenza primaria e più autentica: la costruzione di un ordito che dia senso, che costruisca una narrazione plausibile.

In tal senso, ogni gioco imbastisce una storia e ogni storia gioca con i suoi molteplici livelli esperibili:

Il videogioco *Grand Theft Auto IV* è stato più volte paragonato a un film di Martin Scorsese. *Lost* aveva una trama volontariamente oscura perché l'obiettivo dei suoi produttori era che il pubblico non la guardasse passivamente, ma la vedesse come un enorme enigma

collettivo da risolvere, cosa che puntualmente è successa. In questo modo le storie diventano giochi e i giochi diventano storie.

I neuroscienziati hanno appena cominciato a studiare il modo in cui i giochi agiscono sul cervello: sembra che abbiano effetto sul sistema di gratificazione, cioè quel meccanismo neurochimico alla base dell'apprendimento e delle dipendenze. Se da una parte la linea di demarcazione tra storia e gioco si assottiglia sempre di più, dall'altra si tende a far leva sui meccanismi cerebrali della dipendenza da videogame, forzatamente riproposti nelle estensioni online di *The Office*, nelle campagne pubblicitarie e su Facebook³³.

La dipendenza chiude il problema della narrazione entro il circolo vizioso della *voluptas narrandi* e il piacere della lettura, inteso anche come esorcismo della noia e della morte (come insegna il mito di Sherazade), agisce secondo la misura sempre più audace dei dispositivi che presiedono alla sua attesa. Il lavoro sottile di preparazione al piacere è stato esaminato all'Hammersmith Hospital di Londra da Wolfram Schultz con primati non umani, già a partire dagli anni Settanta. Attraverso una serie di elementi che preannunciavano l'arrivo dell'agognato succo di mela, Schultz ha scoperto che la dopamina ha più a che fare con l'impulso di cercare il piacere che con il piacere in sé. Le scimmie di Schultz non reagivano quando assaporavano il succo bensì al segnale che annunciava l'arrivo del succo. Inoltre, le scimmie sembravano indifferenti quando avevano compreso il sistema di segnalazione di arrivo del succo³⁴.

I neuroni dopaminergici, pertanto, reagiscono alle ricompense primarie solo quando esse si manifestano senza preavviso; al contrario, i neuroni dopaminergici non entrano in azione di fronte a una gratificazione pienamente prevista³⁵.

Ecco che entra in gioco l'inganno come meccanismo desiderante³⁶, come fattore privilegiato nella costruzione dell'orizzonte d'attesa su cui si proietta il potere performativo delle storie. Un'aspettativa frustrata produce interesse, mantiene intatta la relazione tra autore e lettore (o tra attore e pubblico), e accende il dispositivo dopaminergico che regola la curiosità per una storia che solleciti il nostro interesse e il nostro piacere.

L'interlocuzione tra autore reale e lettore reale può essere quindi paragonata alla lotta co-evolutiva, presente in senso diffuso in natura, tra ingannatore e ingannato?

I due hanno quasi sempre interessi opposti – ciò che uno guadagna perpetrando una frode l'altro lo perde facendosi imbrogliare – e così ha luogo una lotta (nel corso del tempo evolutivo) in cui i miglioramenti genetici di una parte favoriscono i miglioramenti dell'altra. Un punto importante è che questi effetti sono “dipendenti dalla frequenza”: l'inganno ottiene risultati buoni quando è raro e mediocri quando è frequente, mentre la scoperta dell'inganno se la cava bene quando l'inganno è frequente, ma non quando è raro³⁷.

È possibile pensare che anche il gioco narrativo nella sua performatività rituale, letteraria, teatrale, cinematografica, preveda un *symmetrical context*?³⁸

Oppure se è vero che il «dominio sociale non è basato sul potere dei pochi, ma sulla tolleranza dei molti»³⁹, ogni competizione simmetrica non sarà alla fine che un'illusione soffocata dallo schopenhaueriano «senso della specie»?

Note

1. La definizione si deve all'ormai ventennale lavoro di R. Tsur, *Toward a Theory of Cognitive Poetics*, Elsevier-North Holland, Amsterdam 1992. Cfr. P. Stockwell, *Cognitive Poetics. An Introduction*, Routledge, London-New York 2002. Sulle scaturigini dell'ormai fortunatissimo sintagma, si può leggere in italiano la densa ricostruzione di S. Boezio, *La poetica cognitiva tra scienze cognitive e critica letteraria*, in "Italianistica", XL, 3, 2011, pp. 19-46.

2. Non andrà trascurato, per il caso italiano, il lavoro meritorio svolto, da alcuni anni, da A. Casadei (*Poesia e ispirazione*, Sossella, Bologna 2009; *Poetiche della creatività. Letteratura e scienze della mente*, Bruno Mondadori, Milano 2011), destinato ad ispirare il numero monografico di "Italianistica" (citato nella nota precedente), a cura dello stesso Casadei con la collaborazione di S. Boezio, I. Campeggiani e V. Ribecchini. Su un versante più squisitamente narratologico, essenziale il lavoro svolto da S. Calabrese (*Neuronarratologia. Il futuro dell'analisi del racconto*, Archetipo libri, Bologna 2009 e il più recente *Retorica e scienze neurocognitive*, Carocci, Roma 2013). Un utile regesto delle traiettorie in campo è pure rappresentato da M. Bernini, M. Caracciolo, *Letteratura e scienze cognitive*, Carocci, Roma 2013 e dal numero 8 del 2013 della rivista online "Enthymema" (<http://riviste.unimi.it/index.php/enthymema/issue/view/425>) curato da S. Calabrese e S. Ballerio e monograficamente dedicato proprio alla *cognitive poetics*. Una sezione interessante, recentemente, è stata, come conseguenza del convegno parmense della Compalit (*Poteri della retorica*), dedicata all'argomento da "Between", 4, 7, 2014: S. Boezio, *L'esperienza della lettura in ottica cognitiva: un inquadramento teorico e un saggio di lettura di Mrs. Dalloway fra simulazione incarnata (embodied simulation) e teoria della mente (theory of mind)*; E. Broccio, *La vita è blending. Per una lettura integrata del film di Roberto Benigni*; P. Gervasi, *Retoriche mediali e forme letterarie: Antonio Delfini*.

3. «Per il momento crediamo utile osservare come le contraddizioni e i problemi individuati derivino soprattutto dal fatto che la neuroestetica si sia sinora occupata quasi sempre della fruizione e non della produzione dei manufatti estetici», A. Pennisi, *Performatività e arti visive: modi di conoscenza o processi mentali? Appunti naturalistici sulla bioestetica della fotografia*, in "Mantichora", 1, 2011 p. 42 (www.mantichora.it).

4. Cfr. G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Cortina, Milano 2006. Nella fattispecie di un contributo agli studi letterari H. Chapelle Wojciehowski, V. Gallese, *How Stories Make Us Feel. Toward an Embodied Narratology*, "California Italian Studies", 2, 1, 2011; H. Wojciehowski, *The Mirror Neuron Mechanism and Literary Studies: an Interview with Vittorio Gallese*, "California Italian Studies", 2, 1, 2011.

5. J. L. Austin, *How to Do Things with Words*, Clarendon Press, Oxford 1962. Concetto ripreso in una formulazione più articolata da J. R. Searle, *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, Cambridge University Press, Cambridge 1969, p. 17): «A theory of language is part of a theory of action, simply because speaking is a rule-governed form of behavior. Now, being rule-governed, it has formal features, which admit of independent study. But a study purely of those formal features, without a study of their role in speech acts, would be [...] as if baseball were studied only as formal system of rules and not as a game». Cfr. anche J. R. Searle, *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*, Cambridge University Press, Cambridge 1979.

6. B. McConachie, F. E. Hart (eds.), *Performance and Cognition: Theatre Studies and the Cognitive Turn*, Routledge, London-New York 2006.

7. «è possibile asserire che letteratura e cinema non sono arti propriamente performative. Esse possiedono certamente, come altre espressioni artistiche, una dimensione di "performatività" nel senso di un "potenziale d'azione" iscritto nei loro testi», F. Deriu, *Performatico. Teoria delle arti dinamiche*, Bulzoni, Roma 2012, p. 99. Cfr. Id., *Mediologia della performance. Arti performatiche nell'epoca della riproducibilità digitale*, Le Lettere, Firenze 2013.

8. «Con questa espressione si può validamente indicare sia la disponibilità di un qualunque testo scritto di tipo narrativo e/o poetico ad essere trans-materializzata in azioni e comportamenti (dunque una “performatività” per così dire anteriore e progettuale: si pensi al caso particolare dei copioni teatrali, delle partiture delle sceneggiature cinematografiche, ecc.), sia la qualità di certe opere e prodotti di scrittura divenuti “depositi”, sebbene incompleti e solo parzialmente fedeli, di performance storicamente avvenute (dunque una “performatività” posteriore e documentale: si pensi ad esempio alle descrizioni di spettacoli, alle registrazioni audio-visive, alla drammaturgia cosiddetta “consuntiva”)», Deriu, *Performativo*, cit., p. 99.

9. R. Tsur, *On the Shore of Nothingness: A Study in Cognitive Poetics*, Imprint Academy, Exeter 2003.

10. V. S. Ramachandran, *The Emerging Mind*, BBC, London 2003.

11. G. Lakoff, M. Johnson, *Metaphors We Live By*, Basic Books, New York 1999.

12. F. Rose, *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di Internet*, Codice, Torino 2013 (*The Art of Immersion: How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*, W. W. Norton & Company, New York-London 2011). È questa la proposta di Monika Fludernik, allieva di Stanzel, che ha indicato come la narrazione “figurale” si offra, più che come un racconto lineare dei fatti, come una loro concettualizzazione cognitiva: M. Fludernik, *Towards a “Natural” Narratology*, Routledge, London-New York 1996.

13. W. Iser, *L'atto di lettura. Una teoria della risposta estetica*, il Mulino, Bologna 1977.

14. F. K. Stanzel, *A Theory of Narrative*, Cambridge University Press, Cambridge 1984. Essenziale per una diffusione delle intuizioni narratologiche dello studioso tedesco in Italia, il lavoro svolto recentemente da Paolo Giovannetti sia con il volume *Il racconto. Letteratura, cinema, televisione*, Carocci, Roma 2012, sia nella recentissima proposta di un emblematico case study verghiano: “...and you could hear the whole village chattering” *I Malavoglia as figurized novel*, in “Enthymema”, IX, 2013, pp. 162-200).

15. G. Lakoff, M. Johnson, *Philosophy in the Flesh: the Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, Basic Books, New York 1999.

16. Per una feconda riflessione, in ambito linguistico, cfr. A. Falzone, *Biologia, linguaggio, evoluzione*, in A. Pennisi, P. Perconti (a cura di), *Le scienze cognitive del linguaggio*, il Mulino, Bologna 2006, pp. 61-92.

17. Si veda, a tal riguardo, P. Perconti, *I limiti delle storie su se stessi*, in F. Desideri, P. F. Pieri (a cura di), *Prima e terza persona. Forme dell'identità e declinazioni del conoscere*, numero monografico di “Atque. Materiali tra filosofia e psicoterapia”, 13, 2013, pp. 45-56. L'entusiasmo nei riguardi delle narrazioni non è, come dimostra opportunamente il saggio di Perconti, unanimemente condiviso. Secondo Galen Strawson, per esempio, il fatto di sperimentare la vita in un contesto narrativo non sarebbe un elemento così caratteristico della natura umana. Lo studioso britannico sostiene la rilevanza di una condotta esistenziale al di là di una sua preponderante carica narrativa, arrivando persino a ipotizzare che numerose persone non abbiano una esperienza narrativa come ci si potrebbe immaginare sulla base della tesi della narritività psicologica. Cfr. G. Strawson, *Against Narrativity*, in “Ratio (New Series)”, XVII, 4, December 2004.

18. E. Goffman, *La vita quotidiana come rappresentazione*, il Mulino, Bologna 1969 (ed. or. *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday, New York 1959).

19. R. Schechner, *Performance Studies. An Introduction*, Routledge, London-New York 2013.

20. V. Turner, *Anthropology of Performance*, Paj Publications, New York 1986 (l'edizione italiana di questo, come di altri importanti saggi, dello studioso si deve alla laboriosa, nonché sorvegliatissima, dedizione di Stefano De Matteis). Il lavoro di Turner si era mosso, in uno dei suoi ultimi saggi, intitolato non a caso *Body, Brain and Culture* (“Zygon”, 18, 3, 1983, pp. 221-45), all'insegna del cortocircuito performativo tra genotipi e culturtipi, ovvero tra ciò che, nella nostra quotidianità, è mediato tra i comportamenti appresi e quelli che sono tenuti al guinzaglio dei nostri geni, come afferma Turner citando esplicitamente E. O. Wilson, *On Human Nature*, Harvard University Press, Cambridge (MA) 1979.

21. G. Sofia, *Le acrobazie dello spettatore. Dal teatro alle neuroscienze e ritorno*, Bulzoni, Roma 2013.

22. A. Palmer, *Fictional Minds*, University of Nebraska Press, Lincoln 2004, p. 7.

23. Laddove il titolo originale molto più sapientemente recita: *The Storytelling Animal. How Stories Make Us Human*.

24. «La Tribù delle Storie ha prevalso. La Tribù delle Storie siamo noi. Ammesso che quell'altro popolo rigorosamente pratico sia mai esistito, ora non esiste più. Ma, senza il senno di poi, la maggior parte di noi non avrebbe forse scommesso sulla sopravvivenza della Tribù della Pratica a spese di quei perdigiorno della Tribù delle Storie? Il fatto che non sia andata così costituisce l'enigma della finzione, il mistero del nostro inspiegabile istinto a narrare», Gottschall, *L'istinto di narrare*, cit., p. 38. Sul dibattito tra letteratura ed evolucionismo in Italia, cfr. M. Cometa, *La letteratura necessaria. Sul confine tra letterature ed evoluzione*, in "Between", 1, 1, 2011, pp. 1-27 (<http://www.between-journal.it/>); M. Barengi, *Cosa possiamo fare con il fuoco? Letteratura e altri ambienti*, Quodlibet, Macerata 2013.

25. «agli esseri umani piacciono le storie. Il nostro cervello ha una naturale predisposizione non solo ad amare le narrazioni e imparare da esse ma anche a crearle. Nello stesso modo in cui la nostra mente vede uno schema astratto e vi individua un volto, la nostra immaginazione vede uno schema di eventi e vi individua una storia», J. Wallis, *Making Games that Makes Stories*, in P. Harrigan, N. Wardrip-Fruin (eds.), *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, MIT Press, Cambridge (MA) 2007, p. 69.

26. B. Boyd (*On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge 2009, p. 15) suggerisce come il lavoro artistico possa servire «da parco giochi per la mente», e la Dissanayake (E. Dissanayake, *Homo Aestheticus. Where Art Comes From and Why*, University of Washington Press, Seattle 1995; Ead., *Art and Intimacy. How the Arts Began*, University of Washington Press, Seattle 2000) ne ha parlato come di uno spazio di messa a punto virtuale dell'esperienza altrui. Inoltre, secondo il parere di alcuni teorici dell'evoluzione come S. Pinker (*How the Mind Works*, Norton, New York 1997) e M. Scalise Sugiyama (*Reverse-Engineering Narrative. Evidence of Special Design*, in J. Gottschall, D. S. Wilson (eds.), *The Literary Animal*, Northwestern University Press, Evanston 2005), le storie configurerebbero una zona franca destinata allo sviluppo delle competenze essenziali per le pratiche sociali.

27. K. Oatley, *The Mind's Flight Simulator*, in "Psychologist", 21, 2008, pp. 1030-2.

28. Gottschall, *L'istinto di narrare*, cit., pp. 75, 84-5.

29. «Lo scenario presente vive di un esubero di narratività e, a partire dal dialogo tra cognitivisti e studiosi di letteratura, si può ipotizzare che le narrazioni possano rappresentare *performativamente* una mediazione tra la simulazione e la "teoria della mente"», D. Tomasello, *Menti letterarie o letteratura della mente? Una questione performativa*, in G. Lo Castro, E. Porciani, C. Verbaro (a cura di), *Visitare la letteratura. Studi per Nicola Merola*, ETS, Pisa 2014, p. 82. Sebbene, non sia mancato chi abbia opposto delle riserve al «dato ineludibile della naturalità o della "naturalizzazione" del narrare» (*ibid.*), tra gli altri: G. Strawson, *Against Narrativity*, in "Ratio (New Series)", XVII, 4 December 2004; Perconti, *I limiti delle storie su se stessi*, cit., pp. 45-56.

30. «Sono venuto [...] a screditare la narrativa che non è mai sembrata così marginale al senso di una cultura», D. Shields, *Fame di realtà. Un manifesto*, Fazi, Roma 2010, p. 211.

31. Si può dar ragione a Brian Boyd, quando dice, esibendo un'analogia tra l'iperconsumo di cibo e l'iperconsumo di storie, che in un mondo di *junk food* e *junk stories*, un'«epidemia di diabete mentale» è in agguato.

32. Cfr. B. McConachie, *An Evolutionary Perspective on Play, Performance and Ritual*, in "The Drama Review", 55, 4, 2011, pp. 33-50; D. Tomasello, *Una via evolucionista allo studio del rito e della performance*, in "Culture teatrali", 23, 2014, pp. 238-48.

33. Rose, *Immersi nelle storie*, cit., p. XVI.

34. Ivi, pp. 228-9.

35. W. Schultz, *Dopamine Neurons and Their Role in Reward Mechanisms*, in "Current Opinion in Neurobiology", 7, 2, 1997, pp. 191-7.

36. «Un livello più complesso di attività cognitiva è rappresentato dall'inganno. Infatti, nella sua accezione più pregnante, questa attività implica non solo l'intenzione (di ingannare) ma anche la capacità di comprendere quello che avviene nella mente dell'altro, oltre che nella propria. Per ingannare con successo, secondo uno stile umano, voi dovete comprendere i processi mentali della vostra vittima e regolare il vostro comportamento di conseguenza. I primatologi hanno studiato a lungo i comportamenti di inganno nei primati sia in natura che in cattività e senza grandi difficoltà hanno scoperto esempi di questa propensione piuttosto poco attraente. Certo, è sempre possibile obiettare che alcune forme di inganno

tra i non umani si limitano a tutto ciò che funziona in un complesso di circostanze e che non si tratta, dunque, di un'intenzione di ingannare concepita pienamente. Un esempio potrebbe essere quello di un cucciolo di scimmia che si trova vicino al membro di un altro gruppo e di cui desidera ardentemente il cibo. Urlando come se qualcuno l'attaccasse, egli induce la madre a scacciare il vicino e dunque a conquistarsi l'accesso al cibo. Il genitore viene sicuramente ingannato. Ma è questo stratagemma nient'altro che qualcosa di cui il cucciolo ha scoperto per caso l'efficacia quando ha fame, nel qual caso non ci sarebbe stata intenzione di ingannare in quanto tale, oppure è una strategia concepita a priori?» I. Tattersall, *La scimmia allo specchio*, Meltemi, Roma 2003, p. 54.

37. R. L. Trivers, *La follia degli stolti. La logica dell'inganno e dell'autoinganno nella vita umana*, Einaudi, Torino 2013, p. 33.

38. D. Maestripieri, *A che gioco giochiamo noi primati. Evoluzione ed economia delle relazioni sociali umane*, Cortina, Milano 2014, pp. 40-55.

39. A. Pennisi, *L'errore di Platone. Biopolitica, linguaggio e diritti civili in tempo di crisi*, il Mulino, Bologna 2014, p. 134.