UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI MODENA E REGGIO EMILIA

Dottorato di ricerca in Scienze Umanistiche

(nell'ambito della Scuola di Dottorato in Scienze Umanistiche)

Ciclo XXVI

Fiaba e Neuroscienze cognitive

Candidato: Sara Uboldi

Relatore: Prof. Stefano Calabrese

Coordinatore del Dottorato: Prof. Stefano Calabrese

Direttore della Scuola di Dottorato: Prof. Stefano Calabrese

Indice

Introduzione p. 1

Capitolo 1: Fiaba e Cognitive Poetics

1. La teoria degli schemi 7
2. Prototipi e personaggi 15
3. Frame, script e plan 20
4. Schema e script nella fiaba 26
5. Schema, script, prototipi e indicatori della fiaba *Cappuccetto Rosso* 29
6. La fiaba come «narrazione controintuitiva moderata» (MCI) 63
7. Fiaba ed emozioni 68
8. Fiaba e magia 77

Capitolo 2: Fenomenologia della fiaba

1. Le origini dello storytelling fiabesco 89
2. Neurobiologia del pensiero magico e religioso 99
3. Dal rito alla simbologia fiabesca 110
4. Categorie ontologiche e *Märchenmotiven* 122
5. Il corpo fiabesco 126
6. Oggetti e strumenti magici 145

Capitolo 3: Cases-study

1. *La Sirenetta* di H.C. Andersen

1.1	Biografia di Hans Christian Andersen	149
1.2	Morfologia della fiaba d'autore	155
1.3	Dalle sirene omeriche alla sirenetta andersiana: la permanenza della forma	157
1.4	Lettura interpretativa della fiaba	186

2. *Il Principe felice* di O. Wilde

2.1	Biografia di Oscar Wilde	198
2.2	Morfologia della fiaba d'autore	200
2.3	Lettura interpretativa della fiaba	201
2.4	La persistenza del tema dell'*agalmatophilia*	206

3. *Il Piccolo Principe* di A. Saint-Exupéry

3.1	Biografia di Antoine de Saint-Exupéry	218
3.2	Morfologia della fiaba d'autore	220
3.3	Lettura interpretativa della fiaba	221
3.4	Picturebooks e neuroscienze cognitive	238

4. *Barbablù* di C. Perrault

4.1	Biografia di Charles Perrault	241
4.2	Morfologia della fiaba di origine orale	242
4.3	Lettura interpretativa della fiaba	244

Conclusioni: La fiaba come script sociale 269

Bibliografia 274

Introduzione

Una trattazione sulla fiaba, autentico serbatoio di reminiscenze e di materia immaginale fluida e magmatica, è necessariamente selettiva. L'intento di questo lavoro non è quindi di restituire un'esaustiva analisi simbolica e metaforica dei motivi della fiaba, quanto di proporre una riflessione intorno alla «materia catalizzatrice» che caratterizza la stratificata conformazione di questo genere. Lo sguardo si è pertanto diretto al racconto fiabesco concepito come «relitto narrativo» che trattiene e trasmette legami tra pensiero simbolico e natura, tra elaborazione mitica e pratica culturale, tra mente e mondo. Il tentativo di rintracciare le basi simboliche di questa concentrazione materica depositata, nel corso dei secoli, su un nucleo originario identificabile nella permanenza di immagini, ruoli e *märchenmotiven*, ha permesso di riconoscere una grammatica del simbolo, una genealogia e una vera e propria geografia del fiabesco. Un'analisi aperta a fonti e a materiali di varia classificazione disciplinare - miti, reperti archeologici e testi letterari, relitti linguistici e rappresentazioni figurative – e un'attenzione verso i risultati delle ultime ricerche neurocognitiviste hanno consentito di intraprendere una rilettura della classica comparazione tra fiaba e

mito. Alla base della ricerca, è stato identificato come comun denominatore il pensiero simbolico magico e religioso. La stessa tassonomia fiabesca, nella sua varietà, stratificazione e articolazione, indica che nessun elemento del genere può essere trattato isolatamente, l'approccio deve quindi tendere al globale, deve allargarsi fino ai confini della mitologia comparata, delle fonti storiche e dell'etnografia, dell'archeologia e dell'antropologia, giungendo allo studio dei processi simbolici e mentali. Lo sforzo è stato quello di far riemergere, almeno in parte, gli originali rapporti tra mente e mondo racchiusi nei motivi fiabeschi. L'archeologia dimostra come osservando l'oggetto sia possibile risalire al gesto; nello stesso modo guardiamo oggi la fiaba, cercando di intravvedere, attraverso la densa consistenza materica di simboli, variazioni, formule e persistenze, il movimento, il guizzo dell'intelligenza della mente umana che l'ha prodotta in quel continuo, serrato, rapporto tra io e mondo. La fiaba può apparire come un racconto enigmatico, oscuro, al pari degli indovinelli, o meglio dei presagi, non materialmente verosimili, né intenzionalmente falsi. Il racconto di magia è infatti un prodotto culturale caratterizzato da una «affabulazione di secondo grado», è stato definito come «una letteratura oscura per eccellenza» e quindi «il meno trasparente» tra tutti i generi (Erny 2000, 26). Le fiabe vengono comunemente concepite come racconti di finzione, in realtà costituiscono «una creazione organizzata e adulta», interamente «imprimé» (Erny 2000, 62), o meglio, «incarnata», in quanto prodotto del continuo raffronto tra cervello, esperienza e mondo.

Il linguaggio della fiaba è arcaico, predomina uno stile indiretto, secco ma espressivo, ricco di onomatopee e, nello stesso tempo, criptico, implicito come le formule iniziatiche. D'altro canto, il vuoto di linguaggio indica spesso la traccia di un tabù, di una proibizione, del divieto di parlare di qualcosa, di pronunciare certi nomi, quindi di una interdizione attuale o antica.

Il tessuto della fiaba è sede di una rete di relazioni paradigmatiche e sintagmatiche, ed è costruito secondo un modello ellittico, dove l'insieme delle relazioni e dei significati va al di là del contenuto immediato. Il testo fiabesco si sviluppa inoltre intorno a due poli ben precisi: il modo indicativo del verbo e l'aggettivazione del superlativo. Indicativo e superlativo, ovvero la realtà diluita

in un eterno presente che traspare nell'ineffabile del magico, nell'amplificazione superlativa di un sopra-naturale colmo di significati arcani e di presagi incombenti. Il soprannaturale in atto della fiaba di magia si manifesta nelle nette opposizioni tra vivente e non vivente, tra positivo e negativo, tra ordine e disordine, oscurità e luce che segnano l'orientamento del pensiero mitico, magico e religioso, della tradizione popolare, dei riti scomparsi. La sospensione e la dilatazione dello spazio e del tempo configurano la fiaba come *milieu* privilegiato, territorio di un eterno presente in cui può scaturire l'essenza stessa della sopravvivenza delle forme, delle apparizioni e delle metamorfosi dei fantasmi antichi dell'immaginario individuale e collettivo. Proprio la cristallizzazione degli antichi *topoi* della tradizione orale, che affiorano anche nella fiaba d'autore, consente di rilevare la valenza fondante della narrazione fiabesca come pratica adattativa finalizzata sia al *problem solving*, come risposta all'esigenza di controllo e di intervento sul mondo, sia come potente palliativo all'ansia esistenziale. La fiaba persiste secondo le modalità tipiche delle *pathosformeln* warburghiane, permane nel tempo e si diffonde subendo variazioni, oppure affiora in tempi e spazi differenti mantenendo comunque un nucleo identificativo, puntellando la storia dell'immaginario umano di motivi, personaggi e apparizioni fantasmali.

Cosa sussiste all'origine della straordinaria permanenza e trasmissione del racconto fiabesco, quindi del suo successo culturale?

La fiaba ha assunto, nel corso dei secoli, lo status di prodotto culturale di successo proprio perché impiega temi e dispositivi retorici cognitivamente connaturati, ovvero elementi facilmente acquisibili, memorizzabili e trasmettibili, capaci pertanto di stabilizzarsi nella memoria inconscia. Alcuni temi sono cognitivamente pregnanti perché in grado di suscitare inferenze spontanee nella mente umana, capaci perciò di esercitare un richiamo, a livello inconscio, a specifici strumenti evolutivi, sviluppati dalla mente umana per rispondere a primarie esigenze di sopravvivenza. L'analisi di una serie di cases-study dimostra come il successo culturale di alcune fiabe di origine popolare e d'autore sia da collegare proprio a una grammatica simbolica capace di esercitare un richiamo a sistemi di inferenza profondamente ancorati nella mente umana. Temi fiabeschi

quali la predazione, il cannibalismo e le «trasgressioni» morali e sessuali appaiono indirettamente collegati a un vero e proprio «catalogo ontologico» dell'evoluzione e, per questo, si comportano da straordinari attrattori cognitivi. I racconti fiabeschi sono culturalmente vincenti perché i loro schemi narrativi riproducono i programmi biologici rivolti alla sopravvivenza. Infatti, «Il successo culturale consiste nel realizzare le cose che rendono probabile il successo biologico (cioè un'alta idoneità complessiva [*inclusive fitness*])» (Burkert 2003, 27). Le rappresentazioni e le pratiche culturali possono quindi configurarsi come varianti di tratti evolutivi e, in quanto tali, sfruttare un vantaggio di tipo mnemorico, inferenziale e di trasmissione. La fiaba, in particolare, dimostra una straordinaria capacità adattativa e si configura come *mneme* con facoltà, al pari dei geni, di diffondersi e permanere nella storia della cultura dell'uomo, seguendo un modello di trasmissione epidemiologica (Sperber 1999). La morfologia fiabesca, i dispositivi e temi peculiari del genere esercitano inoltre un forte potere come attrattori cognitivi della trasmissione culturale.

Il primo capitolo della tesi fornisce il frame introduttivo all'analisi del genere attraverso la disciplina della *Cognitive Poetics*, approdo della narratologia di nuova generazione che applica i principi della scienza cognitivista all'analisi dei processi di creazione e di fruizione letteraria. In particolare, l'identificazione delle norme cognitive che vincolano la memoria e l'attenzione narrativa, quanto e come di una storia sarà ricordato dalla nostra mente, ha permesso di rilevare una convergenza tra l'architettura testuale del fiabesco e le esigenze della memoria umana. Particolari figure retoriche, come la metafora e la metonimia, e specifici elementi connotativi a forte densità simbolica, ad esempio i colori, sono stati identificati, nella fiaba di magia, come attrattori cognitivi, ovvero dispositivi mnemonici a valenza emotiva.

Nel secondo capitolo, si propone una lettura dei rapporti possibili tra narrazione, antropologia cognitivista e neurobiologia, analizzando le origini e le funzioni evolutive dello storytelling magico ancestrale. Il modello psicologico-cognitivista sui processi di recezione e di memorizzazione della narrazione trova qui un primo legame con i meccanismi di trasmissione culturale individuali e collettivi colti dall'antropologia cognitivista. L'origine della narrazione fiabesca è

rapportata al lontano Paleolitico superiore, ancestrale periodo in cui si manifestano con estrema vitalità i risultati di uno sviluppo cognitivo e neurologico peculiare nella storia dell'evoluzione umana. I cicli rupestri del Paleolitico superiore, veri e propri dispositivi di *external storage* della memoria inconscia, si collegano infatti all'acquisizione della capacità di simulazione e all'esercizio del pensiero magico e religioso. L'identificazione di aree cerebrali coinvolte nella produzione di narrazioni e nell'esercizio del pensiero magico, fortemente sollecitate anche durante i rituali, ha consentito di ipotizzare una topografia dell'*imagerie* fiabesca. Il quadro generato dall'incontro tra evidenze neurologiche e modelli cognitivisti, applicato per la prima volta in ambito letterario al genere fiaba, ha messo in luce come il racconto di magia, al pari della religione e dei rituali, sia un prodotto culturale frutto di un processo di sottospecializzazione di particolari sistemi neuronali, sorti originariamente per identificare minacce alla sopravvivenza dell'individuo e della specie. L'adesione dei temi tipici del genere fiabesco a quello che è stato definito un repertorio cognitivo di scripts volti alla risposta di fronte a minacce di predazione, di contagio, di minaccia riproduttiva, di scarsità di risorse, di predominio e d'interazione sociale fornisce supporto a questo tipo d'interpretazione.

Nei *cases-study*, l'analisi filologica dei testi è stata intrecciata in particolare alla prospettiva antropologica cognitivista e alla ricerca neuroscientifica, nel tentativo di restituire un frangente della complessità della produzione fiabesca, una complessità che si profila sempre più come «ibrido longevo fra la tradizione culturale e quella biologica» (Burkert 2003, 39).

In particolare, *La sirenetta* di Hans Christian Andersen ha consentito una riflessione sulla permanenza nella storia della cultura dell'uomo di forme e immagini apicali a forte valenza simbolica che rivestono il ruolo di attrattori della trasmissione.

L'analisi della fiaba d'autore *Il principe felice* di Oscar Wilde si è concentrata sul ricorrente topos fiabesco dell'*agalmatophilia*, l'amore per le statue, e ha permesso di focalizzare l'attenzione su particolari processi di attrazione che coinvolgono la sfera della percezione sinestetica, meccanismi in grado di attivare le risposte

fisiche e biologiche che scaturiscono dall'eccitamento e dall'attrazione sessuale (Pfaus et al. 2012).

Il terzo case-study, relativo alla fiaba *Il piccolo principe* di Antoine Saint-Exupéry, ha permesso invece di evidenziare i processi biologici e neuroscientifici legati ai meccanismi di processazione del testo e di simulazione emozionale innescati dalla fiaba illustrata della modernità (Gallese, Wojciehowski 2011; Killgore, Yurgelun-Todd 2004; Gallese, Goldman 1998). Mentre, *Barbablù*, fiaba riscritta da Charles Perrault, ma diffusa nella tradizione orale, ha suscitato una riflessione sul tema «male» connotato nel racconto fiabesco (Cambi 2002). Barbablù costituisce infatti il prototipo del racconto del terrore e, più in generale, il protagonista è antonomasia della figura dell'orco - sia questo padre assassino, lupo stupratore o strega divoratrice - che costituisce un topos ricorrente nella tradizione fiabesca. Le *affordances* simboliche fornite dal tema dell'orco e del divoramento sono molteplici e si collegano ai temi dell'animalità, della voracità e del cannibalismo, quindi al repertorio di scripts evolutivi legati alla sopravvivenza.

Capitolo 1

Fiaba e Cognitive Poetics

1. La teoria degli schemi.

La conoscenza può essere rappresentata attraverso mappe mentali composte da insiemi di schemi interconnessi. Questi schemi cognitivi (*schema* o *schemata*) sono strutture atte a selezionare, codificare e valutare gli stimoli provenienti dall'esperienza. La loro funzione è quindi di identificare e categorizzare le nuove informazioni esercitando un continuo confronto con i dati già archiviati nella memoria a lungo termine, permettendo così la concettualizzazione e la decodifica delle informazioni, e l'esercizio di una funzione predittiva e interpretativa della realtà. Consentono cioè di generare inferenze e formulare aspettative.

Il concetto di *schema* è utilizzato anche in ambito letterario, in particolare dalla *Cognitive Poetics*, per identificare le informazioni e le funzioni presenti a ogni livello del testo letterario, partendo dai significati percepiti nelle singole parole. Gli stessi «generi letterari, gli episodi finzionali, i personaggi immaginati nei

contesti narrativi possono essere intesi come parti di uno schema di negoziazione della conoscenza» (Stockwell 2002, 78) che si instaura tra autore e lettore. Tutte le strutture della conoscenza sono concepite, all'interno della teoria degli schemi (*schema theory)*, come strutture dinamiche a sviluppo esperienziale che si formano e si sviluppano, quindi, attraverso l'incontro con il mondo. Gli schemi, inoltre, svolgono la funzione di identificare i legami discorsivi mancanti (*missing link*), cioè le connessioni non espressamente postulate utili per stabilire la coerenza di un discorso o di una situazione (van Dijk, 1999), ricoprendo così un ruolo importante nei processi linguistici: l'identificazione del contenuto semantico di una situazione.

Anche la comprensione di un testo letterario è pertanto strettamente vincolata all'attivazione di un insieme di schemi o di uno schema ad ampio raggio (*several long-range schemas*) in grado di stimolare i meccanismi mentali di astrazione e di categorizzazione, fino a coinvolgere i processi dinamici d'interazione tra l'autore, il testo e il lettore. In generale, uno schema si può evolvere secondo tre modalità: *i*) attraverso l'assorbimento di nuove informazioni (*accretion*); *ii*) mediante la modifica degli eventi o delle relazioni presenti all'interno di uno schema già esistente (*tuning*); *iii*) o la creazione di schemi *ex-novo* (*restructuring*).

Come ha dimostrato Stockwell, nel suo studio sul genere *Science-Fiction*, i lettori che possiedono una conoscenza abbastanza superficiale della letteratura di fantascienza tenderanno, ad esempio, ad attivare uno schema tipico basato su: *i*) gli strumenti (astronavi, robots, ecc….); *ii*) i partecipanti (scienziati, alieni, ecc…); *iii*) le condizioni iniziali (l'ambientazione extraterrestre); *iii*) i risultati (l'apocalisse, l'invasione, ecc…); *iiii*) e la sequenza degli eventi (la battaglia spaziale). Un lettore esperto attiverà invece ulteriori schemi comprendenti delle specifiche opzionali, come il tempo di dilatazione prodotto dal viaggio spaziale o la durata di un'orbita terrestre; così come il lettore di fantascienza degli sessanta del secolo scorso avrà, verosimilmente, usato schemi mentali differenti, rispetto al consumatore dei nuovi sub-generi, come il *Cyberpunk* o il *Feminist Science Fiction* (Stockwell 2002).

Il linguaggio quotidiano svolge la funzione di *schema preserving* in quanto generalmente conferma gli schemi già esistenti. Quando questa conferma è di

tipo stereotipato, come spesso avviene nella pubblicità, lo schema viene rinforzato. In alcuni casi, elementi particolari o sequenze concettuali non prevedibili possono creare un effetto di rottura degli schemi preesistenti (*schema disruption)*, conducendo il lettore a modificare le proprie strutture conoscitive. L'infrazione dello schema può avvenire attraverso un processo che non smantella completamente la struttura precedente ma opera per particolari, cioè sostituisce e integra gli elementi preesistenti non più considerati coerenti in rapporto al nuovo *input* (*schema adding)*. Ma il processo di rottura di uno schema acquisito e il successivo rinnovamento della struttura può esercitarsi anche in modo più radicale attraverso una trasformazione più profonda degli elementi e delle relazioni (*schema refreshment*).

Nello specifico, la gestione dei differenti tipi di schema si basa sulla ristrutturazione della conoscenza che può avvenire attraverso: *i*) la creazione di nuovi schemi basati su modelli già presenti (*knowledge restructuring*); *ii*) la conservazione degli schemi riscontrati precedentemente (*schema preservation*); *iii*) il rinforzamento e la conferma degli schemi già acquisiti (*schema reinforcing*); *iiii*) l'accrescimento di questi attraverso nuove informazioni (*schema accretion*); *iiiii*) la rottura degli schemi prodotta da devianze concettuali (*schema disruption*); *iiiiii*) e infine, la rivisitazione degli elementi e delle relazioni presenti negli schemi esistenti (*schema refleshment*). Gli studi di psicologia cognitivista hanno mostrato come l'uso di schemi consolidati o, al contrario, la presenza di sovversioni rispetto agli schemi attesi influenzino notevolmente la memoria di situazioni e particolari (Brewer, Treyens 1981).

Nei contesti letterari, la teoria degli schemi opera a diversi livelli: in riferimento all'universo narrativo (*world schemas*), al testo (*text schemas*) e al linguaggio (*language schema*). Uno schema letterario è quindi una struttura di alto livello concettuale che organizza la comprensione del contesto e, dunque, è uno schema constitutivo.

In generale, lo schema letterario della narrazione di finzione è basato sull'alternanza del confronto con gli schemi desunti dal mondo reale. Misurare la divergenza tra le aspettative presenti negli schemi impiegati nella vita quotidiana e quelli appartenenti ai *text schema* (schemi testuali) e *linguage schema*

(schemi linguistici) della letteratura è un obiettivo centrale nella nuova analisi narratologica e stilistica (Stockwell 2002, 80).

La divergenza delle strutture schematiche rappresentative del mondo è valutabile in rapporto a una scala d'informatività (*scale of informativity*) strutturata in tre livelli generali basati su un primo ordine di mantenimento e affermazione degli schemi precedenti; segue un secondo ordine nel quale gli elementi non usuali o totalmente nuovi incontrano lo *storyworld* (mondo letterario), sviluppando una rinnovata conoscenza basata sull'accrescimento e sull'integrazione di nuove informazioni; infine, un ultimo livello di informatività si verifica quando elementi impossibili o fortemente estranei rispetto al contesto producono una rottura e uno stravolgimento di uno schema precedente, comportando di conseguenza anche un cambiamento nella percezione del mondo. In questo caso, lo schema letterario influenza direttamente il mondo reale del lettore.

Gli schemi desunti dalla realtà possono essere impiegati durante il processo interpretativo di un testo, in particolare il riconoscimento degli stereotipi dei personaggi che avviene nell'esperienza, è impiegato anche per interpretare i personaggi finzionali.

I ricercatori hanno analizzato come gli schemi desunti dal reale vengono impiegati in rapporto alla lettura di un testo (Andersen et al. 1977):

> «Rocky si alzò lentamente dal tappeto e, pianificando la sua fuga, esitò un momento pensando che le cose non stavano andando bene. Quello che lo colpì di più era di essere stato condannato, tanto più che le accuse contro di lui erano state deboli. Egli considerava la sua situazione attuale. Il blocco che lo teneva era forte, ma pensava di poterlo rompere. Egli sapeva però che il suo tempismo doveva essere perfetto. Rocky era consapevole del fatto che, a causa della sua rugosità precoce, era stato presto penalizzato in modo grave, troppo severamente dal suo punto di vista. La situazione stava diventando frustrante; la pressione era stata un macigno sopra di lui per troppo tempo. Rocky si stava arrabbiando, ora. Sentiva che era pronto a fare la sua mossa. Sapeva che il suo successo o insuccesso dipendevano da ciò che avrebbe fatto nei secondi successivi».

Chi è Rocky, il protagonista di questo frammento narrativo messo a punto dai ricercatori? Il testo ci fornisce informazioni sulle condizioni spaziali (è su di un «tappeto», tenuto da un «blocco»), sul suo obiettivo (progetta la sua fuga), sulle sue valutazioni riguardanti la situazione («le cose non andavano bene»), sulla sua storia (la «sua rugosità precoce», «la pressione era stata un macigno sopra di lui per troppo tempo»), sulla sua valutazione del piano per raggiungere l'obiettivo che si è prefissato («sentiva che era pronto a fare la sua mossa. Sapeva che il suo successo o insuccesso dipendevano da ciò che avrebbe fatto nei secondi successivi»). Conosciamo il nome del personaggio e da ciò deduciamo il suo sesso, ma non sappiamo, in realtà, chi è Rocky o dove si trova.

I lettori del testo sono portati a cercare uno schema in grado di fornire un contesto, una cornice dove organizzare le informazioni testuali che appaiono frammentate o non complete. Infatti, solo attivando uno schema utile alla decodifica dei tratti testuali è possibile creare le inferenze necessarie all'interpretazione. Nella maggior parte dei casi, i soggetti che sono stati coinvolti nell'esperimento hanno interpretato il personaggio di Rocky come un prigioniero che vuole fuggire dalla sua prigione. Tuttavia, un numero minore di lettori ha riconosciuto nella descrizione narrativa un contesto sportivo di scontro fisico, in cui Rocky partecipa come lottatore di wrestling. In generale, tutti i soggetti hanno dichiarato di aver preso in esame altre prospettive alternative alla risposta data.

La prima considerazione che scaturisce dai risultati dell'esperimento è che le interpretazioni, quindi gli schemi attivati per comprendere e categorizzare gli elementi narrativi, sono legate alle esperienze di vita culturale dell'interprete. L'influenza specifica esercitata dalle esperienze sociali e culturali è osservabile anche nell'interpretazione di un personaggio shakespeariano quale Katherina in *La bisbetica domata*. Il fatto che Katherina sfidi l'autorità del padre avrà provocato, verosimilmente, nel lettore di età elisabettiana l'attivazione di schemi differenti rispetto al lettore contemporaneo, malgrado gli stereotipi femminili abbiano dimostrato una straordinaria resistività ai contesti culturali (Culpeper 2001).

Un esempio dell'utilizzo di schemi differenti proiettati su un unico testo può essere fornito da un'interpretazione contemporanea di Katherina restituita da

una trasposizione cinematografica dell'opera shakesperiana, *10 Things I Hate About You* di Gil Jungle (1999), nella quale Katherina legge letteratura femminista, gioca a calcio e disprezza i ragazzi. La teoria degli schemi si esercita, infatti, non solo a livello del lettore, ma anche a livello autoriale: l'autore della sceneggiatura del film ha certamente impiegato degli schemi differenti, rispetto agli schemi shakespeariani, per descrivere l'alterità del personaggio (Culpeper 2009). Ma la differenza tra la natura degli schemi impiegati non è l'unica causa che comporta una potenziale variabilità interpretativa di un testo. Infatti, molti lettori che hanno riconosciuto Rocky come prigioniero erano senz'altro in possesso degli schemi conoscitivi riguardanti lo sport del wrestling, ma hanno ugualmente fornito un'interpretazione differente al testo.

Gli studiosi di cognizione sociale ritengono che l'attivazione di uno schema sia determinata da una molteplicità di fattori: l'attualità, la frequenza, il contesto situazionale e le finalità (Fiske, Taylor 1991; Fiske, Neuberg 1990). Una persona coinvolta nello sport del wrestling avrà una maggiore accessibilità agli schemi che conducono alla conclusione che Rocky è un lottatore, ciò rappresenta il principio di attualizzazione. Secondo questo principio, i genitori di un bambino con sindrome autistica riconosceranno immediatamente la malattia di Christopher, il protagonista del romanzo *The curious incident of the dog in the night-time* di Mark Haddon, interpretando il bambino come autistico, a differenza dei lettori che non hanno un'esperienza diretta di questa malattia.

Ma, come suggerisce Culpeper (2009), ipotizziamo che uno dei lettori del testo di Rocky si chiami Tony e per professione si occupi della vendita di attrezzature sportive. Tony ha recentemente inviato un ordine per l'acquisto di cento tappetini per il wrestling. Dopo aver svolto questa commissione, si è recato presso il carcere della città per consigliare l'acquisto di attrezzature sportive per la nuova palestra. Durante la visita, il direttore del carcere gli ha mostrato una delle celle recentemente costruite e, aprendo il lucchetto della serratura, si è procurato un piccolo taglio alla mano destra.

Supponiamo ora che Tony legga il brano su Rocky, quale sarà la sua interpretazione? Per ipotizzare questa risposta dobbiamo tenere conto delle

informazioni esperienziali accumulate sia nella memoria semantica, sia nella memoria episodica di Tony.

La memoria semantica ha una struttura più generale, contiene conoscenza strutturata in categorie astratte, ad esempio, il viaggio che Tony effettua tutte le mattine per recarsi al lavoro. Nella memoria episodica, invece, le esperienze personali sono associate a momenti e luoghi come episodi, in altre parole, questo tipo di memoria raccoglie le esperienze autobiografiche. L'esperienza di visita al carcere e la visione della cella rappresentano scene conservate nella memoria episodica di Tony. I due tipi di memoria, episodica e semantica, sono però collegati: la memoria episodica alimenta la memoria semantica, così come l'accumularsi di esperienze legate tra loro conduce alla generalizzazione e all'astrazione, cioè alla costruzione e al continuo rafforzamento degli schemi della conoscenza. Le esperienze attuali o recenti sono archiviate come episodi nella memoria, mentre alcune di loro rimangono a livello di esperienze personali, come l'episodio della ferita alla mano destra del direttore del carcere, altre subiscono un processo di astrazione e divengono patrimonio della memoria semantica. Un esempio di questo processo di astrazione e generalizzazione è costituito dal frame del viaggio fatto quotidianamente da Tony per raggiungere il luogo dove lavora, che è strutturato in una successione di *scripts* (salire in macchina, accendere il motore, ecc.). Ora, essendo gli stereotipi «categorie sociali altamente organizzate con la proprietà di *schemi*» (Anderson et al. 1990, pp. 64-67) è difficile immaginare che sia l'autore, durante l'atto della creazione, sia il lettore durante l'atto interpretativo sospendano l'apparato mentale utilizzato nella categorizzazione delle persone reali (Margolin 2001), ma la questione centrale appare essere incentrata sul *come* queste conoscenze sono impiegate dai lettori durante i processi d'inferenza applicati ai personaggi della narrazione. Livingston (1998) ha, ad esempio, potuto osservare come negli spettatori di una soap opera gli aspetti strutturali legati a quel genere di rappresentazione narrativa, in cui tutto viene classificato come «buono» o «cattivo», abbiano la precedenza sulla conoscenza reale proveniente dalla vita sociale, come dire che gli stereotipi del genere battono gli stereotipi dell'esperienza**;** in realtà, come vedremo successivamente, sia gli schemi esperienziali desunti dalla conoscenza

sociale, sia gli schemi di genere, detti drammatici, concorrano alla definizione interpretativa di un testo.

I test portati a termine da Anderson hanno invece aiutato a determinare come, in seguito alla lettura di un testo narrativo, si attui il processo di selezione degli *schemi* desunti dall'ambito esperienziale per identificare i personaggi di tale testo narrativo.

I ruoli sociali sono cruciali sia nella categorizzazione degli individui nella vita reale, sia nell'interpretazione dei personaggi immaginativi appartenenti alla sfera letteraria. Se ripensiamo alla vicenda di Rocky proposta da Andersen e dal suo gruppo di ricerca, possiamo individuare nel testo due delle tre categorie sociali: la categoria individuale degli obiettivi e dei sentimenti del protagonista e quella di gruppo e genere (è maschio), mancano, invece, le informazioni relative al ruolo. È proprio la mancanza di riferimenti al ruolo esercitato da Rocky che rende la comprensione ambigua, incompleta. I tre tipi d'informazioni sociali vengono, durante il processo interpretativo, correlati tra loro all'interno di una rete di schemi attivati che consentono l'inferenza del lettore. Come ricorda Culpeper (2009), nei romanzi gialli la predominanza del ruolo sociale diviene un espediente per creare false attese e generare quindi un effetto di *suspense*, quando una serie di elementi e indizi forniti dall'autore iniziano a seminare il dubbio nella mente del lettore sull'attendibilità delle attese generate dallo schema attivato. Prendiamo come esempio il romanzo poliziesco *And then there were none* (1939, trad. it. *Tre piccoli indiani*) di Agatha Christie, in cui l'assassino è il giudice Lawrence Wargrave. L'autrice usa il ruolo sociale del protagonista per generare determinate attese sullo sviluppo del *plot*. I lettori sono portati a leggere il personaggio all'interno di uno schema consolidato che contiene le informazioni personali (caratteri di moralità e severità), sociali (tutore della legge) e di gruppo (uomo di età avanzata). Il lettore tenderà quindi, inizialmente, a ignorare altre eventuali informazioni non coerenti con lo schema prescelto. In realtà, i personaggi sono interpretati non solo attraverso le informazioni desunte dalle conoscenze sociali, ma anche dalla conoscenza dei «ruoli drammatici» associati ai diversi generi letterari. Così, con molta probabilità, il lettore di romanzi di genere poliziesco sarà abbastanza smaliziato da non farsi ingannare dal ruolo

sociale preminente del giudice o dalla non rilevanza di una figura secondaria quale il cameriere.

Un altro elemento che influisce sull'interpretazione del carattere sociale è l'ideologia. Il ruolo di Katherina nella *Bisbetica domata* può generare differenti risposte in rapporto all'ambito ideologico legato a una valutazione negativa di ribellione o positiva di non conformità. Secondo Van Dijk sono proprio gli schemi sociali che ci consentono di valutare positivamente o negativamente i gruppi sociali, attraverso l'ideologia. Così, una lettura di stampo conservatrice o patriarcale del personaggio di Katherina si traduce in un'interpretazione negativa di ribelle, mentre una lettura liberale o femminista genera la valutazione positiva di donna indipendente e non conformista. Ma, - oltre alla compartecipazione di schemi sociali generati dall'esperienza di vita, all'ideologia e all'impiego di schemi drammatici legati ai generi letterari - il processo interpretativo è implementato anche dalle impressioni personali che scaturiscono dall'incontro tra lettore e personaggi. Questa fase di approccio ai personaggi narrativi si verifica anche nella vita reale, quando due o più individui si incontrano e si identificano come esseri umani appartenenti a un determinato contesto sociale.

2. Prototipi e personaggi

I processi d'identificazione e di categorizzazione degli individui reali e dei personaggi finzionali si sviluppano come un *continuum* attraverso quattro fasi (Fiske, Neuberg 1990). In un primo momento, il processo attua una categorizzazione generale del personaggio attraverso l'attivazione dello schema sociale o drammatico adeguato (*i*), ciò è seguito da una riconferma (*ii*) che può generare anche la creazione di sottocategorie all'interno di uno schema (*iii*). Qualora il personaggio presenti caratteristiche parzialmente riconducibili a una

serie di differenti schemi, gli attributi vengono integrati solo parzialmente (*iiii*). In questo caso, il personaggio si connota «a tutto tondo» (*round*) (Forster 2000). Mentre i personaggi «piatti» (*flat*) sono costruiti «intorno a un'unica idea e qualità» (Forster 2000, 73), cioè corrispondono a un unico schema costituito e sono processati attraverso i primi due livelli del continuum; i personaggi a tutto tondo non riescono a soddisfare le aspettative di un unico schema e confluiscono in un'integrazione parziale di schemi differenti, attivando tutte le quattro fasi del processo. Questo genere di personaggi sono dinamici e sfuggono alla relativa fissità di uno schema definito. Il passaggio di un personaggio, all'interno di un testo, da una categorizzazione «piatta», basata su un unico schema, a una complessità nella denotazione «a tutto tondo» provoca effetti drammatici. Pensiamo a Bianca, la sorella di Katherina in *La bisbetica domata*, che appare in un primo momento come personaggio piatto, catalogabile come «buono» in consonanza con il suo nome. Solo successivamente una serie di elementi narrativi conduce il lettore a ritrattare la sua categorizzazione attraverso un'integrazione frammentaria che conduce a una lettura e una caratterizzazione più complessa del personaggio.

Il modello di lettura situazionale fornito da van Dijk e Kintsch (1983) è utile per spiegare in dettaglio il processo di caratterizzazione dei personaggi. Durante la lettura, i lettori si formano una prima rappresentazione superficiale della narrazione attraverso la processazione degli input desunti dal testo stesso. L'elaborazione sintattica e semantica che ne deriva costituisce una rappresentazione superficiale detta testo di base (Kintsch et al. 1999). Le preposizioni che costituiscono il testo di base sono, in un secondo momento, riorganizzate sulla base degli schemi prescelti dal lettore e si evolvono in un testo di base macroproposizionale. È a questo punto che i personaggi sono definiti attraverso il riferimento alle loro funzioni all'interno della struttura semantica di base. In altre parole, i personaggi sono riconosciuti e identificati nella mente del lettore attraverso il ruolo che esercitano. Il processo di caratterizzazione di un personaggio prevede che il lettore definisca se le informazioni desunte dal testo sono riferite al personaggio o al contesto. Questo processo è fondamentale per poter inferire con i personaggi e si basa sulla valutazione dei loro comportamenti

all'interno della storia. Un comportamento guidato dalla personalità soggettiva di una persona o di un personaggio è chiamato, dalla psicologia sociale, comportamento internamente guidato (Bortolussi, Dixon 2003).
Se il comportamento di un personaggio è internamente guidato siamo in grado di dedurre che le caratteristiche del comportamento riflettono le caratteristiche del personaggio. Si parla allora d'inferenza corrispondente, nella quale è riconoscibile una corrispondenza tra la personalità del personaggio e il suo comportamento. I comportamenti valutabili come risultato dei rapporti esercitati dai contesti sui personaggi sono invece definiti come comportamenti esternamente guidati; in questo caso, le azioni del personaggio sono dettate da pressioni esterne legate al contesto. Il ruolo esercitato dal contesto è stato indicato come «principio di attualizzazione» (Kelley 1972) e la sua influenza, più o meno rilevante, è riconoscibile nella stessa storia del romanzo. È infatti possibile osservare come la ricorrenza del comportamento internamente guidato nel romanzo settecentesco e di primo ottocento venga sostituita dalla predominanza del comportamento esternamente guidato del romanzo borghese di metà ottocento. Il romanzo totale ottocentesco esprime, infatti, la smentita dei desideri e delle volontà dei personaggi, mettendo in rilievo gli automatismi genealogici e le pressioni sociali che dirigono i comportamenti dei personaggi (Calabrese 2005).

Nella struttura stereotipata della fiaba il comportamento dei personaggi è sempre guidato internamente, riflette cioè il ruolo codificato e la valutazione morale del personaggio. Un ulteriore elemento di rilievo all'interno del processo di caratterizzazione è costituito dall'ambiguità del testo. I comportamenti ambigui di un personaggio risultano essere più informativi rispetto ai comportamenti usuali. Pensiamo al caso dei ringraziamenti a seguito di un dono che costituiscono un atto socialmente atteso e desiderabile, una scelta convenzionale che fornisce però al lettore poche informazioni sul personaggio che riceve il dono. Viceversa, la mancanza di una forma di ringraziamento e di una reazione di piacere scaturita dal dono comportano una focalizzazione dell'attenzione. Il lettore di Tolkien, ad esempio, sarà portato a compiere un maggior sforzo inferenziale per trovare una ragione della reazione dei Sackville-

Baggins di fronte al dono riservatogli da Bilbo Baggins: «Merry li fece aspettare un bel po' nell'atrio, dove ebbero modo di scoprire i cucchiaini lasciati loro in regalo da Bilbo, cosa che non contribuì certo a migliorare il loro umore» (Tolkien 2011, 62). Il motivo della reazione dei Sackville-Baggins al dono ricevuto è infatti da collegare all'ironia del biglietto con la scritta: «Per Lobelia Sackville-Baggins in REGALO» e al fatto che Lobelia aveva rubato gran parte dell'argenteria di Bilbo. Il lettore risponde, quindi, alla presenza di ambiguità del testo, dovuta a comportamenti insoliti o socialmente non desiderabili, esercitando uno sforzo inferenziale per comprendere la ragione dell'atto e trarre una forte deduzione sul carattere del personaggio.

Un altro elemento di rilevanza nella caratterizzazione dei personaggi sono i rapporti causa-effetto. L'attribuzione della caratteristica x al personaggio y è infatti risultato della considerazione che y agisce in modo x in diversi contesti. Ad esempio, la caratteristica di «essere allegro» attribuita a un personaggio sia durante una giornata di sole, sia durante un temporale costituisce un supporto potenziale per attivare l'inferenza di caratterizzazione del personaggio come «di carattere allegro».

All'interno dell'analisi dei rapporti personaggi-contesto, inoltre, non bisogna scordare l'uso della prospettiva narrativa. La prospettiva interna permette, infatti, di accedere meglio alle *informazioni contestuali* relative ai comportamenti dei personaggi, mentre quella esterna focalizza maggiormente l'attenzione sui *comportamenti* dei personaggi. Gli scrittori possono quindi, utilizzando raffinati strumenti stilistici e strategie retoriche, guidare i lettori nell'attivazione di determinati schemi interpretativi in relazione ai personaggi e ai contesti specifici al fine di generare effetti di ambiguità, sorpresa, *suspense*.

È possibile declinare le riflessioni sulla caratterizzazione alla prototipicità dei ruoli della fiaba partendo dal fatto che, come abbiamo già sostenuto, durante la costruzione di un testo di base macroproposizionale, il lettore usa i ruoli per definire i personaggi, inoltre, questi consentono di attribuire un senso agli eventi non semantici, alla sequenza di scripts costituita da una successione in ordine temporale di azioni positive o negative che creano legami tra i personaggi. In altre parole, le fiabe, in quanto storie altamente stereotipate, forniscono delle

successioni di scripts utilizzabili come dispositivi di comprensione e produzione del significato, assegnando una connotazione, anche di tipo morale, ai protagonisti attraverso l'identificazione del ruolo stereotipato. Come afferma White, le storie, in generale, sono sempre costituite «dall'incontro di storie stereotipate» (White 1993, 194). I prototipi dei ruoli della fiaba sono quindi identificabili attraverso particolari sequenze d'interazione in grado di generare legami tra i personaggi, pensiamo all'elemento ricorrente del dono che crea un legame tra l'eroe e l'aiutante. Ciò consente di attribuire un significato culturale ai legami dinamici, alle successioni stereotipate di scripts che, ricordiamolo, costituiscono le relazioni tra azioni e personaggi, attraverso l'ancoraggio ai ruoli. La fiaba non si limita, infatti, a fornire una serie di modelli per definire i ruoli, ma assegna inoltre a questi uno status preciso, una connotazione positiva o negativa che non lascia margine di dubbio. Ogni personaggio è quindi identificabile attraverso una serie convenzionale di azioni positive o negative che sono associate al ruolo. In questo modo, le fiabe divengono modelli culturali di comportamento esportabili nei processi di categorizzazione del mondo reale. In altre parole, è possibile interpretare le fiabe come copioni culturali per l'azione sociale.

3. Frame, script e plan

Gli schemi cognitivi mentali sono quindi fondamentali per riconoscere il contesto utile alla comprensione, sia della realtà fenomenologica sia dei mondi letterari (*storyworld*), e sono accompagnati da altre *macrostrutture* denominate *scripts* (microsceneggiature) o *slot* (caselle) e i *plans* (piani). A partire dall'infanzia, l'uomo è perciò in grado di sviluppare i meccanismi, basati sull'esperienza, utili per soddisfare il bisogno di concettualizzazione e rappresentazione della mente umana. La memoria immagazzina le esperienze e i ricordi personali più rilevanti e, impegnandosi in uno sforzo di economia cognitiva, tende a selezionare e catalogare impiegando «etichette» sotto le quali accumulare le esperienze simili, archiviandole quindi in categorie generali e standardizzate. In altre parole, l'interpretazione e l'assegnazione di significati del mondo passa, inevitabilmente, attraverso il vaglio delle strutture cognitive che consentono di ancorare i dati dell'esperienza alle configurazioni pregresse e costituite, custodite nella memoria dell'individuo, quali gli schemi, i frames e gli scripts. Mentre i frames sono conoscenze dichiarative, basate sulla rappresentazione mentale degli oggetti e delle loro caratteristiche, gli *scripts* sono strutturazioni formali degli eventi dinamici.

Lo psicologo cognitivista Frederick Bartlett (Bartlett 1932) aveva già identificato, negli anni trenta del secolo scorso, gli schemi come strutture deputate all'organizzazione delle risorse della memoria. Lo schema è pertanto, in questi termini, un modello mentale in grado di raccogliere e organizzare la nostra esperienza attraverso la «distillazione» delle informazioni sequenziali desunte dalla vita quotidiana e archiviate nella memoria. La teoria di Bartlett è stata ripresa, a partire dagli anni settanta, dagli studi di Intelligenza Artificiale e dalle scienze cognitive che hanno nettamente rilevato l'importanza dell'organizzazione delle esperienze, attraverso forme codificate e standardizzate, in grado di strutturare sequenze di episodi narrativi o di proiezione futura.

Il concetto di schema di Bartlett è molto vicino a quello di frame elaborato da Minsky (1975) nell'ambito degli studi sull'Intelligenza Artificiale. I frames (letteralmente strutture, cornici) sono «conoscenze strutturate che contengono informazioni strutturali fisse» (Brewer 1999, 729). I frames sono, appunto, dichiarativi, contengono tutte le informazioni relative un concetto. Quindi, la mente costruisce una «scala di modelli della realtà per anticipare gli eventi, le reazioni e per costruire spiegazioni» (Johnson-Laid 1999, 525) e, all'interno di essa, il frame consente la rappresentazione mentale degli oggetti, delle funzioni e delle caratteristiche, delle diverse parti strutturali e delle relazioni che intercorrono tra queste. Le informazioni contenute in un frame possono essere necessarie, probabili o opzionali. Se si considera il concetto di «biblioteca» come frame, ne deriva che una serie di elementi sono costitutivi del prototipo stesso di biblioteca, ad esempio i libri e gli scaffali. Altre componenti, come le sedie, non sono obbligatori e costituiscono quindi informazioni rinegoziabili. Al contrario, la presenza di elementi non previsti nel prototipo di biblioteca, come un letto e una macchina da cucire, genera una discordanza in grado di comportare la riconcettualizzazione del frame.

I *frames* sono strutture interconnesse capaci di tessere intere reti di concetti e di organizzare lo spazio concettuale sulla base di relazioni più definite, come le relazioni gerarchiche tra iponimi e iperonimi, o meno rilevate, come quelle associative o analogiche. I *frameworks* costituiscono invece le interconnessioni strutturate tra le credenze, i concetti e le predisposizioni sui frames relativi al nostro punto di vista sul mondo (Freeman 1996), mentre le *inner maps*, nate dalle molteplici relazioni tra i diversi frames e i frameworks, divengono rappresentazioni del mondo sociale e fisico.

I frames sono strutturati in scripts (microsceneggiature), stereotipiche sequenze di eventi che consentono la pianificazione (plan), anch'essa stereotipica, delle reazioni possibili agli eventi e alle situazioni (Schank, Abelson 1977).

Scripts e plan servono quindi a guidare «l'agire individuale e diventano indispensabili nel condurre complesse attività sociali» (Doležen 1998, 56). Schank e Abelson hanno discusso questi concetti anche nei termini di

rappresentazione narrativa dei personaggi nei romanzi, legando intrinsecamente la categorizzazione delle azioni e degli obiettivi al ruolo: «gli obiettivi di un attore sono determinati dal ruolo (…) Solo dopo aver evocato il tema del ruolo, si possono costituire le azioni e gli obiettivi» (Schank, Abelson 1977, 132-133).
In sostanza, gli scripts, gli schemas e i frames sono entità rappresentative dei molteplici aspetti della conoscenza e dell'esperienza, nonché attivi strumenti ricognitivi.

Gli *scripts* sono supporti utili per comprendere il significato di un testo e per analizzarne la costruzione narrativa, essi costituiscono quindi un potenziale approccio teorico rivolto all'analisi dei processi cognitivi coinvolti nella produzione e nel consumo narrativo (Bower, Black, Turner 1979; Herman 1997). Inoltre, in quanto «portatori» d'informazioni sulla vita sociale dell'individuo, gli scripts sono coinvolti nei processi mnemonici: organizzano e interpretano gli input creando previsioni che si basano sulle informazioni archiviate precedentemente, attraverso l'attivazione dello script consono al contesto. La comprensione del significato di una frase o di un intero testo è quindi strettamente ancorata alle associazioni mentali prodotte nella mente del lettore o ascoltatore. Essenzialmente, uno script è un protocollo mentale che codifica a livello socio-culturale i processi dinamici volti alla negoziazione delle situazioni. Gli scripts sono quindi rappresentazioni cognitive che raggruppano le informazioni procedurali correlate alla descrizione di un oggetto, di una situazione o di un evento; in altre parole, rappresentano gli eventi dinamici strutturandoli come sequenze ordinate.
Le sequenze di scripts sono codificabili perché «la conoscenza generale permette agli individui di interpretare le azioni degli altri, semplicemente perché questi appartengono al genere umano, presentano, quindi, determinati bisogni e vivono in un ambiente che permette loro di attuare determinati metodi per ottenere la soddisfazione di determinati bisogni» (Schank, Abelson 1977, 33). Il senso comune dell'agire è quindi esercitato grazie alla codifica degli scripts. Per questa ragione, gli eventi che non rientrano all'interno di una successione fissata da una sequenza di scripts convenzionali generano una deviazione inaspettata, un'infrazione che a livello narrativo comporta una complicazione della trama.

Gli *scripts* che creano tale discordanza, trasgredendo alle aspettative del lettore, assumono il ruolo particolare di attrattori cognitivi, cioè di focalizzatori dell'attenzione in grado di creare effetti ironici, di sorpresa, di *suspence* o, comunque, capaci di generare ambiguità.

È questo il caso della *Scriptal Ambiguity* (Schank, Abelson 1977) capace di far scaturire effetti comici ed ironici grazie all'interazione fra *scripts* i cui contenuti vanno disambiguati per essere compresi dal potenziale lettore. *Scriptal Ambiguity* si ha, ad esempio, quando gli attori pensano di trovarsi in scripts diversi, o quando più attori che si trovano in un singolo script ricoprono un ruolo differente. La violazione di uno schema di movimento, in particolare, è talmente rilevante che viene riconosciuta persino dai neonati che si dimostrano sorpresi di fronte a un agente che devia dal percorso più breve per raggiungere un obiettivo o compie un salto in assenza di un ostacolo (Gergely et al. 1995).

Gli scripts, come gli schemi, possono creare una situazione straniante definita come *bisociation* che si verifica quando una situazione (L) è in grado di attivare due incompatibili schemi o scripts di riferimento (M1 e M2). L'evento L si pone, in questi termini, nel punto d'intersecazione tra M1 e M2 e «viene fatto vibrare simultaneamente su due lunghezze d'onda differenti» (Norrich 1986, 226). L non si presenterà quindi come collegato a un contesto associativo, ma apparirà come risultato del conflitto tra due concetti stranamente incongrui. Il risultato del conflitto tra incongruità genera, normalmente, umorismo. Possiamo inoltre identificare la situazione tipica del processo di *bisociation* come peculiare della figura retorica dell'anfibologia.

È però utile specificare che, nonostante gli scripts siano strutture preverbali (Minchin 2011), la loro affermazione o la loro infrazione può, in alcuni casi, risultare non efficace; ciò si verifica, ad esempio, quando i bambini non hanno ancora sviluppato una particolare competenza culturale legata a situazioni o ambienti specifici. Malgrado alcuni scripts possano risultare non efficaci se collegati a particolari distanze temporali e sociali o di differenze culturali, la presenza di una discrepanza, instaurata tra le attese del lettore e gli scripts presenti nei testi, è comunque utile per assumere una «visione bifocale»,

indispensabile per comprendere e accettare la complessità culturale di una società globalizzata (Calabrese 2010, 9).

Gli scripts si differenziano da un'altra tipologia di codifiche mentali, i plans (letteralmente i «piani»), rappresentazioni schematiche dei rapporti mezzi-fini impliciti in ogni tipo di azione umana. La relazione tra scripts e plans è molto stretta: sono infatti gli scripts che consentono di apprendere le regole dell'agire orientate allo scopo (Schank, Abelson 1977), che permettono quindi l'instaurarsi del rapporto consequenziale tra mezzo e finalità.

Gli *scripts* sono identificabili attraverso le diverse modalità di attuazione: *i*) Gli *scripts* situazionali sono utilizzati nelle esperienze di quotidiana negoziazione, quali prendere l'autobus, andare in biblioteca o al ristorante; *ii*) altri scripts sono invece personali, riguardano i ruoli; *iii*) seguono gli scripts strumentali necessari per raggiungere uno scopo, come accendere il computer o leggere un libro, strettamente correlati ai plans.

L'attivazione di determinati scripts è consequenziale al riconoscimento degli indicatori (*headers*). Un primo genere d'indicatore è costituito dai presupposti utili all'attuazione di altri specifici scripts (*precondition headers*). Ad esempio, nel romanzo *Atonement* (trad. it. *Espiazione*, 2002) di McEwan, la protagonista Briony decide che è giunta l'ora di dire la verità a Cecilia sull'estate del 1935, ciò comporta l'attivazione di una sequenza di scripts che corrispondono a delle condizioni necessarie perché si possano verificare gli eventi successivi. Altri tipi di riferimenti sono invece le azioni che costituiscono un mezzo per la realizzazione di scripts successivi (*instrumental head*): Briony attraversa la città dirigendosi verso Clapham High Street, luogo dove abita Cecilia, da questa particolare azione scaturiscono una serie di implicazioni. Ulteriori riferimenti sono riconoscibili nella caratterizzazione dell'ambientazione (*local header*): «Si trovò in un posticino anonimo dalle finestre sporche e il pavimento coperto di mozziconi di sigaretta»; o nelle azioni collegate al ruolo degli scripts, «(Briony) ordinò del tè e tre fette di pane tostato» (McEwan 2002, 336). Ogni script contiene quindi un indicatore chiamato *header* (titolo) che permette di decifrare il contesto della sceneggiatura ed è, inoltre, suddivisibile in scene. Ad esempio, lo script «Briony entra in una caffetteria» è caratterizzato da quattro scene

principali che riguardano le azioni che devono essere messe in atto, cioè entrare, ordinare, mangiare ed infine uscire. Sono inoltre riconoscibili, all'interno dello script, i ruoli tipici e gli oggetti tipici, dati ad esempio, dalla cameriera che serve Briony nella caffetteria (ruolo tipico) e dalla tazza per il tè (oggetto tipico). La scena racchiude quindi in sé sia lo spazio tridimensionale rappresentato, sia le relazioni esercitate tra spazio, personaggi e oggetti.

I concetti di scripts e di schema sono stati usati, in particolare, da Elizabeth Minchin per indagare i meccanismi di composizione dei testi omerici d'origine orale e dei processi di memorizzazione a essi intrinseci (Minchin 2011). Gli scripts, in quanto strutture che organizzano gli input e le informazioni desunte dalla memoria semantica o episodica, sono utili strumenti per analizzare le sequenze narrative ricorrenti appartenenti al genere epico, nonché le specifiche *type scene* dell'opera omerica. Per questa ragione, l'analisi degli scripts è stata correlata al problema dell'identificazione dei repertori lirici desunti dalla tradizione orale degli antichi *storytellers*.

In particolare, sono identificabili degli scripts ricorrenti nei testi di origine orale strutturati nella successione: 1) scripts d'introduzione alla narrazione; 2) di orientamento degli ascoltatori; 3) di complicazione degli eventi; 4) di descrizione degli eventi e 5) di contestualizzazione (Minchin 2011).

L'applicazione dei concetti di schema e frame in ambito letterario sta assumendo una particolare rilevanza all'interno del ramo disciplinare della *Cognitive Poetics* (Poetica Cognitivista) che utilizza gli strumenti desunti dalla psicologia cognitivista e dalla linguistica cognitiva per analizzare non solo i testi letterari, ma anche le altre tipologie di discorso elaborate attraverso i nuovi media (Gavins, Steen 2003).

In particolare, la Cognitive Poetics analizza i ruoli come elementi appartenenti ai frames contestuali, quest'ultimi sono considerati modelli mentali contenenti informazioni sulle coordinate spazio-temporali relative agli eventi, al numero, all'identità e alla configurazione dei partecipanti coinvolti in tali eventi (Emmott 1997).

4. Schema e script nella fiaba

Un esempio di applicazione dell'analisi di schema e script è fornito dallo studio sulla fiaba elaborato da Wouter De Nooy (De Nooy 2001, 2005).
De Nooy sostiene che «gli individui prestano attenzione e interpretano i *pattern* temporali delle loro relazioni sociali in modo simile» alla lettura dei *modelli (pattern)* relativi alla successione di azioni positive o negative presenti nella fiaba (De Nooy 2005, 3). Come dire che gli schemi ricorrenti del genere fiabesco possono essere applicati «anche alle strutture sociali del mondo al di fuori delle storie» (De Nooy 2005, 4). I bambini, in particolare, apprendono a interpretare i significati delle sequenze d'interazione sociale anche attraverso la stereotipizzazione degli attributi umani presenti nel genere fiabesco.
D'altra parte, il ruolo delle fiabe come strumenti di socializzazione in una «culture of balance» (cultura dell'equilibrio) era già stato proclamato da Auster (Auster 1980) l'equilibrio in cui culmina la successione temporale della fiaba, che parte da una situazione di squilibrio per poi evolversi attraverso una serie di azioni e reazioni in un riassetto finale, aiuterebbe quindi a strutturare la vita sociale in una direzione di ricerca di equilibrio. Questa prospettiva appare in linea con la teoria dell'equilibrio di Fritz Heider che riconosce nel mondo occidentale una tendenza al bilanciamento delle relazioni interpersonali (Heider 1958). Tutti i ruoli della fiaba tradizionale tendono alla ricerca di equilibrio e ai rapporti di reciprocità.

De Nooy, analizzando la fiaba russa *La ragazza e le oche* (Propp 1988), ha identificato l'alternanza di scripts stereotipati riferiti alle azioni positive o negative collegate ai differenti ruoli e ha dimostrato come i rapporti diadici tra azione-reazione, azione positiva-negativa siano in grado di generare un equilibrio complessivo nella struttura narrativa. La fiaba racconta la vicenda di una ragazzina che, trasgredendo alle raccomandazioni dei genitori, non si occupa del fratello più piccolo (1). Il bambino viene rapito da uno stormo di oche e la sorella intraprende un viaggio per ritrovarlo (2). Durante il cammino le viene offerto

aiuto da tre aiutanti (un forno, un melo, un fiume), ma la protagonista si dimostra superba e non accetta i doni (3, 4, 5). Successivamente, dopo essersi persa nel bosco, ottiene da un riccio l'indicazione sulla direzione presa dalle oche (6). Raggiunta la capanna dove abita la strega Baba Jaga, la bambina vede il fratellino giocare con ventidue mele d'oro. I due bambini riescono a fuggire, seppure inseguiti (7). Gli aiuti ricevuti, e questa volta accettati di buon grado, da parte del forno, del melo e del fiume permetteranno ai due personaggi di tornare a casa (8, 9, 10). La riconciliazione con i genitori segna la conclusione della fiaba (11).
Come detto, l'alternanza della polarità degli scripts, relativi alle azioni positive e negative, impiegati nel testo è finalizzata a produrre uno stato di equilibrio complessivo. L'unico sbilanciamento presente è individuabile all'inizio della fiaba (la disubbidienza della ragazza) e viene risolto con l'atto finale del racconto (la nuova ubbidienza). Il modello elaborato da De Nooy su questa fiaba è così rappresentabile:

Script	Personaggi-Ruoli	Polarità		Polarità	Ruoli	Script
Disobbedienza, violazione del divieto (1)	Ragazza (eroe) – genitori	negativa		positiva	Ragazza (eroe) - genitori	Ritorno a casa riconciliazione (11)
Disobbedienza, violazione del divieto (1)	Ragazza (eroe) – genitori	negativa		positiva	Ragazza (eroe) – oche/strega Baba Jaga (antagonista)	Liberazione del bambino (7)
Rapimento del bambino (2)	Oche (antagonista)	negativa		Positiva	Ragazza (eroe) – Riccio (aiutante)	Dono (6)
Rifiuto del dono (3)	Ragazza (eroe) – forno (aiutante)	negativa		positiva	Ragazza (eroe) – forno (aiutante)	Dono (8)
Rifiuto del dono (4)	Ragazza (eroe) – melo (aiutante)	negativa		positiva	Ragazza (eroe) – forno (aiutante)	Dono (9)
Rifiuto del dono (5)	Ragazza (eroe) – fiume (aiutante)	negativa		positiva	Ragazza (eroe) – fiume (aiutante)	Dono (10)

Lo schema raffigura la successione di scripts di riferimento che costituiscono la sequenza di eventi della storia, in rapporto alla figura dell'eroe. L'eroe è inserito all'interno dei differenti scripts in un rapporto binario (eroe-padre; eroe-antagonista; eroe-aiutante) che determina la valenza positiva o negativa dei ruoli. Il risultato dimostra la ricerca di equilibrio nell'esatta contrapposizione tra polarità positive e negative. Gli studi psicologici relazionali dimostrano che gli individui sono portati a prestare attenzione al modello temporale degli atti e all'alternanza tra le loro valenze positive o negative; la punteggiatura degli eventi assume un ruolo rilevante nelle relazioni sociali com'è dimostrato dall'analisi delle testimonianze relative alle crisi coniugali (De Paulo, Kashy 1988). Appare quindi plausibile che, nella vita reale, i bambini adottino questo modello nell'interazione sociale. La fiaba si configura così, per il bambino, come un utile copione di scripts dalla quale attingere per imparare a muoversi nel mondo reale.
Gli archetipi dei ruoli possono essere identificati come sequenze d'interazioni, microsceneggiature (scripts) - che contemplano sia i legami dinamici sia i significati culturali – in grado di collegare i ruoli strutturali della fiaba ai ruoli sociali, attraverso i procedimenti d'identificazione degli schemi.

Questo processo di sovrapposizione degli schemi letterari e di quelli desunti dall'esperienza con il mondo si ritrova anche all'interno della prospettiva più avanzata di ricerca generata dall'affascinante incontro tra le discipline letterarie e le neuroscienze cognitive. La Cognitive Poetics ha utilizzato la teoria degli schemi come strumento per l'analisi letteraria, interpretando gli *schemas* come immagini mentali (*image schemas)* utili alla comprensione e alla categorizzazione delle situazioni che accorrono comunemente nella vita quotidiana e che sono condivise all'interno di una stessa comunità di appartenenza. Gli *image schemas* sono quindi strutture mentali che si fondano sull'interazione corporea con il mondo e sull'esperienza (Stockwell 2003).

Un ulteriore passo avanti è costituito dalla sovrapposizione della teoria della Simulazione Incarnata (*Simulation Embodied*) alla teoria degli schemi. Se gli schemi, così come i frames, gli scripts e i plans, sono strutture cognitive che si creano, si modificano e si distruggono sulla base del continuo rapporto e confronto con il mondo, di conseguenza si configurano principalmente come strutture *embodied*

(incarnate) perché presentano la dimensione incarnata dell'esperienza, cioè il rapporto tra mente, corpo e mondo.

Questa prospettiva emergente, in cui confluiscono gli apporti linguistici e cognitivi della Cognitive Poetics e gli studi neurologici sulla struttura e sul funzionamento della mente umana, è stata riconosciuta e teorizzata come *Neuronarratologia* da Stefano Calabrese (Calabrese 2009). La nuova frontiera dell'applicazione della teoria degli schemi, già impiegata per spiegare i processi di comprensione, d'interazione, di produzione e fruizione dei testi letterari, è ora integrabile in un nuovo approccio che utilizza la comprensione dei meccanismi di specchiamento (*Mirror Mechanism*), quindi le basi biologiche costituite dall'attivazione dei neuroni specchio, per comprendere gli effetti empatici che scaturiscono dall'incontro tra autore, lettore e testo letterario (Gallese, Wojciehowski 2011).

5. Schema, script, prototipi e indicatori cognitivi della fiaba *Cappuccetto Rosso*

Durante l'atto creativo, gli autori si muovono sempre all'interno di un sistema di codici prefissati, più o meno flessibile, e partendo da ciò elaborano la loro poetica personale. I vincoli ai quali sono sottoposti sono dati dal fatto che, essendo l'autore un individuo storicamente determinato, l'atto creativo affonda inevitabilmente le sue radici in un background di credenze e interpretazioni correlate al contesto storico, sociale e culturale. Ciascuna opera letteraria s'inserisce quindi all'interno di una tradizione, anche quando mette in atto dispositivi per frantumare e trasgredire quelle stesse norme codificate dal genere letterario.

L'adozione degli elementi strutturali canonici permette al lettore di riconoscere il genere narrativo, di crearsi un sistema di attese che può essere confermato o contraddetto durante la lettura. Quando nel testo è presente un elemento di trasgressione rispetto alle aspettative, la mente del lettore è portata a modificare lo schema mentale relativo al genere o a riconoscere una deviazione.
I neuroscienziati hanno potuto rilevare come tali errori di previsione agiscano attivando i correlati neuronali della violazione sociale e coinvolgendo l'area frontale e le strutture dello striato, tra cui il nucleo *accubens* e l'amigdala. L'attivazione di una vasta area provoca il processo di apprendimento per rinforzo.

Un esempio di trasgressione allo schema atteso è fornito dal poema anglosassone *The Dream of the Rood*, datato al IX-X secolo, in cui il lettore è inizialmente portato ad attivare uno schema legato al genere fantastico per poi percepire uno scarto e riformulare le aspettative sulla base di schemi desunti dalla sua conoscenza del sacro, in particolare del Nuovo Testamento (Stockwell 2002, 82). Il poema esordisce evocando delle visioni che richiamano la sfera del meraviglioso:

> «Ascolta e ti dirò il meglio delle visioni / che mi apparvero nel mezzo della notte / quasi chiacchierando a letto. / Ho immaginato di aver visto un albero meraviglioso / circondato dai raggi di luce / (…) rivestito d'oro e d'argento».

La visione fantastica è però successivamente, alla luce di alcuni indicatori capaci di creare strutture di richiamo alla scrittura sacra, sottoposta a una revisione e riformulata attraverso lo schema della morte di Cristo, uno script narrativo desunto dal Nuovo Testamento.

Nel caso di parodie o di forme varianti di un'opera, la discrepanza tra le aspettative e il testo genera una proiezione della deviazione sullo schema atteso riconfermandolo, quindi rafforzandolo. La competenza del lettore nel genere fiabesco è infatti solitamente abbastanza flessibile per sopportare una deviazione senza che ciò determini una ristrutturazione dello schema di riferimento. È

questo il caso delle rielaborazioni di fiabe tradizionali in versione parodistica, generalmente riservate agli adulti, ma non solo. Un esempio può essere fornito dalla versione di James Thurber dove lo schema riferito al racconto perraultiano di Cappuccetto Rosso viene calato nella società contemporanea, evidenziando lo scarto tra i due mondi e generando un effetto comico:

> «Ma non s'era avvicinata più di tre metri al letto e già s'accorgeva che non si trattava della nonna, bensì del lupo; giacché un lupo, anche se si mette il berretto da notte, non assomiglia a una nonna più di quanto il leone della Metro-Goldwyn assomigli a Calvin Coolidge. Così, la bambina estrasse un'automatica dal cestino e face fuori il Lupo. Morale: darla ad intendere a una fanciulla come si faceva una volta, non è più cosa facile al giorno d'oggi» (Thurber 1972, 88).

Anche in questo caso, la divergenza non produce una ristrutturazione dello schema relativo alla fiaba di Cappuccetto Rosso, ma ne comporta, al contrario, un rafforzamento attraverso la valutazione dello scarto e della comicità.
Gli schemi cognitivi deputati al riconoscimento del genere fiabesco codificano quindi l'insieme delle conoscenze e delle opinioni, socialmente condivise in una cultura, che caratterizzano il genere. È utile sottolineare che la fiaba affonda le sue radici nella tradizione orale e mantiene inalterati alcuni indicatori che caratterizzano la sfera dell'oralità, ma il fatto che alcuni autori, come i Grimm o Perrault, ne abbiano fissato i canoni attraverso le forme letterarie ha comportato la costituzione di un repertorio di genere usato come riferimento cognitivo dai lettori e appreso a partire dalla prima infanzia.

Rotkäppchen, la Cappuccetto Rosso dei Grimm, funziona quindi come prototipo letterario e tutte le possibili variazioni e deviazioni da questa versione sono processate dal lettore in rapporto a questo riferimento codificato e condiviso. Se immaginiamo la struttura radiale su cui si basa il concetto di prototipi nella grammatica cognitiva, possiamo collocare al centro *Rotkäppchen*, circondata dalle innumerevoli varianti orali, seguite dalle manipolazioni autoriali

più rispettose quale la Cappuccetto Rosso dei *Fairy Books* di Lang (1889), in diretto rapporto alla versione di Perrault. Allontanandoci sempre più dal centro radiale si giunge alle versioni più distanti rispetto al prototipo come *Little Polly Ridding Hood* di Catherine Storr (1955), per giungere fino alle deviazioni che conducono alle versioni satiriche riservate ad adulti di Gross (1925) e di Ringelnatz (1923), o umoristiche come quella di James Thurber, fino alla Cappuccetto Rosso tedesca letta in chiave punk-anarchica (Ritz).

La scelta della versione redatta dai fratelli Grimm come riferimento cognitivo per la valutazione di eventuali variazioni o deviazioni non è arbitraria: innanzitutto la forma è stata codificata attraverso il testo scritto e, dall'edizione del 1819, ha assunto la connotazione di strumento pedagogico rivolgendosi prevalentemente ai bambini, malgrado i *Kinder–und Hausmärchen* non fossero originariamente e espressamente diretti a un pubblico infantile. Ciò ha comportato, a livello tematico, l'eliminazione di una serie di elementi che apparivano in discordanza con il senso morale della classe borghese. La fiaba letteraria attinge infatti dal repertorio orale, ma sottopone la sua forma e i suoi contenuti a un forte controllo ideologico e morale. Già nella versione di Perrault il fatto che la bambina mangiasse la carne della nonna e ne bevesse il sangue viene censurato, ma rimane l'allusione sessuale: «Cappuccetto Rosso si sveste e va a mettersi a letto e lì fu tutta stupita nel vedere com'era fatta la sua nonna, quando era spogliata». Nei *Contes d'avertissement* di Perrault, inoltre, il racconto termina con la morte della bambina, mentre nella versione dei Grimm subentra il lieto fine che risponde meglio alle nuove esigenze educative e pedagogiche. Dall'Ottocento fino agli anni quaranta del secolo passato, il modello grimmiano appare il più accettato, seguito dalla versione perraultiana, e si registrano poche variazioni in linea con l'orientamento pedagogico prevalente. Anche nel periodo successivo, in cui si concentra una fertile stagione di riscritture e di parodie della fiaba tradizionale, le versioni dominanti continuano a essere diffuse. Il lettore dei nostri giorni, sia esso bambino o adulto, attiverà più facilmente gli schemi di riferimento desunti dalla versione dei *Kinder–und Hausmärchen* (1812) strutturati attraverso una serie di frames e scripts. Possiamo così schematizzare la struttura

della Cappuccetto Rosso dei Grimm, includendo inoltre i possibili elementi di variazione provenienti da Perrault (1697) segnalati dalla parentesi quadra:

Frame contestuale (I): definizione della protagonista;

introduzione: soprannome C. R. - C. R. si allontana da casa - C. R. accetta di andare dalla nonna attraverso il bosco - raccomandazioni della madre a C.R - C.R. porta il cestino con torta e vino [variante: croissant e burro].

Frame contestuale (II): incontro con il lupo;

Il Lupo chiede a C. R. dove sta andando - la invita a raccogliere i fiori - [variante: scelta tra i due sentieri, quello corto e quello lungo] - C. R. raccoglie i fiori.

Frame contestuale (III): a casa della nonna;

Il Lupo arriva a casa della nonna - il Lupo mangia la nonna - il lupo s'infila nel letto della nonna - arrivo di C. R. - [variante: C. R. si infila nel letto con il Lupo] - «Che braccia grandi hai» – [variante «che gambe grandi hai»)] - «che occhi grandi hai» - «che mani grandi hai»; «che bocca grande hai» [variante: «che dei denti grandi che hai»] - divoramento - [morale]

Frame contestuale (IV): finale della versione grimmiana;

arrivo del cacciatore - salvataggio di C. R. - salvataggio della nonna - pietroni - uccisione del lupo - secondo finale con incontro di un nuovo lupo.

In questa schematica strutturazione del racconto sono stati usati i riferimenti ai frames e agli scripts per cristallizzare le sequenze narrative. La definizione di frame appare piuttosto complessa, perché questa struttura è capace di racchiudere e contemplare tutta una varietà di aspetti collegati ai contesti, ai

personaggi e ai ruoli, alle loro aspettative, nonché alle molteplici relazioni che intercorrono tra questi elementi.

Malgrado il frame sia stato significativamente indicato come «spazio strutturato invisibile» (Ryan 2002, 366) e in parte possa essere sovrapposto allo schema, la struttura cognitiva del frame contestuale rappresenta una sorta di interfaccia di passaggio attraverso dei confini che consentono lo sviluppo del plot.

Un paragone con l'archeologia teoretica può risultare efficace: in questa disciplina, gli strati di terreno, intesi come depositi coerenti prodotti da un'unica azione naturale o antropica e che contengono materiali cronologicamente coevi, sono teoricamente divisi da un'interfaccia negativa, una cornice che delimita i confini delle diverse azioni che si sono susseguite nel passato e che hanno costituito il deposito archeologico. In realtà l'archeologo non trova nel terreno una superficie d'interfaccia reale ma la definisce a posteriori, come struttura concettuale che crea una separazione tra due depositi riconosciuti come differenti perché connotati da caratteristiche ed elementi interni diversi.

Lo stesso procedimento è applicato ai testi letterari durante il processo interpretativo e consente di organizzare e ancorare i diversi elementi narrativi al fine di restituire una rappresentazione del testo coerente.

Se ragioniamo in termini di categorie generali della conoscenza, possiamo riconoscere nella grammatica proppiana - che individua una serie di particelle minime che compongono la struttura soggiacente di tutte le fiabe – una prima precoce riflessione sulle strutture cognitive, quali i frames e gli scripts, che costruiscono lo storyworld del genere, ne definiscono le variazioni e consentono l'attivazione dei processi recettivi e produttivi. Propp ha riconosciuto nella fiaba di magia una struttura soggiacente in grado di essere automaticamente percepita e riconosciuta dal destinatario. Lo studioso russo, analizzando le fiabe raccolte da Afanas'ev, ha identificato delle «grandezze costanti» che costituiscono un nucleo permanente, la struttura del genere, e delle «grandezze variabili» in grado di conferire vivacità, bellezza e fascino ai racconti (Propp 1988). Agli elementi invariabili corrispondono le funzioni, mentre l'identità dei personaggi è variabile e accessoria, così come le modalità attraverso le quali si compiono le azioni. La funzione del divieto, ad esempio, può essere presente in una fiaba in relazione

alla figura della madre, come in Cappuccetto Rosso, ma può essere esercitata anche dallo stesso antagonista come nel caso di Barbablù. Fermo restando che le trentuno funzioni riconosciute da Propp sono state poi limitate da Greimas in cinque gruppi che prevedono un contratto, uno scontro, una comunicazione, una presenza e uno spostamento, è possibile leggere la struttura del plot fiabesco come una successione cronologicamente ordinata di funzioni (Greimas 1969). Non tutte le funzioni devono necessariamente essere presenti in una fiaba, ma l'ordine che le collega deve essere rispettato, in questi termini la lotta dell'eroe precede sempre la vittoria, così come la situazione iniziale deve essere cronologicamente anteriore all'allontanamento. Propp riconosce nelle grandezze costanti i mattoni che costituiscono la struttura monotipica della fiaba, mentre le diverse grandezze variabili rappresentano gli «ornamenti», in grado di generare le molteplici varianti. Inoltre, l'analisi degli elementi costanti che costituiscono l'ossatura della fiaba consente allo studioso di ritenere che la struttura originaria, il prototipo diremmo in termini di grammatica cognitiva, sia identificabile nella fiaba russa *Ivan e il drago*.

Se riflettiamo sui postulati proppiani in riferimento alla teoria degli schemi possiamo identificare nelle funzioni i confini cognitivi, una serie di strutture di ancoraggio presenti nel testo, che consentono di interpretare e rendere coerenti le relazioni dinamiche in rapporto alle azioni. In questi termini, le funzioni sono interpretabili, in relazione ai personaggi e ai loro prototipi, come frames, mentre le grandezze variabili proppiane corrispondono agli scripts. Per comprendere tale assunto è necessario riferirsi ai concetti di frame, di ruoli prototipici e scripts come sono stati utilizzati dalla teoria dei frame contestuali e dagli studi sulla caratterizzazione.

Come abbiamo già rilevato, il frame è una struttura cognitiva usata dalla mente umana per rappresentare situazioni ed eventi stereotipati in grado di contenere numerose informazioni. Alcune informazioni presenti nel frame si riferiscono alle *aspettative* che si possono generare da quella particolare situazione, altre sono informazioni relative alle possibili *conseguenze* in caso sia di attuazione di tali aspettative, sia di non attuazione. In realtà, la mente umana durante il processamento di eventi e situazioni non attiva solo un singolo frame di

riferimento ma un network di frames che formano modelli multipli di rappresentazione complessa della realtà e che sono inquadrabili all'interno degli schemi. Le relazioni instaurate tra frames consentono di fare calcoli (anche di tipo economico), di rivolgere l'attenzione a un particolare evento o personaggio con maggiore o minore enfasi, e di attivare i processi immaginativi che consentono, ad esempio, di costruire altri mondi possibili come alternative alla realtà e allo storyworld.

In ambito letterario, differenti frames attivati in un network sono in grado di rappresentare le scene attraverso i differenti punti di vista, non solo, possono inoltre contenere informazioni dinamiche relative alle trasformazioni e ai movimenti nello spazio, codificati attraverso scripts. Altri generi di sistemi di frames rappresentano le azioni e le loro relazioni causa-effetto e le differenti prospettive interpretative possibili su un concetto. La struttura del frame è quindi in grado di accogliere i controfattuali e, all'interno del contesto narrativo, di rappresentare le dimensioni alternative allo storyworld costituite dagli ipotetici mondi generati dai desideri, dagli obblighi, dall'immaginazione e dalle azioni dei personaggi.

Ogni frame è composto da un network di nodi e relazioni interne strutturate attraverso successioni di scripts. Il livello più alto della struttura di un frame è fissa e rappresenta le condizioni necessarie perché il frame sia soddisfatto (scripts obbligatori), mentre a livello più basso i diversi scripts e le loro articolazioni, slot o sub-frame (Minsky 1975), sono variabili e aggiungono connotazioni non indispensabili. Se pensiamo alla fiaba tradizionale, il frame corrispondente alla funzione narrativa riconosciuta da Propp come allontanamento implica una serie di scripts obbligati che connotano una mancanza e una reazione del protagonista che provoca, a sua volta, un allontanamento. Ulteriori scripts non obbligatori potranno specificare il tipo di mancanza (la povertà, il rapimento di un personaggio, la ricerca di una sposa). Quindi, la struttura cognitiva equivale a:

Schema attivato: schema relativo al genere fiabesco – *Frame contestuale*: allontanamento, partenza del personaggio che innesca l'inizio della trama - *Scripts obbligatori*: mancanza, reazione del protagonista alla mancanza, allontanamento -

Scripts non obbligatori: specifiche sull'allontanamento (ricerca del fratello rapito, ricerca di una sposa, ecc…).

Come ha notato Greimas, le funzioni proppiane racchiudono un'eterogeneità di funzioni che sono a volte concrete (nozze) e a volte astratte (danneggiamento), in alcune casi sono statiche (mancanza) in altri sono dinamiche (spostamento). La versione grimmiana della storia di Cappuccetto Rosso, malgrado presenti alcuni elementi estranei alla tradizione inseriti dagli autori, può essere ricondotta alla formula:

situazione iniziale – allontanamento – divieto – infrazione – investigazione – delazione – tranello – connivenza – danneggiamento – mediazione – lotta – vittoria – rimozione della sciagura – punizione.

Possiamo ipotizzare il comportamento cognitivo del lettore che, dopo aver attivato lo schema precipuo attraverso l'ancoraggio ad alcuni elementi introduttivi del testo (*i*), passa al processamento della struttura iniziale attraverso l'identificazione di una prima cornice contestuale (*ii*).
In altre parole, il lettore interviene con un inquadramento della struttura del testo all'interno degli schemi conoscitivi relativi ai generi letterari e, una volta identificato il riferimento, è in grado di assumere l'atteggiamento cognitivo adeguato per fruire il testo.
La presenza della formula fissa, tipica delle narrazioni orali, «C'era una volta» agisce come segnale che consente di attivare un sistema di attese capace di contenere tutti gli elementi codificati dalla tradizione del genere, conservati in un sistema correlato e consequenziale stabilito. Il riconoscimento del genere comporta l'assunzione di un comportamento cognitivo di abbandono di ogni pretesa di veridicità e di arrendevolezza a una struttura narrativa stereotipata, marcata con tratti di dualismo bianco-nero, senza ambiguità o contraddizioni (*iii*). Il lettore è pronto, a questo punto, ad accettare senza esitazione il contenuto magico del testo e per questo gli elementi soprannaturali non entrano in conflitto con le conoscenze esperienziali (*iiii*).

Altri generi narrativi che impiegano elementi capaci di generare uno scarto rispetto alla realtà conducono il lettore a reagire diversamente; nel caso delle *detective stories*, ad esempio, il lettore è portato a cercare una spiegazione naturale agli eventi riconosciuti come «strani»; nel fantastico, il lettore si trova in una posizione incerta di sospensione tra il paradigma di realtà e l'improbabilità degli eventi narrati. L'introduzione allo storyworld fiabesco attraverso il dispositivo formale deittico introduce il fattore della diversità, avverte il lettore che gli schemi conoscitivi da adottare non sono quelli desunti dalla realtà, ma gli schemi di genere adatti per scandagliare la dimensione atemporale e atopica della fiaba. Nel medesimo tempo, l'indicatore cognitivo predispone all'abbandono al piacere del noto, alla sicurezza data dal consolidarsi dello schema, quindi della propria conoscenza. Il lettore, o l'ascoltatore di fiabe, prova piacere nella ripetizione del noto, nel gioco di sottili modulazioni tipiche del racconto orale, nell'oscillare tra *tema* e *rema,* tra il noto e la variazione che può essere costituita dall'introduzione di elementi narrativi accessori (come l'inserimento di particolari descrittivi sui paesaggi e palazzi nella fiaba d'autore) o da elementi appartenenti alla stessa *performance* (variazioni dell'enfasi e del timbro della voce, gestualità), nel caso delle narrazioni orali.

L'esigenza della mente umana di scandagliare la realtà attraverso strutture cognitive stereotipate si configura quindi come bisogno primario a cui si deve la sensazione di piacere data dalla ripetizione del noto. Con lo sviluppo, il bambino acquisisce gradualmente una flessibilità che gli consente di comprendere anche gli esemplari meno tipici del genere fiabesco e una parte del piacere procurato dall'ascolto di una fiaba è costituito proprio dall'identificazione e dalla ripetizione. Gli studi neuroscientifici hanno inoltre dimostrato che l'ascolto di fiabe induce il cervello umano alla produzione di fattori neurotrofici e, quindi, genera neoplasticità. In questi termini, la lettura di fiabe risulta fondamentale già a partire dai primi giorni di vita. La voce, il ritmo e le espressioni della madre generano degli stimoli in grado di influire sulle connessioni neuronali e un ruolo di rilievo è assolto dalla ripetizione, ritenuta essenziale per lo sviluppo cognitivo (Dissanayake 2011). Sono stati inoltre segnalati, durante la lettura e l'ascolto di fiabe, un aumento dell'attivazione dei neurotrasmettitori del benessere, quali la

serotonina e le endorfine, e un'elevazione dei fattori neurotrofici, cioè delle sostanze che stimolano la crescita delle cellule nervose e dei dendriti, le ramificazioni che consentono le connessioni tra cellule nervose. Il ritmo della fiaba è legato all'oralità e, per questo, si avvicina sia alla poesia che alla musica, il loro legame è stato studiato a fondo dal saggista e poeta Raul Schrott e dal neuropsicologo Arthur Jacobs che hanno messo in rilievo i meccanismi del cervello coinvolti nella creazione artistica (Salgaro 2011). Lirica e musica hanno mantenuto stretti rapporti in virtù di un potenziamento della memoria, fondamentale in un passato in cui non esisteva ancora una forma di scrittura. Questo legame è stato confermato non solo dagli studi condotti sul ritmo e sulle tonalità, sulla valutazione di analogie e corrispondenze tra melodie, ma anche dalle relazioni tra disturbi della parola e della musica in conseguenza a specifiche lesioni cerebrali. Gli esperimenti di neuropsicologia dimostrano, ad esempio, che le sequenze di parole si ricordano meglio se sovrapposte, legate e ordinate a un sottofondo musicale, così come i versi, proprio in virtù della loro componente ritmica, permangono in modo più stabile nella memoria, rispetto alle frasi (Boezio 2011). La rima e le ripetizioni di formule fisse rimandano inoltre ai vocalizzi infantili e conferiscono al linguaggio della fiaba una valenza quasi magica. Gli studi sui rapporti tra ritmo, musicalità ed emotività, o meglio, tra «tensione metrica» e «impatto emozionale» (Tsur 1996, 55) mostrano come il lettore riesca a compensare i limiti della sua memoria a breve termine facendo affidamento sulle tracce di memoria acustica e come il ritmo possa evocare emozioni pervasive, non lineari, e sia in grado di far incanalare i messaggi verbali non nell'emisfero sinistro, preposto al linguaggio, ma in quello destro, specializzato nell'orientamento spaziale e quindi legato all'esperienza corporea, incarnata (Tsur 1998).

Gli indicatori cognitivi della fiaba, quali il ritmo, le ripetizioni, le formule fisse e le isotopie trovano quindi risposta anche nelle strutture più profonde della mente umana, a livello neurologico. Non solo, la fiaba con la sua struttura monotipica ridondante risponde al principio linguistico del minimo sforzo formulato da George Konsley Zipf nella sua teoria della filologia dinamica (1949) in cui la ridondanza è riconosciuta come necessità pratica comunicativa e come

fenomeno di stabilizzazione della realtà linguistica e delle sue possibilità di variazione. A livello linguistico la ripetizione di fonemi, di lessemi e frasi è detta ridondanza enunciativa retorica ed è in grado di produrre una diminuzione della densità dell'informazione (*i*), un'amplificazione di questa (*ii*), un effetto di coesione e di organizzazione del testo (*iii*), una rimarcazione del tema o focus (*iiii*), un'enfasi e sottolineatura dell'informazione (*iiiii*), nonché attivare la capacità di risolvere l'ambiguità (*iiiiii*) (Gillette, Witt 1999).
Una funzione rilevante assolta dalla ridondanza del testo fiabesco è costituita dal margine di sicurezza e dalla prevedibilità che genera nelle aspettative nel ricevente. La prevedibilità, associata alle numerose varianti di ridondanza, assicura al lettore la possibilità di ottenere continue conferme di ciò che viene progressivamente comunicato e gli consente di intervenire in caso di dubbi o discrepanze (Chiari 2002). Questo espediente retorico, quindi, aggiunge per garantire, per rendere prevedibile ed evitare così la perdita o l'incomprensione, permette di mantenere un controllo sulla continuità e sulla coesione del testo e di ricostruire, eventualmente, i legami perduti.

Mentre la sequenza aperta e la giustapposizione degli elementi della frase esercitano un effetto accumulo e permettono di percepire quasi sensorialmente l'idea dell'affastellamento e della ridondanza, il raddoppiamento totale o parziale della parola intensifica una qualità o un'azione, sottolineandone la pluralità e il carattere ripetitivo. L'intensificazione prodotta dal raddoppiamento enfatizza inoltre il carattere primitivo e infantile dell'oggetto e la natura elementare di questo dispositivo, non a caso, ampiamente attestato nelle lingue primitive. In somalo, ad esempio, il verbo rosicchiare *fen* è rafforzato dal raddoppiamento *fen fen* (rosicchiare da tutti i lati), così come in lingua *tai*, l'avverbio spesso *boi* diviene *boi boi* per *sempre* e *dii* (buono) si trasforma nel superlativo *ottimo* sempre attraverso la ripetizione (*dii dii*) (Jakobson, Waugh 1984). Un procedimento analogo di raddoppiamento è identificabile anche nella scrittura giapponese a ideogrammi, dove la ripetizione del segno con significato di albero genera un'enfasi quantitativa che designa il termine *foresta*. È stata formulata l'ipotesi che l'iterazione sillabica, in particolare nelle forme verbali al passato, possa esprimere iconicamente una prima rappresentazione del tempo inteso come susseguirsi di

piccoli frammenti del presente; in questo modo, il passato si configurerebbe proprio come un accumulo retrospettivo di tali segmenti (Malkiel 1977).

Nella fiaba tradizionale, in particolare, i raddoppiamenti, *lontano lontano*, *tanto tanto tempo fa*, *lemme lemme*, *pianin pianino*, ecc., assumono una notazione musicale collegata all'intensificazione e possono essere considerati focalizzatori che imitano il rapimento e l'assorbimento totale dell'attenzione di fronte all'oggetto che affascina e coinvolge la sfera cognitiva, linguistica e corporea. I linguisti hanno identificato, ad esempio, nelle espressioni tipiche «bello, bello» o «buono buono» una riproduzione verbale dell'etogramma «restare a bocca aperta» di fronte all'oggetto fonte di meraviglia, incantamento. L'iterazione ha una portata espressiva notevole, tale da renderla forma prediletta non solo della fiaba, delle frottole, delle ninnananne e di altre composizioni popolari, ma anche delle preghiere e delle forme più diverse d'invocazioni a divinità. La forma infantile e dialettale del personaggio chiamato *Babau* esemplifica in modo netto come l'iterazione possa coinvolgere un livello emozionale, la meraviglia, e uno corporeo, l'apertura della bocca durante l'emissione della base BA.

L'approccio linguistico e antropologico allo studio del fenomeno del *baby talk*, il linguaggio dei bambini piccoli e degli adulti che si rivolgono a loro, delle lingue indoeuropee e semitiche ha dimostrato la rilevanza dell'iterazione, tale da condurla al livello di «universale linguistico» (Ferguson 1964). Il realismo nominale, caratteristico dell'infanzia e dei linguaggi primitivi, tende a ricreare mimeticamente nella sostanza fonetica della parola le impressioni sensoriali. Secondo Piaget, il bambino non utilizza la parola come semplice etichetta arbitrariamente assegnata all'oggetto, ma le attribuisce una realtà sostanziale, la concepisce come attributo intriso di qualità oggettuali. L'attenzione del bambino è quindi rivolta principalmente alle qualità espressive e alla capacità di evocare risposte emozionali ed estatiche della parola. Questo atteggiamento trova risposta nel fenomeno della glossolalia ludica e nell'irresistibile attrazione esercitata da rime, assonanze, ripetizioni, nell'uso di onomatopee, nei giochi di parole e nelle filastrocche.

D'altra parte, la presenza di raddoppiamenti sillabici appare essere già una caratteristica innata nel protolinguaggio che il neonato indirizza alla madre, che

a sua volta rimodella il suo linguaggio e i suoi ritmi fino a creare un equilibrio oscillante; è questa forma di linguaggio che gli psicologi evoluzionisti chiamano «*motherese* intuitivo», basato su espressioni brevi e ripetute della durata di circa 0,75 secondi che seguono, appunto, un'intonazione ritmica oscillante. Il ritmo viene ripreso dagli stessi vocalizzi del bambino che a partire dai due mesi di età possiede le competenze necessarie per gestire questo sistema prelinguistico attraverso l'emissione di vocalizzi basati su sillabe (mormorii e prime lallazioni) e movimenti con labiali preparatori all'articolazione delle sillabe in sequenza (Trevarthen 1997). Il ritmo della fiaba tradizionale, delle filastrocche e di altre forme di origine orale sembrano quindi conformarsi alle esigenze protolinguistiche della primissima infanzia. Se, da un lato, l'emergere delle strutture di suoni e movimenti, comuni sia alla musica sia alla poesia, fa pensare a delle matrici innate, dall'altro, l'analisi dei canti, prodotti da madri appartenenti a contesti culturali differenti, rivela come il ritmo andante subisca un rimodellamento e un'organizzazione in rapporto ai suoni e ai movimenti del neonato. Questi studi dimostrano, inoltre, che già a cinque mesi il bambino, ascoltando la narrazione di una fiaba, coglie la progettualità della storia ed è in grado di predire la forma di un'intera strofa della durata di quindici secondi. Gli spostamenti macroemotivi, cioè i piccoli mutamenti nel tono della voce o nell'espressione facciale, hanno infatti dimostrato ai ricercatori come il flusso emotivo del bambino inizi, si sviluppi e raggiunga un massimo di eccitazione, per poi concludersi con decisione, in relazione al procedere della trama (Trevarthen 1997).

Una volta rilevato lo straordinario potere di attrazione cognitiva esercitato dal ritmo della narrazione fiabesca, possiamo tornare al processo d'interazione tra il lettore e il nostro prototipo, la versione grimmiana di Cappuccetto Rosso. Un momento rilevante dell'atto interpretativo è costituito dall'identificazione del frame contestuale relativo alla situazione introduttiva. Il frame narrativo corrisponde a una serie di «istantanee» dello sviluppo del plot, quindi alla successione delle rappresentazioni mentali dello storyworld che si susseguono nella mente del lettore. La teoria dei frames contestuali si basa sull'idea che il

lettore, durante il processo di lettura, costruisca una rappresentazione mentale degli elementi che costituiscono il contesto narrativo.

Il processo interpretativo si sviluppa, in particolare, attraverso tre differenti fasi: la prima prevede la creazione di una rappresentazione macrostrutturale del contesto narrativo costruita sul testo di base e sulle prime deduzioni esercitate dal lettore. Nella fase successiva, gli elementi sono riorganizzati coerentemente secondo vincoli di pertinenza e significato per generare una macrorappresentazione globale e coerente. La fase risolutiva integra il dettaglio del testo, cioè l'incontro tra autore e singole parole, con il modello situazionale dato dalla comprensione del contesto, nella quale confluiscono anche gli elementi inferenziali provenienti dal bagaglio conoscitivo ed emotivo del lettore. Il risultato è quindi una rappresentazione del contenuto del testo, in termini non solo proposizionali, come prodotto dall'impatto tra la dimensione dello storyworld e l'esperienza cognitiva ed emotiva del lettore.

Questo modello, definito *Modello di comprensione e integrazione* (CI), interpreta la comprensione come conoscenza associativa generata dai molteplici rapporti instaurati tra le proposizioni del testo, gli scripts, i frames, gli schemi attivati dalla narrazione e le inferenze del lettore. L'intervento interpretativo di quest'ultimo risulta essere, quindi, un atto complesso in cui confluiscono e si esercitano i rapporti di forza tra i diversi fattori, tra i quali gli obiettivi del lettore, il suo interesse particolare, lo stato di coinvolgimento emotivo, le esperienze personali e le conoscenze sul genere letterario. In questa prospettiva, il significato attribuito al testo è la diretta conseguenza del numero e della forza dei legami instaurati tra schemi, frames, scripts e plans.

Il lettore avanza nel processamento del testo mantenendo nella memoria più immediata i diversi fotogrammi contestuali incontrati e la successione di frame è monitorata cognitivamente attraverso diversi elementi (van Dijk 1976). In primo luogo, la presenza di personaggi e oggetti legati a un particolare frame fornisce un punto di ancoraggio per l'attivazione dello schema adeguato, ma nello stesso tempo, questi elementi rimangono vincolati al primo frame per tutta la narrazione, malgrado siano successivamente presentati anche in relazione ad altre cornici contestuali.

Quindi, la stessa Cappuccetto Rosso è definita e vincolata in tutta la narrazione al primo frame che corrisponde alla caratterizzazione fornita dal cappuccio di velluto rosso. Il genere fiabesco prevede dei personaggi fortemente stereotipati, personaggi *flat* senza spessore, delle figure *silhouette* ben marcate e senza chiaroscuri. Nella struttura stereotipata della fiaba il comportamento dei personaggi riflette cioè il ruolo codificato e la valutazione morale del personaggio. La fiaba conferisce infatti ai suoi protagonisti uno status preciso, una connotazione positiva o negativa risultato dei rapporti instaurati tra azioni e personaggi, attraverso l'ancoraggio dei ruoli. La connotazione di Cappuccetto Rosso, a livello individuale, sociale e di gruppo, è restituita da tutti gli elementi inclusi nel primo frame denotativo del personaggio:

> «C'era una volta una cara ragazzina; solo a vederla le volevano tutti bene e, specialmente la nonna, che non sapeva più che cosa regalarle. Una volta le regalò un cappuccetto di velluto rosso e, poiché, le donava tanto ch'essa non volle più portare altro, la chiamarono sempre Cappuccetto Rosso. Un giorno sua madre le disse: - Vieni, Cappuccetto Rosso, eccoti un pezzo di focaccia e una bottiglia di vino, portali alla nonna; è debole e malata e si ristorerà. Mettiti in via prima che faccia troppo caldo; e, quando sei fuori, va' da brava, senza uscire di strada; se no, cadi e rompi la bottiglia e la nonna resta a mani vuote. E quando entri nella sua stanza, non dimenticare di dire buon giorno invece di curiosare in tutti gli angoli. - Farò tutto per bene, - disse Cappuccetto Rosso alla mamma e le diede la mano» [versione dei fratelli Grimm 1812] (Grimm 2011, 99).

La dimensione della protagonista è resa attraverso l'individuazione dei tratti, degli interessi e degli obiettivi:

> «C'era una volta una cara ragazzina; solo a vederla le volevano tutti bene e, specialmente la nonna, che non sapeva più che cosa regalarle. Una

> volta le regalò un cappuccetto di velluto rosso e, poiché, le donava tanto ch'essa non volle più portare altro, la chiamarono sempre Cappuccetto Rosso» [Versione dei fratelli Grimm 1812] (Grimm 2011, 99).

Segue l'identificazione del personaggio nella sfera sociale costituita dai ruoli relazionali e parentali (figlia e nipote) e naturalmente, dall'individuazione del gruppo data dal fatto che il personaggio è una ragazzina (giovane età, sesso femminile). Il primo frame contiene quindi tutti gli attributi utili per costruire cognitivamente la *silhouette* del personaggio impiegata per poter proseguire nel processamento del testo. I personaggi piatti della fiaba hanno il vantaggio di essere immediatamente riconosciuti, di rimanere ben ancorati al setting iniziale grazie ai pochi tratti demarcanti i loro profili, come rileva Forster:

> «un grande vantaggio del personaggio piatto è che lo si riconosce subito: ogni volta che entra in scena viene identificato dall'occhio emotivo del lettore (…). È comodo, per un autore, poter vibrare un colpo improvviso con tutta la sua forza, e i personaggi piatti gli riescono proprio utili, poiché non occorre mai tornare a introdurli, non scappano mai, non hanno bisogno di essere tenuti lungo il loro svolgimento, e sono essi stessi a determinare la propria atmosfera» (Forster 2000, 77).

I personaggi unidimensionali della fiaba sono facilmente ricordati dal lettore, non subiscono modificazioni e consentono di proiettare la propria dimensione emotiva entro i contorni tracciati dall'autore per delimitarne la figura. I personaggi piatti non sono prerogativa del genere fiabesco, anche il romanzo ha bisogno di personaggi *flat*, la maggior parte dei personaggi di Dickens sono personaggi piatti in grado di trasmettere comunque un'immensa vitalità.
Il primo frame identificabile in Cappuccetto Rosso stabilisce la dimensione ontologica del personaggio che viene marcato cognitivamente dall'attributo del cappuccio rosso. Lungi dall'essere un semplice motivo cieco, un elemento

nominale introdotto e mai utilizzato, o un'indebita aggiunta autoriale, come hanno dimostrato Calabrese e Feltracco, il colore rosso assume una netta valenza simbolica e cognitiva capace di trasformare la fiaba in un iconotesto (Calabrese, Feltracco 2008).

Il marcatore cognitivo rosso assegna al personaggio una rilevanza identitaria, lo istituisce; siamo decisamente di fronte a un meccanismo di ipotiposi, in cui la figuratività del personaggio è subordinata alla connotazione simbolica e cognitiva del colore, e di spostamento metonimico costituito dall'identificazione del personaggio attraverso l'attributo del copricapo. Il rosso è antropologicamente legato agli aspetti fisiologici del metabolismo e alla sfera corporea più generale (Turner 1992), inoltre, è associato al sole e al fuoco, benché spesso abbia assunto, nella tradizione folklorica e nei costumi sociali a partire dal Medioevo, anche accezioni negative legate alla lussuria, alla vendetta, alla malattia e al giudizio universale. Il rosso è individuato dalla ricerca neurocognitivista come un elemento di forte attrazione, in grado di spingere l'attenzione a focalizzare il particolare e, non a caso, è ampiamente impiegato nella comunicazione pubblicitaria. David Herman ha mostrato, attraverso l'analisi di un *graphic novel*, come l'alternanza dei cromatismi sia in grado di dirigere il processo interpretativo del lettore (Herman 2009). Anche nella fiaba, i colori concorrono alla mappatura cognitiva del testo e spesso la loro variazione è collegata al passaggio a un nuovo frame contestuale. Il colore assume così il ruolo di indicatore cognitivo legato ai rapporti tra figura e sfondo e alle direttrici spazio-temporali, mantenendo la sua rilevanza simbolica.

Come già detto, il personaggio, tranne che in casi particolari, è condannato a essere legato per tutta la sua esistenza letteraria al primo scenario impostogli dall'autore. Tuttavia, dispositivi quali le analessi e le prolessi sono in grado di generare una discrepanza tra tempo della storia e tempo del discorso e ciò comporta uno spostamento del frame, in quanto la narrazione cronologica di una sequenza di eventi viene interrotta per far posto all'anacronia; in genere, tale fenomeno è marcato nel testo dalla presenza di un locativo spaziale che denota un cambiamento istantaneo del frame. Lo spostamento di un personaggio da un luogo all'altro può generare un cambiamento di frame detto progressivo; in

questo caso, il personaggio rimane legato cognitivamente al primo frame, cioè il lettore continuerà a usare la connotazione del personaggio desunta dalla sua prima apparizione in un determinato frame contestuale.
In genere, nella fiaba, la presenza di prolessi, anche di portata ingente («Cento anni dopo…»), è caratterizzata da un tempo del discorso inferiore al tempo della storia, in altre parole il lasso temporale si risolve in una modesta interruzione della continuità narrativa in cui il richiamo al contesto iniziale, che ha consentito l'*imprinting* del personaggio, rimane disponibile. Brevi e frequenti analessi o prolessi, o spostamenti dei personaggi in una successione di scene generano cambiamenti progressivi di frame se non addirittura dei subframe di breve durata, ben circoscritti nel testo. Nelle diverse versioni della fiaba di Rosaspina lo spostamento temporale appare più o meno veloce, il tempo del racconto è risolto con una breve descrizione dell'abbandono del castello e con i tentativi falliti da parte di vari principi di oltrepassare la cortina, fino all'arrivo dell'eroe in grado di rompere l'incantesimo. Nella versione inclusa da Basile in *Lo cunto de li cunti*, in cui la protagonista è chiamata Talia e la causa della sua morte è data da «una lisca di lino sotto l'unghia», il salto temporale è ancora più ridotto e risolto con un generico «Ma dopo un certo tempo…».

Se prendiamo invece lo sviluppo letterario postmoderno della fiaba *crossover*, frutto del sincretismo e delle convergenze tra il fiabesco, il genere fantastico e il romanzo magico-realista, ad esempio *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, vediamo invece il protagonista compiere un salto nel tempo attraverso un'analessi che gli permette di intervenire direttamente nella sua esperienza, divenendo così agente trasformatore degli avvenimenti successivi.

> «Guardò Hermione stupefatto, la catena con la clessidra che gli segava il collo. (…) «Cosa… Come… Hermione, che cosa è successo?» «Siamo tornati indietro nel tempo» sussurò Hermione, sfilando la catena dal collo di Harry. «Di tre ore…» (…) «Ma Harry non capisco che cosa Silente vuole che facciamo. Perché ci ha detto di tornare indietro di tre ore? Come possiamo aiutare Sirius?». Harry guardò il suo viso nell'ombra. «Più o meno a quest'ora dev'essere successo qualcosa che

> vuole che cambiamo» disse lentamente. «Che cosa è successo? Tre ore fa stavamo andando da Hagrid…». «Adesso sono tre ore fa, e noi stiamo andando da Hagrid» disse Hermione» (Rowling 1997, 333-334).

Questo cortocircuito prodotto dal salto temporale genera un cambiamento di frame che appare più brusco rispetto agli slittamenti temporali presenti nella fiaba tradizionale, è però considerato ugualmente progressivo proprio in virtù di questa relazione tra agente ed effetto che mantiene una continuità.

La fiaba evita generalmente delle interruzioni brusche tra frames prediligendo i cambiamenti progressivi e l'incastro tra frames generati dai racconti entro altre narrazioni. Questa mancanza di fratture nette, di gravi ellissi temporali capaci di determinare una riformattazione dei frames è da collegare all'aspetto di unidimensionalità del genere fiabesco teorizzato da Lüthi (1978). Nella fiaba, le figure terrene si muovono accanto ai personaggi soprannaturali, non esiste quindi di frames differenti una frattura tra sfera profana e magica capace di provocare un'infrazione del frame. Inoltre, la bidimensionalità del personaggio comporta la mancata interposizione di frames relativi alla dimensione psichica e profonda dell'individuo e l'assenza di ogni loro rapporto con il passato e il futuro, quindi con il tempo.

L'incorporazione all'interno di un plot principale produce una narrazione a incastro, pensiamo alle *Mille e una Notte* o alle «scatole cinesi» del *Pentamerone* di Basile che costituiscono una «storia all'interno della storia, nella storia» (Nelles 2002, 339). Una narrazione incorporata può inoltre essere costituita da una digressione, rispetto al racconto primo, volta a distrarre o a ostare, come nel caso dei racconti di Shaherazade (Genette 1980). La successione di frame in una narrazione può essere strettamente correlata ai livelli diegetici: quando un atto enunciativo contiene un altro racconto, il livello diegetico può essere spostato dal livello del narratore extradiegetico a quello intradiegetico e oltre.

La fiaba postmoderna per l'infanzia presenta un deliberato uso dei dispositivi volti a incorporare storie all'interno di altre storie, spesso servendosi di due differenti livelli diegetici corrispondenti al testo vero e proprio e al livello

narrativo secondario fornito dalla successione d'immagini. Il lettore è quindi portato a integrare i frame testuali con i frames visivi, muovendosi attraverso diversi livelli. In alcune di queste narrazioni a incastro i frames diegetici differenti si compenetrano e si sovrappongono, altre volte i livelli narrativi testuali e illustrativi creano dimensioni spazio-temporali parallele.

La fiaba postmoderna illustrata *An Undone Fairy Tale* di Lendler e Martin, ad esempio, presenta differenti frames con cambi di registro lessicale e di stile illustrativo, inoltre la narrazione principale è spesso interrotta da un personaggio «invadente» in grado di rivolgersi direttamente al lettore creando effetti metalettici (Pantaleo 2010). Nella fiaba tradizionale questa funzione è spesso ricoperta dall'intervento diretto dal narratore, che riflette l'origine orale e la dimensione di *performance* della narrazione fiabesca, in grado di creare una sospensione del tempo della storia e intervenire sul racconto formulando commenti o appellandosi direttamente ai lettori.

I frames costituiscono quindi i «punti di cristallizzazione» del processo di recezione e agiscono come cornici delimitative nei testi marcando le differenze, i contrasti e le isotopie. La loro presenza è rilevata attraverso una serie d'indicatori quali gli spostamenti spazio-temporali, i cambiamenti del registro diegetico, le micro-narrative inserite nel plot, l'uso del *mise an abyme*, le metalessi, tutti elementi riconoscibili anche nella veste di marcatori cognitivi di frames. L'utilizzo di strutture sospensive del frame è caratteristico del romanzo contemporaneo che può includere i flussi di pensieri appartenenti ai diversi personaggi, in grado di generare effetti di sospensione momentanea del frame attivato e di creare quindi dei macrolivelli, delle macrodescrizioni della dimensione psicologica e cognitiva del personaggio. Se pensiamo, ad esempio, al romanzo *Saturday* di Ian McEwan, ci rendiamo immediatamente conto di come i microlivelli legati a una dimensione cognitiva e neurologica possano creare una sorta di frammentazione e sospensione momentanea dei frames contestuali.

Quindi, i frames delimitano i contesti all'interno delle narrazioni e i loro limiti possono essere legati alla dimensione ontologica o allocutoria.

I confini allocutori possono delimitare i dialoghi (che costituiscono microlivelli dei frames) o l'alternanza dei narratori. Come i comprensori geografici sono

circoscritti da dei confini naturali che possono essere costituiti da montagne e fiumi, così i limiti dei frames contestuali sono tracciati attraverso una serie di punti di riferimento che possono essere spaziali, temporali o che delimitano diversi livelli di realtà.

I microlivelli di un frame possono essere costituiti anche da racconti di esperienze personali, da inserzioni di *gossip*, quando un personaggio chiede a un membro dello stesso mondo narrativo di soddisfare la sua curiosità su un particolare evento.

I confini di un frame sono inoltre in grado di delimitare un sistema di realtà, introducendo dimensioni alternative come quella del sogno o dell'allucinazione, anche attraverso la presenza di un nuovo narratore. In *Alice's Adventures in Wonderland* di Lewis Carroll, ad esempio, il racconto parte dal mondo reale per approdare, con un atto narrativo continuo, nella dimensione del sogno.

I frames della fiaba spesso sono identificabili in rapporto agli spostamenti effettuati dai personaggi e quindi con il passaggio a scenari contestuali differenti. Un frame fiabesco tipico corrisponde ai confini della foresta che demarcano simbolicamente una «frontiera ostacolante» in grado di trattenere i personaggi (Calabrese, Feltracco 2008, 10). Un altro frame rilevante, presente con variazioni in tutte le versioni orali e scritte della fiaba di Cappuccetto Rosso, è quello relativo al setting della casa della nonna, caratterizzato da un processo di condensazione sineddotica di uno script riconducibile a una successione di codici corporei. La sequenza «che lunghe braccia/che lunghe gambe /che orecchie grandi/ che occhioni grandi/che lunghi denti» genera un caleidoscopio di parti anatomiche astratte, isolate in se stesse, che non sono in grado di conferire ai nostri occhi una vera e propria consistenza al corpo ma appaiono più come «delle vere e proprie mutilazioni» (Lüthi 1978, 23). Le parti anatomiche, gli oggetti, gli animali della fiaba, così come i personaggi, mancano di spessore corporeo, sono figure piane, rigide, isolate e immutate come i frammenti di una composizione cubista. Nello stesso tempo, il ritmo è dato dalla ripetizioni ricorrenti in tutte le versioni di Cappuccetto Rosso:

«- Oh, nonna che orecchie grosse!/ - Per sentirti meglio. /- Oh, nonna che occhi grossi!/ - È Per vederti meglio. / - Oh, nonna che grosse mani!/ - È per portare meglio le fascine, bambina mia! / - Oh! Nonna che orecchie grandi hai!/ - Per meglio afferrarti./ - Ma, nonna, che bocca spaventosa!/ - Per meglio divorarti!» (versione dei fratelli Grimm del 1812; Grimm 2011, 8)

«- Nonnina mia, che braccia lunghe avete!/ - È per abbracciarti meglio, bambina mia! /- Nonnina mia, che gambe lunghe avete!/ - È per correre meglio, bambina mia! / - Nonnina mia, che orecchie grandi avete!/ - È per sentirci meglio, bambina mia! / - Nonnina mia, che occhioni grandi avete!/ - È per vederci meglio, bambina mia!/ - Nonnina mia, che denti lunghi avete!/ - È per mangiarti meglio…!» (versione di Perrault del 1697; cit. in Calabrese e Feltracco 2008, 221).

«- Oh! Nonna come sei pelosa!/ - È per scaldarti meglio, bambina mia! /- Oh! Nonna che unghie lunghe hai!/ - È per grattarti meglio, bambina mia! / - Oh! Nonna che spalle grandi hai!/ - È per portare meglio le fascine, bambina mia! / - Oh! Nonna che orecchie grandi hai!/ - È per sentire meglio, bambina mia!/ - Oh! Nonna che narici grandi che hai!/ - È per fiutare meglio il tabacco, bambina mia!/ Oh! Nonna che bocca grande che hai! / - È per mangiarti meglio, bambina mia!» (versione orale; Darnton 1984, 8)

Le ripetizioni e le riprese di parole sono espedienti comuni nella fiaba e assolvono a diverse funzioni: prima di tutto, rispondono a esigenze di economia sistemica del parlato, sono quindi utili dispositivi mnemonici che consentono al narratore di mantenere la linea del discorso e recuperare tempo per organizzare le informazioni successive durante la *performance*, originariamente assolvevano inoltre una funzione introduttiva legata al cambio di turno dei narratori.
Inoltre, le ripetizioni di una o più parole producono l'effetto di dilatazione del tempo e dello spazio, sottolineano la rilevanza semantica e aumentano l'attesa

verso gli sviluppi successivi, in altre parole, creano un effetto di *suspense,* come è facilmente osservabile nello script relativo al divoramento di Cappuccetto Rosso.

La retorica cognitivista riconosce la valenza assunta dalle ripetizioni capaci di influire sul rapporto figura/sfondo e sull'organizzazione simmetrica. Le ripetizioni e allitterazioni rafforzano il parallelismo e sono percepite dal lettore/ascoltatore come elementi di eccezionale rilievo. La sequenza in Cappuccetto Rosso produce una serie di schemi d'immagini corrispondenti alle differenti preposizioni capaci di generare uno spostamento di focalizzazione tra i diversi elementi *trajectors*, le braccia, le gambe e la bocca della nonna-lupo, percepiti come figure chiuse, in rilievo rispetto allo sfondo. L'alternanza tra frasi brevi accelera il ritmo e rafforza la simmetria.

In generale, ciò che si muove è *trajector*, ciò che soggiace agli elementi *trajectors* è *landmark*: la ripetizione sineddotica genera un avvicinamento focale delle parti anatomiche che risaltano cognitivamente rispetto allo sfondo (la falsa nonna) e che vengono percepite come straordinariamente rilevanti, quasi sottoposti a un processo d'iperbolizzazione. Il primo piano in un testo può essere generato dall'impiego di una vasta gamma di dispositivi quali le ripetizioni, le insolite demarcazioni, l'ordine sintattico inconsueto, i giochi di parole, le rime, le allitterazioni, l'enfasi metrica e le metafore (Tsur 2009, 227-278).

Le divergenze presenti tra le versioni letterarie e tra le varianti appartenenti alla tradizione orale sono osservabili anche attraverso le strutture di frame-script. Nella vita sociale, gli scripts costituiscono la base dell'interazione quotidiana tra individui. In questo senso, gli stessi rituali culturali sono concepibili come successioni codificate di script che generano *performance*. La versione orale di Cappuccetto Rosso raccolta da Paul Delarue (Calabrese, Feltracco 219 ss.) si presenta come un esempio utile per valutare le divergenze in termini di strutture cognitive. All'interno del frame relativo alla casa della nonna il racconto orale è fortemente diversificato rispetto alle trasposizioni scritte:

Frame: a casa della nonna – il lupo giunge dalla nonna – il lupo mangia la nonna – il lupo s'infila nel letto della nonna – arriva C. R. – cannibalismo - C.R. si spoglia – C. R. s'infila nel letto con il lupo.

Lo script situazionale relativo al cannibalismo prevede una serie di slot: il lupo invita C. R. a prendere la carne nella madia e la bottiglia di vino presso l'acquaio – la bambina mangia e beve – la gatta commenta sul fatto cha la bambina ha mangiato la carne e bevuto il sangue della nonna.

Questo approccio cognitivo letterario consente di individuare le strutture utilizzate dalla mente umana per categorizzare, comprendere e interpretare i testi, in particolare il modello degli schemi sulla conoscenza si riferisce a: *i*) le modalità di fruizione e interpretazione dei testi fiabeschi da parte dei lettori; *ii*) l'uso dell'autore di determinati schemi e espedienti formali per ottenere determinati effetti letterari; iii) le possibili convergenze tra genere fiabesco e strutture cognitive.

Se la teoria degli schemi ci consente di ipotizzare i possibili approcci del lettore e dell'autore alla strutturazione del testo narrativo e del *base-text*, quindi come le strutture cognitive si attivano durante l'atto interpretativo e creativo, un'analisi delle corrispondenze tra comportamenti cognitivi e genere fiabesco può aiutarci a comprendere perché la fiaba è un genere universale e perché si è conservata e diffusa, con variazioni e modifiche, in tutte le epoche storiche, compresa quella contemporanea.

Gli studiosi cognitivisti hanno riconosciuto una serie di regole e di vincoli precisi impiegati dalla mente umana per elaborare e comprendere le informazioni desunte da un testo (Van Dijk 1976; Rumelhart 1974). L'acquisizione di conoscenze specifiche sulla logica alla base delle azioni e degli eventi, sulla capacità di individuare quali azioni o eventi conducono a un obiettivo - cioè sulla capacità di comprendere le informazioni strutturandole come sequenze di eventi - è una specifica competenza cognitiva che si forma a partire dalla prima infanzia. Gli studi psicologici hanno dimostrato che già a 3-6 mesi i bambini strutturano gli eventi come una successione irreversibile di cause e conseguenze (Subbotsky 2004). Queste abilità non sono utili solo per interpretare storie, ma costituiscono la base di tutte azioni e le interazioni quotidiane e delle pratiche di *problem-solving*, vale a dire delle condizioni necessarie per raggiungere un determinato scopo. Queste stesse capacità consentono, attraverso la costituzione di macrostrutture,

di costruire le sintesi dei discorsi argomentativi e descrittivi e di strutturare il ragionamento e la percezione. Di fronte a un testo, il lettore crea una macrostruttura cognitiva che racchiude schemi, frames e scripts che gli consentono di ricordare e, eventualmente, ri-narrare la storia, di interpretarla, caratterizzarla emotivamente, nonché di contaminarla con le proprie esperienze personali. La macrostruttura è vincolata da una serie di condizioni che consentono, in un'ottica di economia cognitiva, di ricordare gli eventi strutturali della narrazione e una serie di dettagli emotivamente e cognitivamente rilevanti. Se osserviamo queste macro-operazioni cognitive notiamo una corrispondenza tra le tendenze specifiche, gli elementi denotativi del genere fiabesco e i processi volti a sopprimere o integrare le informazioni ritenute non indispensabili. Si ricorda quindi solo ciò che è cognitivamente rilevante e si applicano processi sottrattivi e associativi nel caso d'informazioni non funzionali alla struttura portante della storia. Pertanto, mentre le unità minime del testo narrativo vengono elaborate nella memoria a breve termine, che si fa carico delle visualizzazioni più dettagliate, la memoria a lungo termine si occupa della gestione degli elementi strutturali del racconto che vengono stabilizzati in visioni globali e riattivati ogni volta che si interagisce con situazioni testuali simili.

Le norme cognitive che vincolano la nostra memoria e l'attenzione narrativa sono state fissate dai ricercatori. Per prima cosa, i nomi subiscono un processo di generalizzazione o sono sostituiti da descrizioni o variabili indefinite. Si tende quindi a un processo d'astrazione nell'identificazione dei personaggi che coincide nella fiaba con la frequente sostituzione dei nomi propri con soprannomi ed epiteti connotativi quali Cappuccetto Rosso o Zoza ('zozza', sporca) in *Lo cunto de li cunti* di Basile. Il nome dei personaggi fiabeschi costituisce inoltre un elemento convenzionale che non condiziona le funzionalità del personaggio: spesso la fiaba, nelle sue varianti, propone i medesimi ruoli attribuiti a figure diverse con nomi differenti. Tuttavia, al di là del loro nome, le figure della fiaba presentano una *Erstaunliche Festigkeit* una «forza straordinaria» capace di denotare stabilmente il personaggio e consentire un forte processo di identificazione da parte del lettore (Dolfini 1979). Ma parliamo d'identificazione e non di empatia, le figure fiabesche non fanno appello alle passioni, ci si riferisce

infatti all'a-pateticità dei personaggi come forme, modelli vuoti, *silhouettes* a disposizione del fruitore per essere denotate.

Le descrizioni e le denotazioni, così come le proposizioni informative superflue allo sviluppo della storia tendono a essere cancellate o integrate, ciò corrisponde all'assenza di descrizioni della fiaba che si connota come un mondo piatto in cui i contorni dei personaggi e degli oggetti sono ottenuti attraverso una tecnica che si basa sull'attributo fisso. Nella fiaba non si descrive, ci si limita a nominare, è questa la tecnica dell'appellativo puro e semplice: la sola menzione cristallizza automaticamente le cose come immagini nella loro essenziale completezza, circoscrive e isola gli oggetti e i personaggi, ciò crea nel lettore un effetto rassicurante di unità definitivamente acquisita, dove nessun chiaroscuro, nessuna ambigua profondità traspare. Il bosco di Cappuccetto Rosso non è descritto, ma solo menzionato, eppure ciò basta. Le connotazioni sono integrate nell'attributo fisso, una «vecchia strega», un «giovane re» creano un'unità semantica che richiama la matrice epica (Auerbach 2000).

Durante il processo interpretativo di un testo la nostra mente tende a eliminare le descrizioni degli stati corporei o a integrarli attraverso un modificatore che può essere un avverbio o un aggettivo, ciò corrisponde ancora una volta alla stilizzazione delle figure fiabesche. Inoltre, durante i processi cognitivi macrostrutturali le proposizioni che denotano gli stati emotivi sono eliminate, così come la fiaba omette la sfera dei sentimenti e delle qualità dei protagonisti che sono espressi unicamente attraverso le azioni, in quanto i personaggi fiabeschi non hanno profondità psicologica. Il fiabesco non rappresenta alcuna dimensione emotiva, ogni accenno al mondo interiore dei personaggi è risolto attraverso le azioni e gli avvenimenti esterni.

Secondo le tendenze cognitive, le azioni non principali vengono integrate in una descrizione globale della sequenza, mentre le azioni che costituiscono dei presupposti di altre azioni vengono eliminate (Mar 2004; Mar 2011). I personaggi della fiaba sono identificati attraverso le loro azioni e agiscono con una straordinaria meccanica unicità, la linea dell'azione assume la medesima determinatezza dei profili delle figure. Il lento divenire della fiaba si realizza attraverso una serie di tappe scandite dalle azioni nettamente definite, senza la

presenza di intricanti rapporti, né di esitazioni, né di compromessi nella progressione lineare delle vicende.

Durante l'ascolto di una narrazione, la mente umana tende a sopprimere le proposizioni che indicano la pianificazione e la progettualità, qualora queste corrispondano alle azioni; così nella fiaba si tende a risolvere la caratterizzazione dei personaggi, quindi la dimensione mentale e morale, i desideri, gli obiettivi e le aspettative esclusivamente attraverso il ruolo denotato dalle stesse azioni che compie il personaggio. Come ricorda Calabrese «nessuna posizione di scopo, nessuna ottimizzazione del rapporto strumento-fine, nessuna economia dei mezzi» appare nella fiaba (Calabrese 1997, 19). Non solo, la nostra mente tende a trascurare eventuali proposizioni riguardanti le possibili alternative agli eventi, così la dimensione fiabesca appare come l'unica possibile, niente fa presagire degli ipotetici alternativi sviluppi, tutto è predefinito secondo le regole rigide che strutturano il plot canonico.

A livello cognitivo le indicazioni temporali sono cancellate o sostituite da variabili generiche e ciò ben si accorda con l'indeterminatezza temporale del genere fiabesco. La struttura temporale della fiaba è indeterminata, scandita da incipit come «c'era una volta» che introduce in un mondo «altro» e da scansioni temporali rituali che separano l'un l'altro i movimenti dell'azione. Il trattamento del tempo fiabesco sembra avere la sola prerogativa di posizionare gli eventi e le azioni in modo consequenziale. La dimensione dell'atemporale permette al lettore di proiettare il modello nel presente, di attualizzarlo, sovrapponendolo alla realtà, infatti «nessun racconto attrae se non parla, anche sottobanco, del presente; di qui la circolazione del racconto fiabesco che permette di attualizzare anche la storia più remota» (Rak 2005, 34).

Tendenzialmente, la nostra mente tende a trascurare le descrizioni relative all'ambiente e al clima, a meno che queste non denotino eventi in grado di causare azioni importanti. A livello di memoria semantica, inoltre, le descrizioni dirette o indirette presenti nei dialoghi sono soppresse. La fiaba non indugia nei particolari descrittivi, le basta la scarna menzione che circoscrive l'essenziale e lo delimita conferendogli un netto profilo. A livello cognitivo, ciò che invece acquista rilevanza particolare e viene impiegato anche per interpretare i

successivi eventi narrativi è lo scopo principale dell'agente-eroe. Le azioni più importanti legate allo sviluppo del plot sono identificate attraverso questi parametri: *i*) le azioni sono gravi, cioè conducono direttamente o indirettamente alla meta proposta dall'eroe-agente. In caso di fallimento di tali azioni, l'obiettivo non può essere conseguito; *ii*) le azioni non costituiscono cause evidenti o conseguenze di altre azioni. Queste condizioni valgono sia per identificare le azioni dell'agente che dei coagenti o avversari e sono necessarie per selezionare le azioni che confluiscono nella macro-struttura cognitiva, quindi nella sintesi della storia conservata nella memoria semantica. Le azioni importanti denotano perciò la traccia mnemonica del racconto strutturata in sequenze e servono da punti di ancoraggio per l'identificazione dei ruoli dei personaggi.

La nostra attenzione può focalizzarsi anche sui dettagli del racconto che, in alcuni casi, entrano a pieno titolo nella macro-rappresentazione cognitiva. È questo il caso di rilevanti indicatori cognitivi, come l'elemento cromatico attrattore con valenza di simbolo, e di dettagli sorprendenti che, in virtù di un rapporto di contrasto, opposizione o trasgressione rispetto a uno sfondo, si legano marcatamente al frame di riferimento. Anche le locuzioni metaforiche rivestono una rilevanza cognitiva esemplare e si fissano straordinariamente nella memoria, secondo alcuni ricercatori, ciò potrebbe essere collegato al fatto che la metafora sembra essere archiviata separatamente nella memoria episodica.
In ogni caso, le metafore sono considerate dei centri di attrazione perché connotano con vivacità, precisione e varietà gli oggetti rivestendo inoltre il ruolo di attivatori emozionali in grado, ad esempio, di smorzare la paura legata a oggetti bellici attraverso denotazioni pittoresche e scherzose, così che i «fagioli» possono diventare delle «granate a grappolo» e la «mitragliatrice» un «macinino del caffè» (Ullman 2009, VII-XLIV).

La *Teoria neuronale della metafora* (NTM) di Lakoff e Feldmann - elaborata all'interno della più generale *Teoria neuronale del linguaggio* (NTL) - ha ben dimostrato la presenza, nel cervello, di un vasto sistema di mappature metaforiche che consente l'apprendimento cognitivo inconsapevole delle metafore a partire dall'infanzia (Lakoff e Johnson 1980).

La metafora, inoltre, proprio in virtù di quella rilevanza cognitiva che le consente di ancorarsi stabilmente nella memoria, contribuisce a trasmettere la conoscenza attraverso le generazioni e diviene meccanismo di strutturazione della trama stessa della fiaba. Le connessioni tra metafora e fiaba sono molteplici e secondo alcuni studiosi l'uso di metafore universali come norme interlinguistiche può spiegare, almeno in parte, la presenza di ricorrenti motivi fiabeschi in differenti culture (Herrero Ruiz 2007, 2010).

La linguistica cognitivista permette inoltre di osservare come le metafore concettuali siano ampiamente diffuse nel pensiero e nel linguaggio quotidiano e costituiscano, come riflesso, anche la base del corpus fiabesco. Le strutture simboliche metaforiche della fiaba intrattengono quindi strette relazioni con il linguaggio metaforico quotidiano: la fiaba usa la metafora come dispositivo mnemonico e, nello stesso tempo, partecipa alla sua diffusione e integrazione nelle comunità dei parlanti. Partendo dall'approccio linguistico e cognitivista di Lakoff e Johnson (Lakoff, Johnson 1980; Lakoff 1990; Lakoff, Turner 1989) è possibile riconoscere la presenza della metafora nella strutturazione stessa del discorso fiabesco. La nota metafora LA VITA È UN VIAGGIO soggiace permanentemente nel plot canonico della fiaba. La metafora della vita come destinazione è costruita su una serie di metafore primarie: *i*) la vita è un viaggio mirato (a una destinazione); *ii*) la persona che vive è un viaggiatore; *iii*) gli obiettivi della vita sono destinazioni; *iiii*) il progetto di vita è un itinerario. Questa metafora concettuale coinvolge le strutture dell'azione di molte fiabe: i protagonisti abbandonano le loro case, si mettono in cammino affrontando pericoli, incontrano altri personaggi, compiono atti eroici, fino al raggiungimento dell'obiettivo finale. La finalità o obiettivi sono il motore principale dei personaggi della fiaba, generalmente si concretizzano nel perseguimento di una trasformazione sociale, diventare re, sposare una principessa, diventare ricco. L'elevazione sociale è la ricompensa per aver assolto un compito importante, per aver superato un impedimento e avere intrapreso un viaggio. In questo senso, se riformuliamo la metafora di Lakoff e Johnson otteniamo: la vita è un viaggio; la fiaba è un viaggio mirato; il personaggio è un viaggiatore; gli obiettivi dell'eroe sono destinazioni; i mezzi per raggiungere lo scopo sono le rotte; gli impedimenti

sono le difficoltà del viaggio; il progresso delle azioni è la distanza percorsa; gli oggetti, le prove sono i punti di riferimento per misurare la distanza percorsa. Nella fiaba, i personaggi si muovono per raggiungere le destinazioni/obiettivi, la loro vita è racchiusa in un viaggio; predomina la metafora del crocevia riferita alle scelte che l'eroe deve compiere e, in genere, il suo cambiamento di stato sociale è accompagnato da un cambiamento di localizzazione, l'obiettivo tende quindi a essere distante, al di là delle colline e delle montagne.
In Cappuccetto Rosso, sono presenti due diversi percorsi metaforici, il percorso della sicurezza e quello indicato dal lupo; nelle versioni orali (versioni raccolta da Darnton 1984 e da Delarue) compaiono come sentiero degli aghi e degli spilli. Il crocevia è spesso presente nelle fiabe illustrate contemporanee attraverso la rappresentazione metaforica della direzione indicata dal lupo che può divenire sentiero che conduce direttamente nella bocca dell'animale come nella Cappuccetto Rosso illustrata da Nicoletta Ceccoli (2002). Ma alla fine del racconto sia la protagonista che la nonna sono divorate, la metafora della destinazione finale si sovrappone alla metafora della morte alla fine del viaggio della vita.

La metonimia è un altro costrutto cognitivo ampiamente utilizzato nelle fiabe, pensiamo all'identificazione dei personaggi di Cappuccetto Rosso o di Barbablù attraverso il copricapo o la barba. I ricercatori cognitivisti hanno riconosciuto una precoce competenza che permette già a partire dai cinque anni di età di comprendere e produrre figure metonimiche (Rundbland, Annaz 2010) e ciò sottolinea, ancora una volta, la tendenza della fiaba a delinearsi come genere «cognitivamente connaturato», in grado di corrispondere alle predisposizioni e alle strutture della mente umana.
Gli stessi schemi cognitivi della metonimia sono ritenuti dai ricercatori cognitivisti come connaturati nell'uomo e la loro traiettoria di sviluppo s'innesta a partire dai tre anni d'età, raggiunge il culmine verso i dodici anni, per poi stabilizzarsi. Numerosi sottotipi metonimici sono inoltre stati identificati come universali in quanto attestati e persistenti in differenti culture e ciò crea un ulteriore straordinario raffronto con il carattere di universalità e di permanenza della fiaba. La tabella riassuntiva sottostante ha proprio lo scopo di mostrare le

straordinarie affinità che emergono da un raffronto tra il comportamento cognitivo della mente umana durante il processo di lettura – costituito da interpretazione, stoccaggio nella memoria delle informazioni desunte dal testo e ri-narrazione della storia - e la struttura canonica della fiaba. Questa convergenza tra l'architettura testuale del fiabesco e le strutture cognitive può, almeno in parte, spiegare il carattere di universalità del genere e la sua diffusione come dispositivo mnemonico in grado di convogliare significati individuali e collettivi e di assumere il ruolo di copione di microsceneggiature utili per agire nel mondo reale.

Caratteristiche della macrostruttura cognitiva di un testo	Caratteristiche morfologiche genere fiaba
I nomi sono generalizzati o sostituiti da descrizioni o variabili indefinite (Mar 2011).	Indeterminatezza dei personaggi. Nella fiaba è riconoscibile un processo d'astrazione nell'identificazione dei personaggi che coincide con la frequente sostituzione dei nomi propri con soprannomi ed epiteti connotativi.
Le descrizioni e le posizioni relative a personaggi, oggetti o paesaggi sono eliminate (Mar 2004; Mar 2011).	Mancanza di prospettiva e stilizzazione dello stile. La fiaba non indugia nei particolari descrittivi ma si limita alla scarna menzione che circoscrive l'essenziale e lo delimita conferendoli un netto profilo. Si connota come un mondo piatto in cui i contorni dei personaggi e degli oggetti sono ottenuti attraverso una tecnica che si limita all'attributo fisso.
Le proposizioni che denotano stati emotivi sono eliminate (Mar 2004; Mar 2011).	Mancanza di prospettiva e stilizzazione. Il fiabesco non rappresenta alcuna dimensione emotiva, ogni accenno al mondo interiore dei personaggi è risolto attraverso le azioni e gli avvenimenti esterni.
Le proposizioni che denotano le pianificazioni mentali (le intenzioni e le finalità) sono soppresse se corrispondono alle azioni (Rumelhart 1974).	Mancanza di prospettiva e stilizzazione. Nella fiaba si tende a risolvere la caratterizzazione dei personaggi, quindi la dimensione mentale e morale, i desideri, gli obiettivi e le aspettative attraverso il ruolo

	denotato dalle stesse azioni che compie il personaggio.
Le proposizioni che denotano possibili eventi o azioni alternative sono eliminate (Mar 2004).	Unidirezionalità e mancanza di prospettiva. La fiaba presenta una struttura fortemente stereotipata strutturata in una serie di azioni consequenziali finalizzate al raggiungimento dello scopo principale dell'agente-eroe.
Le azioni non principali sono integrate nella descrizione globale della sequenza (Van Dijk 1976; Rumelhart 1974; Mar 2011).	Unidirezionalità delle azioni fiabesche. I personaggi della fiaba sono identificati attraverso le loro azioni, essi agiscono con straordinaria meccanica unicità e la linea dell'azione ha la medesima determinatezza dei profili delle figure. Il lento divenire della fiaba si realizza attraverso una serie di tappe scandite dalle azioni nettamente definite, senza la presenza di intricanti rapporti, né di esitazioni, né di compromessi nella progressione e linearità delle vicende.
Le indicazioni temporali sono rimosse o sostituite da variabili generiche (Mar 2004; Mar 2011).	Stilizzazione e astrattezza temporale. La struttura temporale della fiaba è indeterminata, scandita da incipit come «c'era una volta» che introducono in un «mondo altro» e da scansioni temporali rituali che separano l'un l'altro i movimenti dell'azione. Il trattamento del tempo fiabesco sembra avere la sola prerogativa di posizionare gli eventi e le azione in modo consequenziale.
Le descrizioni sull'atmosfera e sul clima sono eliminate, tranne il caso in cui denotano eventi causa di azioni importanti (Mar 2004; Mar 2011).	Mancanza di prospettiva e stilizzazione dello stile.
Si ricordano le proposizioni relative agli eventi gravi che strutturano la storia (Mar 2004; Mar 2011).	Struttura della fiaba fondata sulla successione stereotipata di azioni.
Si ricordano meglio i dettagli rilevanti, dissonanti, ambigui o trasgressivi rispetto al contesto (Harmon-Jones, Harmon-Jones 2008).	Presenza di indicatori cognitivi, «finti motivi ciechi».

Si ricordano con facilità le metafore e, ancor più, le metonimie (Runbland, Annaz 2010; Lakoff 1990).	Uso ricorrente di metafore e metonimie, lo stesso plot fiabesco si basa su una struttura metaforica soggiacente.
Si ricordano gli elementi ripetuti, ricorrenti e stereotipati (Tsur 2009).	Presenza di formule stereotipate, di figure retoriche della ripetizione, di isotopie tematiche.

La tabella semplifica alcune tendenze cognitive riscontrate durante la costruzione della macrostruttura del testo, evidenzia quindi il comportamento della mente di fronte a particolari elementi testuali, durante i processi di interpretazione e di memorizzazione delle narrazioni.

6. La fiaba come «narrazione controintuitiva moderata» (MCI)

Gli studi cognitivisti sui processi di trasmissione culturale hanno identificato un modello di narrazione «vincente», cioè un modello di plot competitivo in termini di selezione, conservazione e trasmissione del materiale culturale (Barrett 2005). La narrazione memorabile, capace di superare le prove della memoria individuale e collettiva, prevede un mix di elementi magici, detti controintuitivi, e di elementi intuitivi. Una storia costruita su questo modello, detto MCI, si struttura quindi su caratteristiche capaci di conferirle una maggiore stabilità culturale. Ma cosa sono i fattori intuitivi e controintuitivi di una narrazione? Sono tutti gli elementi narrativi (personaggi, eventi, oggetti, ecc.) che possono risultare coerenti con le regole fisiche che governano il mondo (elementi intuitivi) o, al contrario, possono violare gli assunti ontologici della realtà (elementi controintuitivi).

Uno dei primi studi che è stato condotto sulla memorabilità e sulle potenzialità di trasmissione di una narrazione soprannaturale (quindi controintuitiva) risale al lontano 1932. Lo psicologo Bartlett ha sottoposto a un gruppo di studenti una storia di fantasmi culturalmente poco familiare, appartenente alla tradizione orale dei nativi americani. Gli studenti ai quali veniva chiesto di ri-narrare la storia hanno dimostrato di non ricordare molti elementi, in particolare, i motivi culturalmente estranei venivano omessi o sostituiti con elementi familiari. Fin qui, niente di straordinario, Bartlett si è però accorto del fatto che i fantasmi, così centrali nella narrazione, venivano eliminati nella riproposizione della storia fatta dagli studenti[1]. I fantasmi come elementi controintuitivi devono pertanto presentare uno svantaggio cognitivo.

1 Il racconto utilizzato dallo psicologo era intitolato *La guerra dei fantasmi* e apparteneva alla tradizione dai nativi nordamericani (Rumiati, Lotto 2007): «Una notte due giovani di Egulac si recarono al fiume a caccia di foche, e mentre si trovavano là, scese la nebbia e l'aria diventò stagnante. Udirono allora grida di guerra e pensarono: «Forse si tratta di una spedizione di guerra». Scapparono verso la spiaggia e si nascosero dietro ad un tronco. C'erano delle canoe che risalivano il fiume, ed essi potevano udire il rumore delle pagaie, e videro una canoa che si dirigeva verso di loro. Dentro c'erano cinque uomini, ed uno di essi disse: «Che cosa ne dite? Vogliamo portarvi con noi. Stiamo risalendo il fiume per andare a fare guerra alla gente». Uno

In questi ultimi anni, molti ricercatori si sono interrogati sui fattori che decretano il successo di una credenza o, al contrario, sanciscono la sua decaduta e i risultati dei loro studi appaiono tanto complessi quanto intriganti (Barrett, Nihoff 2001; Boyer, Ramble 2001). Ad esempio, personaggi come i geni e gli dei sono capaci di decretare il successo di una narrazione, in quanto si fissano stabilmente nella memoria. Le streghe, in particolare, si configurano come «culturalmente di successo» perché sono personaggi connotati sia da proprietà controintuitive, che da caratteristiche umane. Possono avere poteri soprannaturali legati alla percezione, ma nello stesso tempo sottostanno alle leggi fisiche e biologiche (non possono occupare più di una posizione fisica alla volta, hanno spesso fame, ecc.). Il fatto è che la nostra mente viene catturata sì dalla trasgressione, ma preferisce le piccole violazioni alle aspettative rispetto alle grandi. Inoltre, un numero eccessivo di violazioni controintuitive all'interno di una storia rende difficile la comprensione e la memorizzazione. La letteratura antropologica ci conferma che un numero elevato di violazioni controintuitive è raro da trovare anche nelle narrazioni religiose (Boyer 1994).
Quindi, il controintuitivo è un ingrediente fondamentale per una narrazione di successo, ma va ben dosato.

Un esperimento condotto con le *Metamorfosi* di Ovidio, ha mostrato, ad esempio, come il livello di memorizzazione diminuisca in rapporto alla distanza tra le categorie ontologiche: è cioè più attraente la trasformazione di un uomo in

dei due giovani disse: «Ma non possiedo frecce». «Le frecce sono nella canoa», risposero. «Io non verrò. Potrei essere ucciso. I miei parenti non sanno dove sono andato. Ma tu», disse rivolgendosi all'altro, «potresti andar con loro». Così uno dei due giovani andò, mentre l'altro tornò a casa. E i guerrieri continuarono su per il fiume, fino ad una città all'altro lato del Salama. La gente scese vicino all'acqua, incominciarono a combattere, e molti vennero uccisi. Ma ben presto il giovane sentì dire da uno dei guerrieri: «Presto, torniamo a casa: l'indiano è stato colpito». Allora egli pensò: «Oh, sono fantasmi». Non si sentiva dolore, ma essi dicevano che era stato colpito. Così le canoe ritornarono ad Egulac, ed il giovane alla sua casa sulla spiaggia, ed accese un fuoco. E raccontò a tutti: «Pensate, ho accompagnato i fantasmi e siamo andati a combattere. Molti dei nostri compagni sono stati uccisi, così come pure molti di coloro che ci attaccarono. Essi dicevano che ero stato colpito, ma io non sentii affatto dolore».
Raccontò tutto questo, e poi si calmò. Quando il sole sorse, cadde a terra. Qualcosa di nero gli venne fuori dalla bocca. Il suo volto si contrasse. La gente balzò in piedi e gridò. Era morto».

animale, piuttosto che la metamorfosi di un essere cosciente in oggetto (Kelly, Keil 1985).

La ricerca cognitivista, suggerisce che i plot basati su un modello di equilibrio tra intuitivo e controintuitivo sono cognitivamente più vantaggiosi. In una serie di esperimenti, sono state raccontate, a sette soggetti, delle storie contenenti eventi intuitivi, controintuitivi, e intuitivi ma bizzarri, con diverse ricorrenze. Si è chiesto a ognuno dei setti partecipanti di raccontare la storia a un altro soggetto, questo processo è stato ripetuto un'altra volta, arrivando così ad avere ventuno versioni della storia su tre differenti livelli. I risultati hanno dimostrato che i soggetti ricordavano e tramandavano, in misura maggiore, gli elementi controintuitivi, rispetto a quelli intuitivi e intuitivi bizzarri. La ripetizione dell'esperimento dopo una settimana ha consentito di valutare il livello di permanenza nella memoria delle narrazioni. Mentre gli elementi intuitivi, che erano stati ricordati dai soggetti subito dopo l'esperimento, risultavano già dimenticati dopo una settimana, i motivi controintuitivi sono apparsi invece stabili. In particolare, i ricercatori hanno potuto constatare che:

- si ricordano meglio le storie con elementi controintuitivi, rispetto alle storie con elementi narrativi esclusivamente intuitivi.

- tra le narrazioni controintuitive, le storie con un numero ridotto di elementi controintuitivi (2-3) vengono ricordate maggiormente rispetto alle storie con un numero di elementi controintuitivi maggiore di 3.

A questo punto, i ricercatori hanno concentrato la loro attenzione sulla frequenza degli elementi specifici, gli agenti o eventi soprannaturali, per poter misurare il grado di memorabilità e di trasmissione di una narrazione. L'analisi di una serie di narrazioni culturalmente rilevanti, ad esempio la Bibbia, ha confermato la presenza di una struttura caratterizzata da un susseguirsi di eventi «mondani» intervallati da un numero limitato di occorrenze controintuitive (miracoli e apparizioni di santi). Anche il plot di *Cappuccetto Rosso*, una delle fiabe più celebri e diffuse nella cultura occidentale, è costituito da una serie di eventi appartenenti alla quotidianità «conditi» con due elementi controintuitivi (il parlare del lupo e l'uscita dal ventre di Cappuccetto Rosso e della nonna ancora

vive). Analogamente, *La bella e la bestia* presenta solo tre violazioni (la bestia con proprietà umane, lo specchio magico, la metamorfosi da bestia a uomo).

Questo modello può servire a spiegare, almeno in parte, il successo di alcune narrazioni fiabesche a scapito di altre; ad esempio, le diverse fiabe incluse nella raccolta dei fratelli Grimm hanno avuto destini differenti: tutti ricordano *Cenerentola* o *La bella addormentata nel bosco* ma *Il tavolo magico* e *la fanciulla senza mano* appaiono sconosciute ai molti.

I ricercatori hanno quindi condotto un nuovo test utilizzando, per l'appunto, la raccolta di fiabe dei fratelli Grimm pubblicata nel 1857.

Degli oltre duecento racconti, ne sono stati selezionati 42, di cui 21 sono stati valutati empiricamente di successo, in relazione alla loro diffusione. È stato chiesto a dei valutatori, ignari delle ipotesi dei ricercatori, di analizzare le fiabe individuando gli elementi controintuitivi, cioè di rilevare ogni elemento narrativo sfidante le proprietà ontologiche del mondo (le violazioni degli agenti intenzionali, dei generi biologici e dei corpi inerti).

Le analisi correlate hanno evidenziato che:

- nel gruppo delle fiabe più note e famose, il 76,5% dei racconti rispetta i 2-3 motivi controintuitivi previsti dal modello MCI;
- nel gruppo delle fiabe senza elementi controintuitivi o con una bassa presenza (<2) solo il 30% delle fiabe si sono diffuse e trasmesse nel corso del tempo;
- Solo il 33% delle fiabe con eccesso di elementi controintuitivi (>3) supera la soglia di larga trasmissione e conservazione.

Le narrazioni risultano pertanto più efficaci e memorabili se il numero di elementi controintuitivi è limitato a 2-3. In particolare, queste narrazioni dimostrano di essere dispositivi «cognitivamente avvantaggiati» in rapporto alle caratteristiche di: memorabilità, comprensibilità e facilità nella trasmissione. Le fiabe di maggiore diffusione e trasmissione si configurano quindi come squisiti strumenti messi in opera dalla mente umana per sfruttare l'architettura cognitiva della memoria.

Riprendendo la terminologia della narratologa Fludernik (1996) è possibile identificare il racconto di magia come «prototipo» della narratività naturale legata a una esperienzialità in quanto evocazione quasi mimetica delle esperienze

umane. La studiosa identifica infatti nelle narrazioni orali della tradizione delle prototipiche forme di «narratività naturale». Lo schema cognitivo di tale *narrativity* è strutturato appunto attraverso una serie di elementi cognitivi universali. Il primo livello è relativo al «che cosa» e impiega gli schemi cognitivi dell'esperienza (*schemata* di base); il secondo livello del «come» riguarda le forme delle storytelling, forme culturali impiegate però in modo «naturale», intuitivo; il terzo è il livello dinamico della narrativizzazione che impiega i livelli precedenti per costruire una narrazione coerente (Fludernik 1996).

7. Fiaba ed emozioni.

Un elemento degno di ulteriore riflessione è il rapporto emotivo in grado di scaturire dall'incontro con il testo fiabesco, cioè il processo empatico, attivato nella mente del lettore, di simulazione incarnata delle emozioni e degli stati d'animo dei protagonisti dello storyworld. L'incontro tra la *Cognitive Poetics* e la «narratologia incarnata» della teoria del *Feeling of Body* (FOB) (Gallese e Wojciehowski 2010) fornisce una feconda prospettiva euristica che può essere impiegata anche nell'analisi dello sviluppo cognitivo ed emotivo in rapporto alla narrazione fiabesca e alla lettura dei *testi visivi* che caratterizzano la letteratura per l'infanzia. Lo sviluppo del plot fiabesco può quindi essere analizzato attraverso la «distribuzione emozionale» cioè il grado di empatia che il racconto può generare nel lettore (Oversdotter Alm, Sproat 2005) rilevando come lo sviluppo emozionale segua in modo lineare e partecipi attivamente al progredire della recezione del plot fiabesco. Il picco delle reazioni emotive viene registrato nel lieto fine, dove la soddisfazione data dalla ricompensa (l'obiettivo perseguito dall'eroe) è preceduta da un intensificarsi delle emozioni negative, in particolare la rabbia. In altre parole, si nota una distribuzione in termini di sequenzialità delle emozioni in rapporto allo sviluppo della storia.

Una recente ricerca (Said 2011) ci fornisce degli elementi utili per rivalutare il carattere di a-pateticità e silhouettismo emozionale dei personaggi fiabeschi, così come individuati da Lüthi. Se è vero che non sono presenti degli spaccati psicologici ed emotivi relativi alla dimensione interna dei personaggi, è comunque individuabile una distribuzione dei connotati emotivi in altri aspetti dei racconti relativi ai setting e alle descrizioni dei paesaggi, degli oggetti e del loro cromatismo, tutte variabili che possono assumere una funzione epifanica relativa agli stati d'animo dei personaggi. Anche per le emozioni della fiaba vale quindi la norma dell'attributo fisso che viene però ampliata attraverso la scelta di determinate variabili linguistiche capaci di amplificare ed estendere la connotazione emozionale ad altri aspetti testuali. Così la tristezza di Cenerentola,

se non direttamente nominata, è trasmessa dal buio, dalla posizione nella scena, dalla cenere, dal silenzio: «La sera, dopo tante fatiche, non andava a letto, ma si coricava nella cenere, accanto al focolare» (Grimm 2010, 83).

La misurazione della densità emozionale approntata dai ricercatori al *Corpus of English Novel* e al *Fairy Tale Corpus* (Said 2011) ha permesso di registrare la concentrazione degli aspetti emozionali collegati alla scelta autoriale di determinati sostantivi, verbi e aggettivi. Così, il sentimento di paura è rappresentato nella fiaba *Comare morte* (AT 332) con i termini: morte, malato, attenzione, povertà, diavolo, smarriti, rischio, malattia, minacciando, orrore, vendetta. Il confronto effettuato tra il corpus di romanzi inglesi e americani scritti tra il 1881 e il 1922 (292 romanzi) e la raccolta di 453 fiabe comprendenti le opere dei Grimm, di Andersen e di Beatrix Potter, ha evidenziato l'aspetto di maggiore densità delle emozioni nel genere fiabesco. Emozioni primarie come la gioia, la sorpresa, il disgusto, ma anche l'anticipazione, connotano lo storyworld fiabesco con una maggiore densità rispetto ai romanzi, si parla infatti di «emozioni estreme» (Said 2011, 111). In conclusione, cognitivamente, la nostra mente trascura le descrizioni relative agli stati d'animo dei personaggi dello storyworld, ma recepisce come indicatori cognitivi che permangono nella memoria gli elementi che assumono una forte valenza emotiva capace di destare inferenze; così la citazione dell'angolo buio della cenere dove si rannicchia Cenerentola è in grado di trasmettere meglio e permanentemente le emozioni di tristezza e solitudine rispetto a una descrizione dettagliata dello stato d'animo e della psicologia della protagonista. La ricerca ha dimostrato come i bambini, già a partire dai cinque anni di età, imparano a riconoscere le emozioni di base, la tristezza, la gioia, la paura, la rabbia e il disgusto (Oatles 1994; Evans 2001).

Secondo la *Teoria della mente*, la capacità di attribuire stati mentali sulla base di azioni, reazioni, di espressioni del volto, di gesti e di posture, o in relazione ad altri segnali esterni è chiamata empatia (Baron-Cohen 1997) e le emozioni sono lette come risposta a dei sistemi orientati verso obiettivi strutturati nel nostro cervello. Così, la felicità si verifica quando un obiettivo è stato raggiunto o può essere raggiunto; la tristezza è la causa di una perdita finale dell'obiettivo, mentre la paura si verifica in seguito a minacce; la rabbia deriva invece dalla frustrazione

generata da un impedimento. Le emozioni citate - felicità, paura, tristezza, rabbia e disgusto – sono emozioni primarie, mentre le emozioni sociali comprendono l'amore, l'odio, il disprezzo, la gelosia, la pietà, il senso di colpa.

La fiaba tradizionale è costruita intorno alle emozioni primarie, inoltre il carattere di stilizzazione della narrazione lascia spazio al divenire delle emozioni perché il testo verbale non è troppo invadente. La finzione narrativa crea ricorrentemente situazioni in cui il lettore è portato a simulare le emozioni dei personaggi attraverso la reazione dei meccanismi specchianti. Ciò che emerge chiaramente da questo e da altri studi relativi agli stati emozionali in rapporto alla lettura è che i processi di simulazione a specchio sono alla base dell'identificazione del pensiero e delle emozioni degli altri (*mindreading*), quindi dell'attribuzione degli stati mentali. Goldman ha evidenziato come questi processi interpretativi si costituiscano attraverso una simulazione di base interpretabile come una rampa di lancio in grado di consentire l'atto di lettura del pensiero altrui e quindi la comprensione di uno specifico stato mentale. L'attivazione dei neuroni specchio consente di interagire con i personaggi finzionali creando connessioni tra l'esperienza mediata del testo e i ricordi emotivi memorizzati nel cervello (processo di *mis-attribution*) (Goldman 2010). Il narratore può decidere di trasmettere un'emozione attraverso una semplice affermazione diretta, «è felice» o «è triste», un discorso diretto o lo stesso pensiero del personaggio per esprimere lo stato d'animo. In ogni caso i lettori, durante il processo di costruzione cognitiva della macrostruttura del testo, utilizzeranno come ancore cognitive le parole associate alle emozioni che consentono di leggere nella mente dei personaggi. L'espressione emozionale può presentarsi nel testo enfatizzata da un'espansione dello stato mentale «era così felice che voleva danzare e cantare»; può inoltre corrispondere a un'indicazione temporale o causale «dopo di che era felice» o «era felice perché»; e ancora, l'indicazione emozionale può essere espressa in senso letterale o metaforico, come «il suo cuore subì un colpo»; può estendersi divenendo una componente costitutiva del racconto, come nel caso dei romanzi psicologici e può impiegare dispositivi narrativi complessi quali il discorso indiretto libero. Ma come abbiamo già sostenuto, l'emozione può essere amplificata o segnalata da altri indicatori che divengono *trajectors*, quali

oggetti, colori o posizioni che assumono il ruolo d'indicatori epifanici dello stato d'animo dei personaggi.

Nella letteratura dell'infanzia spesso le emozioni sono convogliate anche attraverso l'interazione tra parole e immagini. Nelle fiabe postmoderne, in particolare, l'a-pateticità e il silhouettismo dei personaggi tipici della struttura fiabesca sembrano essere integrati dall'apparato e dalle connotazioni descrittive delle immagini capaci di suggerire stati d'animo e emozioni nel lettore. Le immagini quindi enfatizzano e dirigono i processi empatici che possono scaturire dal testo. Un esempio emblematico del potere di conduzione empatica rivestito dall'icona illustrativa è fornito dal romanzo *The curious incident of the dog in the night-time* di Mark Haddon (2003) dove il protagonista Cristopher Boon è affetto dalla sindrome di Asperger. A Christopher Bonn manca la capacità sociale di comprendere i sentimenti altrui, ma attraverso un processo di associazione della parola «triste» con l'emozione provata e l'icona raffigurante un volto denotante tristezza riuscirà, nel corso del romanzo, a impiegare la capacità di leggere parole e immagini per sviluppare la propria empatia. Questa assimilazione che si instaura tra elementi verbali, visivi ed emotivi non è un comportamento esclusivo dei soggetti autistici, ma corrisponde a un processo attraverso il quale tutti i bambini imparano a leggere i sentimenti altrui (Nikolajeva, Scott 2003). La capacità di comprendere le menti altrui è considerata un'abilità sociale indispensabile e la lettura aiuta a sviluppare questi strumenti di socializzazione.
In questo processo gli stimoli visivi esercitano un ruolo rilevante, la lettura di un volto denotato da un'espressione di paura, di gioia, di disgusto, o di una particolare posizione del corpo invia un segnale al cervello che appare più forte di una dichiarazione verbale. La stimolazione cerebrale è quindi maggiore nel caso della lettura di un'icona o di un'immagine raffigurante un volto felice o triste, rispetto alla stimolazione prodotta dalla lettura di proposizioni quali «questa persona è felice» o «questa persona è triste» (Lawrence e al. 2001).

Il processo di acquisizione dell'abilità di attribuire stati mentali è alla base della costruzione narrativa di un interessante esempio di picturebook dell'autore illustratore Anthony Browne intitolato *How You Feel.* Il testo e le immagini creano un doppio livello di registro integrato che dirige il lettore nel processo

d'identificazione e di attribuzione delle diverse connotazioni emotive, attraverso l'espediente retorico della personificazione dello scimmione protagonista della storia.

Ma cosa avviene nel momento in cui il lettore incontra l'immagine, la raffigurazione iconica di un'emozione? I neuroscienziati ci suggeriscono che l'emozione provata scaturisce dall'incontro tra lo stimolo visivo, quindi la macrorappresentazione dell'immagine, e l'attivazione di determinate aree del cervello coinvolte nei processi emotivi come ad esempio l'amigdala. In altre parole, l'osservazione di un'icona raffigurante un volto triste, felice o disgustato genera un riflesso, dovuto ai processi di simulazione incarnata, che produce l'attivazione di quelle aree del nostro cervello deputate alla percezione diretta dell'esperienza, di tristezza, di felicità o di disgusto (Gallese, Goldman 1998; Adolphs, Tranel 1995). Altri esperimenti hanno invece evidenziato come l'osservazione d'immagini raffiguranti volti che esprimono emozioni quali la rabbia o l'odio comporti un innalzamento dei livelli di dopamina, esattamente come se l'osservatore vivesse direttamente lo stato di stress (Lawrence e al. 2002). La rappresentazione che deriva da questi processi è, a questo punto, immessa nella memoria e integrata con le esperienze passate e le rappresentazioni del sé, divenendo così parte richiamabile di un sistema di mappe mentali utili per interpretare le nuove esperienze emozionali. Un recente studio neuroscientifico ha introdotto nuovi elementi per la comprensione dei ricordi associati alle esperienze emotive (Sacco, Sacchetti 2010) dimostrando come alcune cortecce di ordine superiore volte all'elaborazione degli stimoli sensoriali ricoprano un ruolo chiave anche nella conservazione dei ricordi emotivi, svolgendo una funzione di archiviazione e recupero degli stimoli sensoriali che hanno acquisito una rilevanza cognitiva nel momento in cui l'esperienza, sia essa prodotta dal mondo reale o da quello finzionale, è stata vissuta. Quindi un'immagine o una descrizione relativa a un evento o a un personaggio ad 'alta densità emotiva' potranno essere archiviati in un database apposito deputato a conservare i ricordi rilevanti a livello esperienziale ed emotivo, una sorta di super-luogo dove si potrebbero ipoteticamente rintracciare i ricordi di ogni nostra *madeleine*.

Le immagini sono quindi degli efficaci strumenti di empatizzazione che possono venire ulteriormente amplificati dalla presenza di figure retoriche quali la metafora, la metonimia e la personificazione. Se osserviamo la versione illustrata contemporanea di Cappuccetto Rosso di Fabian Negrin, *In bocca al lupo* (1993), comprendiamo come lo stimolo visivo esercitato dall'ambiguo sorriso della nonna risulti amplificato dal gioco metaforico del riflesso dello specchio che rimanda all'immagine di un lupo capace di suscitare un'emozione di paura. L'immagine è inoltre connotata da altri espedienti retorici quali la personificazione del letto che presenta gambe di lupo e l'iperbolizzazione del cappuccio rosso che assolve anche visivamente al ruolo di metonimico indicatore cognitivo della protagonista della storia.

In alcuni casi, le fiabe illustrate possono non dare alcuna indicazione verbale o visiva degli stati d'animo dei personaggi ma utilizzare cromie capaci di suggerire i contrasti tra colori caldi-freddi che per estensione possono coinvolgere le sfere emotive e sensoriali; così l'opposizione tra colori caldi–freddi può suggerire la contrapposizione tra una giornata di sole e una giornata di pioggia e per estensione le emozioni 'felice-triste'. In termini semiotici, un'immagine non rappresenta un significato ma punta a questo, da tale presupposto è possibile leggere il rapporto di compenetrazione tra testo narrativo e testo visuale presente nei libri per l'infanzia dove, in genere, la dichiarazione verbale è sostenuta e rafforzata dalla rappresentazione.

In alcuni casi le immagini creano frames contrapposti o integrativi alla narrazione, pensiamo per esempio al picturebook *One Stormy Night* di Ruth Brown dove il linguaggio visivo influenza direttamente il significato delle parole: nel libro, infatti, la successione illustrativa si codifica come rappresentazione del flusso di pensiero della protagonista. Il registro consente così al lettore di varcare la soglia di un frame che definisce la connotazione psicologica ed emotiva del personaggio.

L'apparato illustrativo dei picturebooks integra e dirige all'interpretazione del testo verbale creando un effetto ritmico in grado di cristallizzare l'evento e dare respiro alla narrazione generando possibili effetti di contrasto tra ciò che è immagine e ciò che non lo è (Nodelman 1998). L'immagine isola il momento

significativo e può quindi generare un effetto di interruzione del climax del testo verbale, le rappresentazioni dei personaggi e dei settings sono infatti da considerare *tableau vivant* capaci di fissare l'istante nel continuo della sequenza della storia. Il tempo con cui le immagini dei *picturebook*s comunicano la storia è pertanto differente dal tempo del racconto narrativo, il doppio registro si sovrappone e s'intreccia creando una zona d'intersezione semiotica.

Il lettore assorbe informazioni dalle immagini e le integra il processamento delle parole, esercita quindi un movimento ininterrotto tra i due registri discorsivi, integrando le informazioni nel *text base*, la macrorappresentazione del testo.

Le immagini sono inoltre capaci, proprio in virtù della loro funzione di rallentamento del climax, di intensificare gli effetti di *suspense*. Inoltre, così come nel testo della fiaba tradizionale i personaggi sono delineati e acquistano una dimensione solo attraverso le loro azioni, nelle illustrazioni questi sono generalmente presentati attraverso gli eventi ai quali partecipano. Spesso, le immagini rappresentano le conseguenze dell'azione del personaggio, in questo caso si ottiene un'inferenza, tra il testo verbale, dove si ricerca la causa dell'azione, e l'esperienza personale, che consente di decodificare e contestualizzare lo script di riferimento.

Il dispositivo della caratterizzazione, nel testo scritto, attraverso le azioni enfatizza il processo empatico e l'identificazione con i personaggi: il lettore proverà presumibilmente maggiore empatia per quei personaggi identificabili direttamente attraverso le loro gesta, senza la mediazione dell'autore, dei suoi commenti o giudizi (Nikolajeva 2003). La caratterizzazione verbale può inoltre scontrarsi con quella visiva e, in questo caso, si registrano effetti ironici generati dall'ambiguità data dall'attivazione simultanea di frames diversi e contrapposti. Due esempi, in particolare, possono rendere conto della straordinaria duttilità della fiaba illustrata contemporanea: *The Rumblewick Letteres* di Oram e Warburton (2006) e *Il richiamo dell'angelo* di Itsuko Azuma (2002). Mentre il primo si presenta come una moderna fiaba epistolare dove i ruoli tradizionali dei protagonisti fiabeschi vengono ribaltati e la narrazione contaminata con intrusioni metalettiche, il secondo abbandona presto il testo verbale per proseguire il racconto attraverso suggestioni e raffigurazioni di particolari che

spingono il lettore a ricreare e perseguire la trama. Nel picturebook di Oram e Warburton, la narrazione è abilmente condotta attraverso una serie di dispositivi metalettici che creano una continua contaminazione tra la realtà del lettore e lo storyworld: il racconto traspare quasi esclusivamente dalla corrispondenza tra il gatto Rumblewick e lo zio Alambicco; il lettore può aprire la corrispondenza, leggere contratti stipulati tra i personaggi e le ricette di pozioni magiche, appunti e conti spese, manipolare francobolli e fotografie. Il registro epistolare si presenta inoltre in netta discrepanza rispetto a quello illustrativo: l'allarmismo e la preoccupazione del protagonista per l'infatuazione del principe verso la strega AC si contrappone alle raffigurazioni caricaturali e ironiche dei personaggi. I due frames divergenti inducono così la narrazione a generare effetti umoristici che vengono enfatizzati dalla citazione decontestualizzata di altre fiabe. Un *mise en abyme* è dato dalla contaminazione del racconto con la fiaba tradizionale *La principessa sul pisello*: «ad AC è venuto un dubbio e se non fosse un vero principe? Così mi ha chiesto di fare una fila di dieci materassi e di metterci sotto un pisello: solo un vero principe se ne sarebbe accorto» (Oram, Warburton 2006, 12). La lettera è correlata dall'illustrazione della strega che mostra al gatto il libro della nota fiaba. Una strategia quasi opposta è invece impiegata dall'album illustrato di Itsuko Azuma in cui il registro testuale serve solo da cornice per delimitare l'inizio e la fine di una narrazione suggerita dallo scorrere di istanti, di movimenti e particolari raffigurati con maestria. Il protagonista è un bambino che entra in una biblioteca con il padre, la scoperta dell'esperienza della lettura costituisce la metafora del volo con gli angeli e rappresenta il tema della fiaba. Le tonalità bianco-ocra sono scelte dall'illustratore per rappresentare il mondo reale del protagonista e si contrappongono alle delicate sfumature cromatiche impiegate per delimitare il frame del sogno che conduce il bambino nel viaggio della conoscenza con gli angeli. Le immagini corrispondenti al frame del sogno sono caratterizzate dal fatto di cristallizzare una sequenza di istanti di movimenti, in alcuni casi appena percettibili, che costituiscono le azioni dei personaggi.

Al lettore viene quindi richiesto lo sforzo cognitivo di completare la sequenza di movimenti attraverso inferenze al fine di ricostituire l'azione. Questa strategia è ben nota agli artisti di ogni tempo e viene chiamata «strategia del movimento

bloccato», l'azione viene scomposta e rappresentata in una successione di immagini capace di destare nell'osservatore la capacità di ricostruire e percepire il movimento e i rapporti di causa ed effetto. Al lettore viene inoltre chiesto di tessere il filo della narrazione attraverso le suggestioni date dai colori, dalle immagini, dall'uso di metafore visive quali il volo degli angeli, le piume che vengono a rappresentare il piacere, la leggerezza e l'esperienza di beatitudine quasi mistica prodotti dalla lettura di un libro. Possiamo facilmente comprendere come questa delicata fiaba contemporanea si sia imposta nel panorama della letteratura per l'infanzia riscontrando un interessante successo sia nel pubblico che nella critica. D'altro canto, il fascino e l'emergere del fenomeno dei picturebooks sembra essere giustificato proprio dalla straordinaria duttilità e apertura di questa forma capace di accogliere «un'accozzaglia di generi, tipi, maniere e modi diversi, molti dei quali non sono di natura narrativa, e ciascuno dei quali è caratterizzato da forme e registri linguistici diversi» (Hollindale 1991, 72). Così come nessun genere di narrazione rimane immune all'influenza esercitata dall'immagine, anche la fiaba tradizionale subisce un processo di contaminazione dei registri dove le immagini e le parole si compenetrano generando una sorta di «supergenere, dai confini aperti e in espansione» (Chambers 1991, 18). La fiaba illustrata assume quindi una forma ibrida, la cui ultima mutazione è riconducibile nel romanzo *crossover*, che la avvicina alla polifonia di voci e di linguaggi tipica dell'immaginazione dialogica bakhtiniana capace di svilupparsi divorando e inglobando altri generi, siano essi letterari e non.

8. Fiaba e magia

La fiaba è il regno della magia, quindi della trasgressione ai vincoli fisici. Gli oggetti si animano, le leggi fisiche, temporali e spaziali vengono violate, mentre metamorfosi ed esseri supernaturali animano il plot fiabesco.

In generale, è possibile distinguere le manifestazioni del magico secondo quattro modalità di trasgressione al principio di casualità: effetto diretto della coscienza sulla materia, la forza del pensiero crea e sposta gli oggetti fisici (magia-materia); improvvisa acquisizione di vitalità da parte di un oggetto inanimato (magia-animazione); violazione delle legge fondamentali di permanenza dell'oggetto (spazio, tempo, fisicità); trasformazione di oggetti ed eventi in modo fluido attraverso somiglianza o contatto (Subbotsky 2011).

Le trasgressioni al principio di causalità costituiscono il nucleo della narrazione fiabesca e si configurano come momenti a forte impatto emotivo. In particolare, le metamorfosi dei personaggi appaiono radicali e coinvolgenti, contravvengono al rapporto di causa effetto, ne sovvertono i termini con l'introduzione dell'elemento magico. Nella fiaba, spesso la metamorfosi si configura come deformità, streghe e maghi pietrificano o trasformano gli uomini in animali e in oggetti. In genere, sono trasformazioni temporanee volte a punire una trasgressione o un'intrusione umana nell'universo del magico, oppure costituiscono strumenti forniti dall'aiutante all'eroe per superare le prove.

In alcune fiabe, pensiamo ad esempio alla nota sirenetta andersiana, la trasformazione agisce menomando il personaggio di alcune caratteristiche o funzioni umane, le gambe e la voce, pur lasciandogli intelligenza e sentimenti. In questi casi, la deformità genera una funzione discriminatoria esercitata dalla comunità nei confronti del soggetto incantato. La sirenetta di Andersen, dopo la metamorfosi, non sarà integrata all'interno della società degli uomini, non riuscirà infatti a farsi sposare dal principe, e nello stesso tempo non potrà più essere riconosciuta dalla comunità di provenienza. La deformità assume in questa fiaba la valenza di una difformità che conduce l'individuo menomato alla

solitudine e all'abbandono. Ma in genere, nel racconto fiabesco, la difformità è risolta grazie al superamento delle prove da parte dell'eroe, come nel caso della *Bella e la Bestia*, o è costituita da un inganno, un travestimento temporaneo necessario per fuggire da una persecuzione. Così nel *Cunto de lo Cunti* di Basile, Griselda e le altre spose ingiustamente accusate si impongono il mutismo come maschera, mentre Pelle d'asino si nasconde sotto una repellente pelle di animale per sfuggire alle attenzioni incestuose del padre.

In ogni caso, la metamorfosi provoca un ribaltamento delle aspettative del lettore e innesca rapporti causa-effetto inattesi. Gli psicologi suggeriscono che le fiabe prodacono un alto impatto emotivo proprio in virtù della loro trasgressione delle sequenze causali (Harris 2000). Il venir meno della situazione automatica di default delle regole di causalità genera infatti un forte impatto cognitivo capace di trasformarsi in coinvolgimento. Ma c'è sicuramente dell'altro che conduce la fiaba, nelle sue diverse declinazioni - orale, d'autore o postmoderna - ad assumere il ruolo di genere privilegiato per l'infanzia. Senza dimenticare gli sviluppi storici e pedagogici che hanno condotto il genere fiabesco ad assumere il ruolo di prodotto letterario destinato all'infanzia, possiamo identificare una tendenza cognitiva connaturata nei bambini a privilegiare la costruzione di mondi immaginativi che sovvertono le regole del reale, attraverso l'introduzione della dimensione del magico. I dati sulla propensione della mente umana al magico sono confermati anche dagli studi condotti dagli psicologi cognitivisti sul gioco di finzione (Leslie 1987). La naturale propensione del bambino alla creazione di creature immaginarie e di episodi di fantasia che sovvertono le regole della realtà è stata collegata all'emergere della capacità di comprendere la credenza, quindi all'acquisizione delle competenze per gestire il mondo reale in contrapposizione ai mondi immaginativi. Questa tendenza è inoltre legata alla comprensione delle basi mentali della finzione messa in atto sia durante il gioco, che durante i processi di ascolto e lettura di una fiaba. Piaget aveva già identificato lo stretto legame esistente tra gioco di finzione e linguaggio (Piaget 1962) e da queste premesse si è sviluppato un filone di studi che partendo dal modello situazionale, il *base-text* creato dalla mente del lettore, giunge a spiegare

le dinamiche della finzione (Zwaan, Radvansky 1998; Zwaan 1999; Rall, Harris 2008).

Il gioco suggerisce infatti che i bambini adottino una serie di processi cognitivi analoghi a quelli impiegati dall'adulto nella processazione di un testo finzionale. I bambini si costruiscono, sia quando osservano un compagno mettere in scena un episodio di gioco di finzione che durante l'ascolto o lettura di una fiaba, una rappresentazione degli eventi, dei personaggi e delle trasformazioni che avvengono nel mondo immaginario. Essi tendono quindi ad adottare una particolare prospettiva spazio-temporale identificando un centro deittico che può essere costituito dalla prospettiva del protagonista, ma anche da oggetti o animali presenti nel racconto fiabesco o fantastico, e da questo esercitano il processo di costruzione dei nessi causali (Rall, Harris 2000; Boerger 2011).

Il rapporto tra l'esercitazione di mondi immaginativi – siano essi costruiti attraverso la dimensione ludica o la processazione di narrazioni finzionali – e l'elaborazione del discorso narrativo è molto stretto. Nel corso del processo di acquisizione del linguaggio, i bambini imparano a costruirsi un modello situazionale, «non solo quando ascoltano un racconto classico sotto forma di storia o fiaba, ma anche ogni volta che ascoltano un discorso coerente il cui centro deittico non è collocato nel qui e ora» (Harris 2008, 278). In ciascuno di questi contesti, il bambino non potrà accedere a un modello situazionale conservato nella memoria a lungo termine, in quanto l'esperienza avvenuta in un tempo passato o in un luogo altro o non realizzata perché impossibile, non è stata vissuta direttamente. Dovrà quindi immediatamente costruirsi un modello mentale di riferimento e per fare questo è necessario che sospenda temporaneamente la realtà presente e si costruisca un riferimento spazio-temporale differente. È proprio questa capacità di mettere da parte la realtà attuale che consente al bambino di accedere ai mondi possibili dell'immaginazione, del controfattuale, delle possibilità future.

Il consolidamento delle abilità per costruire un modello situazionale consente ai bambini di comprendere e produrre discorsi coerenti su eventi e personaggi che non riguardano il presente e quindi anche di concepire la trama fiabesca. Lo sviluppo del linguaggio è strettamente correlato all'apprendimento

del modello situazionale e a partire dai due anni d'età i bambini possono interagire su due livelli, con la realtà e i mondi della finzione. Si può quindi immaginare che, a un certo punto della nostra storia evolutiva, la complessa abilità linguistica e la capacità di creare mondi immaginativi possibili si siano incontrate generando «una fusione, quella tra linguaggio e immaginazione, che ci avrebbe consentito di condurre un nuovo tipo di dialogo, di scambiare e radunare pensieri su una miriade di situazioni, nessuna delle quali vissuta direttamente, ma tutte immaginabili: non solo il passato remoto e il futuro lontano, ma anche il magico e l'impossibile» (Harris 2008, 281). Se già nel secolo passato, si era intuita, grazie agli studi sull'Intelligenza Artificiale, l'importanza dei processi di simulazione delle alternative possibili a un mondo finzionale, dell'adozione dei punti di vista dei personaggi e dell'elaborazione di ipotesi e congetture sugli eventi e obiettivi, - «abituate i bambini a fare previsioni» suggeriva Schank (Schank 1992) - oggi questi stessi processi vengono letti come connaturati alla natura cognitiva umana.

Quindi, mentre il bambino impara a muoversi nel mondo, a costruire modelli situazionali utili per decifrare la realtà e per costruire discorsi coerenti, inizia a esercitare il suo dominio anche su sfere di riferimento differenti che gli consentono di individuare e gestire la realtà rispetto alla finzionalità. Le due dimensioni non sono però mantenute a distanza una dall'altra, più il bambino diventerà abile nel gestire le due sfere, più tenderà ad essere flessibile nel trasferimento di informazioni. I due confini si potranno così sovrapporre senza rischio, le conoscenze e gli stereotipi relativi agli schemi sociali si potranno applicare anche al mondo finzionale, mentre le conoscenze desunte da quest'ultimo potranno influenzare direttamente la lettura e la percezione del mondo.

In questo senso, la dimensione fiabesca rappresenta una proiezione immaginale rappresentativa e proiettiva che esercita nel campo della fantasia, ma che mantiene un riferimento costante alla dimensione esistenziale attuale e possibile. La delimitazione cognitiva dei confini del fiabesco e la rivalutazione dei rapporti di causa effetto all'interno della dimensione magica comportano sempre una misura della divergenza rapportata alla realtà attuale. I due mondi sono così

mantenuti in costanti rapporti, seppur differenziati tra loro (Ganea, Ma, Deloache 2011). La costruzione immaginativa dell'universo fiabesco svolge un ruolo di ri-significazione e di ricostruzione mentale delle forme: si parte dal mondo reale per delimitare il fiabesco e le immagini, i rapporti, i nessi connettivi della fiaba vengono trasfigurati in forme simboliche capaci di creare una rete di significati e di strutture, di riferimenti immaginali solo apparentemente contrapposti alla vita vissuta.

La proiezione immaginale fiabesca si basa quindi su schemi riferibili a oggetti, a rapporti e a metamorfosi non collegate direttamente al mondo, perché non compatibili con questo; in realtà, a livello cognitivo, noi possiamo attingere da questo deposito aspirazioni, tensioni e desideri, oltre che strutture di riferimento utilizzabili per valutare i rapporti di realtà nel mondo. La vasta gamma di ruoli, di comportamenti e di reazioni presenti nello storyworld fiabesco - ricordiamo il carattere di unidimensionalità della fiaba che accoglie la dimensione magica accanto a elementi desunti dalla quotidianità – vengono pertanto ad assumere lo status di schemi immaginari esistenziali, immagini del sé nelle più svariate e possibili manifestazioni strutturate come proiezioni utili per predisporre comportamenti e azioni anche nel mondo reale. Gli elementi fiabeschi e le loro relazioni subiscono quindi un processo di simbolizzazione capace di estrapolare *vivibili immaginali* suscettibili di trasformazione in pensieri, comportamenti e azioni. Possiamo supporre che gli schemi desunti dal genere fiabesco non raggiungano necessariamente, a livello cognitivo, uno stato consapevole, probabilmente alcuni possono riemergere nella mente in stato quiescente e possono essere riattivati e recuperati, mentre altri restano opachi, ma in grado di incidere nei diversi livelli neuromentali interpretativi. Il carattere di opacità o di trasparenza, cioè il grado di consapevolezza, coinvolge in realtà tutti gli schemi immaginativi.

I rapporti, i ruoli, le metafore su cui sono costruite le trame, quindi i significati soggiacenti desunti dal mondo fiabesco, possono pertanto presentare un alto livello di opacità ma possono, nel contempo, essere proiettati e combinati con schemi desunti dal reale, creando una serie di condizioni possibili e attualizzabili proiettabili nella realtà. Si potrebbe quindi usare la metafora delle «menti

parallele» che partecipano congiuntamente all'elaborazione di processi conoscitivi nella dimensione del reale e del finzionale. La facoltà di attingere e combinare elementi desunti da schemi appartenenti a dimensioni ontologiche differenti fornisce diverse prospettive sul mondo fenomenico e non fenomenico che concorrono nella definizione della realtà, attraverso la valutazione dei rapporti coerenti o non coerenti di causa-effetto, o la misurazione della distanza in termine di mimesi.

Le molteplici prospettive prodotte da questo movimento permettono inoltre lo sviluppo e l'attivazione delle emozioni e dei comportamenti; sono inoltre utili per valutare le azioni e gli obiettivi e formulare progetti sulla propria esistenza. In altre parole, la nostra mente fa da spola tra un «destro digitale» e un «sinistro analogico» che operano separatamente e al contempo parallelamente per fornirci prospettive differenti, per concepire le possibilità di collocarci in dimensioni mentali diversificate capaci di restituire differenti sé in rapporto al mondo fenomenico (Bianca 2009).

Non è un caso che alcuni pedagoghi di inizio ottocento si siano scagliati contro le fiabe ritenendole dannose in quanto «farebbero nascere nel loro cuore desideri e bramosie che la vita reale non può soddisfare» (Richter 1980, 228) e che, proprio in questo periodo, i dibattiti sulla natura del genere fecero emergere un concetto di fiabesco e di fantasia in contrapposizione netta alla realtà.

La teoria della fiaba e della fantasia nasce in Germania proprio all'inizio dell'Ottocento, nello stesso momento in cui viene riconosciuta la morte della fiaba. Richter ricorda che:

> «In questo momento i poeti tedeschi scrivono *Märchen* e da alcuni di loro *das Märchen* viene rappresentata come personaggio in carne o ossa. Una di queste fiabe sulla fiaba di Wilhem Hauff, comincia così: in un lontano e bellissimo regno, del quale sopravvive la leggenda che il sole nei suoi giardini eternamente verdi non tramonti mai, regna dalle origini sino ad oggi la regina Fantasia. I figli della regina Fantasia sono i Sogni e la sorella è la Fiaba» (Richter 1980, 234).

Contemporaneamente, le fiabe divengono racconti per l'infanzia. Questa visione si è successivamente rafforzata anche grazie all'interpretazione psicologica data dalla scuola viennese. Freud riteneva infatti che le forze promotrici delle fantasie fossero in sostanza desideri insoddisfatti, e che quindi ogni singola fantasia non fosse altro che l'appagamento di un desiderio, la correzione di una realtà non abbastanza soddisfacente (Freud 1968). In questa direzione, le fantasie sarebbero generate dal dolore provocato dalla realtà del mondo e, in particolare, dalla mancanza. Nella lettura freudiana, la fiaba assume così un ruolo di fantasia compensatoria, finalizzata a rendere sopportabile la realtà.
Il filosofo tedesco Ernst Bloch aveva invece intuito l'errore nell'assimilare il fiabesco ai sogni, percependo lo stretto legame tra la dimensione del reale e lo storyworld fiabesco, ed entrando così in polemica con la scuola freudiana. Bloch individua nella fiaba tradizionale tedesca dei messaggi dotati di un potenziale rivoluzionario pari a quello delle massime illuministiche:

> «Considerati nato per essere libero e chiamato a ogni felicità della vita, osa servirti della tua intelligenza, guarda al corso delle cose come benevole. Queste sono le massime autentiche contenute nelle fiabe» (Bloch 1994).

Il timore della pedagogia di fine secolo e la diffidenza illuministica verso queste forme semplici sembrano essere prodotti proprio dai rapporti di forza tra mondo reale e fiabesco e dalla presenza di quel potente elemento di seduzione, quale è la sovversione della realtà. Anche Carlo Ginzburg (1976) si è chiesto se la dimensione del fiabesco non sia altro che un camuffamento volto a proteggere il senso sovversivo dei desideri di un mondo alternativo.

Se accettiamo la posizione di Bloch, le fiabe divengono modelli per antonomasia del naturale esercizio umano di costruzione dei mondi possibili alternativi; esse sono create, trasmesse, modificate e diffuse, nelle differenti versioni orali, all'interno della società preborghese, con una forte valenza di sovversione dell'ordine del mondo reale, dal quale prendono però necessariamente avvio. Le fiabe divengono quindi portatrici di un «principio speranza», capaci di restituire un frammento di mondo alla rovescia, ossia un

indicatore di percorso che indirizza verso possibili mondi alternativi da cui ripartire. «E se tutte le utopie prendono avvio dalla realtà» (Bloch, 1994, 1284), la fiaba si costruisce sulla dualità tra realtà e magia. La magia nella società preindustriale si sovrapponeva alla natura e veniva perciò concepita come elemento compartecipe alla costituzione della realtà, penetrava quindi tutti gli aspetti della vita quotidiana. Nell'uomo contemporaneo, il pensiero magico continua ad esercitare in modo inconscio, nei processi antinomici di valutazione e interpretazione della realtà (Subbotsky 2010). In termini blonchiani, la dimensione altra, il mondo possibile non attualizzato del fiabesco, costituito dall'elemento magico combinato alla quotidianità, rappresenta un «non qui» e un «non ora» che indirizzano lo sguardo al passato – al perduto rapporto uomo-natura della società preindustriale - e al futuro – al rapporto intrinseco tra realtà e mondi possibili alternativi generati dalla mente umana.

Nell'opera *Das Prinzip Hoffnung*, Bloch introduce il concetto di coscienza anticipante presente nelle forme d'arte, con una straordinaria preveggenza rispetto alla recente ricerca psicologica e cognitivista, riconoscendo la presenza di proiezioni alternative e future all'interno della fiaba (Bloch 1994). L'attesa orientata verso il raggiungimento dell'obiettivo, onnipervasiva nel genere fiabesco, va quindi oltre la sfera del desiderio e del possesso, investendo anche la dimensione cognitiva e la tendenza della mente umana verso il «non-ancora» e le sue variabili, le sue alternative possibili.

La fiaba si configura pertanto come una «narrazione divergente» capace di sostenere e incrementare la naturale propensione della mente umana verso il pensiero controfattuale e la costruzione di alternative possibili allo stato delle cose.

L'importanza del pensiero magico che soggiace la narrazione fiabesca è stata, in particolare, messa in luce da una serie di esperimenti neuroscientifici.

La trasposizione cinematografica del romanzo di *Harry Potter e la pietra filosofale* ha permesso ai ricercatori dell'Università di Lancaster di misurare il rapporto tra pensiero magico e creatività nei bambini di età prescolare (Subbotsky, Hysted, Jones 2010). L'immaginazione e la capacità di transfert sono due elementi fondamentali nelle pratiche di problem-solving e persino nella costruzione del

pensiero scientifico. L'esperimento ha registrato la capacità creativa di venticinque bambini dai quattro ai sei anni sottoposti alla narrazione cinematografica fantasy. I risultati hanno mostrato un notevole miglioramento dei punteggi di valutazione della creatività dopo la fruizione del film.

Un secondo esperimento ha inoltre messo in luce come la visione di una storia di magia migliori la capacità dei bambini di discriminare realtà e fantasia (Subbotsky, Slater 2011). I parametri di fluidità, livello di immaginazione e originalità sono stati utilizzati per valutare il grado di creatività, attraverso il test di Torrence. I bambini che avevano visto scene magiche del film *Harry Potter e la pietra filosofale* hanno dimostrato di possedere un livello di creatività significativamente maggiore, rispetto a coloro che erano stati sottoposti alla visione di scene, tratte dallo stesso film e con i medesimi personaggi, senza elementi magici. I ricercatori hanno potuto valutare come le scene di magia stimolino la creatività sia nel pensiero realistico che nella fantasia. Nello stesso tempo, la fruizione del filmato magico non ha comportato un aumento della credenza. È infatti necessario distinguere il pensiero magico dalla credenza magica. Mentre il primo è radicato nei bambini, la credenza magica si fonda su motivi psicologici quali gli atteggiamenti degli adulti e l'educazione. Il pensiero magico si muove quindi nel campo dell'immaginazione, mentre la credenza implica il dominio del reale. Il loro rapporto è unidirezionale: si può esercitare il pensiero magico senza credenza magica, ma non può esserci credenza magica senza pensiero magico (Subbotsky 2010).

Un passo successivo è stato quello di esaminare come la memoria potesse essere stimolata dalla presenza di effetti magici in una narrazione. In proposito, sono stati utilizzati degli spot pubblicitari basati su brevi plot che prevedevano animali parlanti, oggetti capaci di trasformarsi in esseri umani ed effetti magici vari (Subbotsky, Mathews 2011). L'esperimento ha dimostrato un picco nei processi di archiviazione nella memoria a lungo termine dei soggetti sottoposti a quei test che prevedevano l'introduzione di elementi magici nello spot. La magia - questa straordinaria trasgressione alle attese che fa appello a una mente addestrata per muoversi nel reale - si fissa quindi in modo stabile nella memoria e ciò viene spesso sfruttato in ambito pubblicitario. Esperimenti di *Neuromarketing* hanno

confermato i dati provenienti dagli studi psicologico-cognitivi sottoponendo all'elettroencefalogramma dei soggetti, questa volta adulti, impegnati nella visione degli spot. I risultati hanno dimostrato come non solo si attivavano le aree neuronali deputate all'immagazzinamento nella memoria a lungo termine di fronte a stimoli «magici», ma che inoltre il cervello dei fruitori si serviva delle aree del «sistema di appagamento» capaci di produrre piacere. È stata infatti registrata un'attivazione di aree specifiche del sistema limbico capaci di stimolare la produzione dei mediatori chimici che generano piacere (www.sandersresearch.com).

Il successo di romanzi e film fantasy è quindi innanzitutto determinato da ragioni neurofisiologiche. Inoltre, il pensiero magico stimola la creatività. La capacità di creazione di mondi immaginativi fantastici si traduce, nella vita quotidiana, nella competenza ad assumere punti di vista e prospettive multiple sulla realtà (Subbotskj, Hysted, Jones 2010). All'interno di una prospettiva evoluzionista, secondo la quale tutto quanto avviene nella mente umana si spiega in termini di strategia di sopravvivenza, il piacere provato nell'immersione del magico e del fantasy sembra essere giustificato proprio da questo rapporto tra creatività e capacità di spostare il centro di riferimento lontano dall'*hic et nunc*.

Il pensiero magico si basa infatti su un processo che consente di immaginare un'alternativa alla realtà dei principi fisici, può perciò essere considerato un pensiero divergente.

Il pensiero divergente è, appunto, una manifestazione della creatività, ed è essenzialmente il processo che consente di risolvere problemi che non hanno solo una risposta, ma che prevedono e consentono soluzioni alternative (Subbotsky, Hysted, Jones 2010). La capacità di prevedere soluzioni alternative e di spostare il punto di riferimento «fuori di noi», è alla base della possibilità di assumere prospettive differenti, di prevedere e anticipare quanto può avvenire, ad esempio le reazioni e le decisioni dell'altro.

In questo senso, anche il pensiero magico è da collegare alle competenze evolutive della specie umana. Più la mente viene esercitata nella pratica di costruzione di alternative divergenti alla realtà, maggiore sarà la sua capacità adattativa e predittiva. Non deve stupire il fatto che anche il pensiero magico

possa servire come strategia di sopravvivenza, la mente umana è infatti un'entità complessa capace di contenere e di servirsi di diversi sistemi, anche incompatibili tra loro, come le conoscenze scientifiche e le credenze magiche. La distanza tra pensiero magico e pensiero scientifico non è poi così enorme, anzi i due opposti si condizionano a vicenda. Ogni volta che pensiamo a un evento fisico, ci spiegano i ricercatori, la nostra mente inevitabilmente, e spesso inconsciamente, immagina la possibilità di una sua violazione, si esercita quindi nel pensiero della causalità magica (Subbotsky 2011).

Capitolo 2
Fenomenologia della fiaba

1. Le origini dello storytelling fiabesco

L'introduzione di nuovi strumenti d'analisi e di connessioni tra discipline umanistiche e neuroscienze cognitive consente di procedere in un'analisi testuale della fiaba non limitata all'ambito letterario, ma sempre più aperta alla complessità biologica e cognitiva dell'uomo. L'attenzione crescente verso le più recenti prospettive interdisciplinari di studio sulle credenze e sulle religioni, sullo storytelling e sulla creatività umana ha generato una serie di quesiti intorno alla necessità dell'uomo di produrre narrazioni apparentemente estranee alla realtà. Il prosperare del genere fiabesco nel corso dei tempi e la sua straordinaria diffusione ha quindi condotto a ipotizzare la presenza di un luogo della mente

umana, o meglio, di un metaluogo, dove collocare l'origine dell'*imagerie* e del pensiero magico.

Dai risultati del congiunto approccio tra cognitivismo e neuroscienze si evince l'immagine di un cervello umano geneticamente configurato per accogliere e costruire mondi paralleli, alternativi alla realtà delle cose, siano questi appartenenti all'universo del mitologico, del fiabesco o del soprannaturale in senso lato. In proposito, Warburg aveva parlato d'irresistibile, antichissimo, istinto umano rivolto alla causalità mitologica (Warburg 1966).

Mentre gli studi neuroscientifici ci suggeriscono i meccanismi neuronali del cervello umano capaci di creare l'esperienza immaginativa e il pensiero magico, l'antropologia cognitivista permette di proseguire, in parallelo, l'analisi delle forme di *storytelling* arcaico e rituale come sottoprodotti dell'evoluzione umana. È quindi possibile reinterpretare la prospettiva proppiana del rapporto tra fiaba, mito e rito, alla luce dei rapporti tra evoluzione, mente e trasmissione culturale. Il mito e la fiaba appaiono legati alla sottile trama che tesse quella storia di permanenze, di metamorfosi e di apparizioni che caratterizza la memoria collettiva dell'uomo. In proposito, possiamo parlare di pratiche di selezione che la tradizione attua costantemente per conservare quanto culturalmente significativo, anche attraverso un inevitabile cambiamento delle forme, nelle quali si mantiene comunque un proscenio di significato originario (Lenclud 2001). La fiaba si configura come «fossile guida» d'eccellenza per indagare l'attività psichica a contenuto religioso che caratterizza la storia culturale della specie umana. In questo senso, il termine «religione» viene usato per indicare tutte quelle «esigenze che apparentemente superano la sfera materiale» (Leroi-Gourhan 1993, 15-16).

Secondo Leroi-Gourhan, uno dei precursori della più recente archeologia cognitiva, l'orientamento del *comportamento religioso*, e quindi del pensiero simbolico, è pratico, in quanto è volto all'integrazione dell'uomo con il «superiore con il quale viene a patti fisicamente o metaforicamente» (Leroi-Gourhan 1993, 12). Al pari dello stesso *comportamento tecnico*, il pensiero simbolico-religioso «assicura l'integrazione dell'uomo in un mondo che lo trascende e con il quale è alle prese in senso fisico o metafisico» (Leroi-Gourhan

1993, 17). Ogni tappa di tale integrazione sarebbe quindi collegabile a una fase specifica dello sviluppo del comportamento religioso nella storia della specie umana.

In particolare, la prospettiva evolutiva identifica nell'affermarsi del pensiero simbolico una specifica base adattativa della specie umana. Alcuni studiosi hanno identificato una svolta culturale dell'evoluzione in rapporto all'esplosione artistica del Paleolitico Superiore, interpretata come manifestazione di una nuova capacità simbolica caratterizzata da una flessibilità dei processi immaginativi (Mithen 1996; Clottes, Lewis-Williams 2001). L'intensificarsi di manifestazioni culturali, quali le incisioni rupestri e i manufatti rituali e apotropaici, è prodotto di alcuni cambiamenti dell'architettura cognitiva e dell'acquisizione di una maggiore flessibilità nella capacità di inferenza tra i moduli della mente.

Alla base di questa prospettiva, quindi, vi è la visione di una modularità della mente, che appare strutturata appunto in «moduli cognitivi» i quali sono, almeno in parte, programmati geneticamente. Oltre al funzionamento di capacità specializzate, ad esempio le intuizioni biologiche e le intuizioni sociali (*Teoria della Mente*), devono essersi verificate delle condizioni che hanno consentito una maggiore fluidità cognitiva nell'utilizzo di informazioni appartenenti ad altri domini, specializzati quindi in inferenze di genere diverso. Così gli artefatti hanno potuto diventare ornamenti corporei destinati a scopi sociali o oggetti rituali e le intuizioni biologiche hanno potuto confluire nei sistemi simbolici e nelle narrazioni magiche. Si parla infatti di fluidità cognitiva capace di determinare uno scambio di informazioni tra sistemi cognitivi specializzati (Boyer 2009).

Per comprendere la portata di questa capacità inferenziale nello sviluppo umano, è però necessaria una riflessione sulla modularità della mente e sulla presenza di domini cognitivi specializzati.

La mente umana è predisposta alla manifestazione di particolari aspettative di tipo intuitivo verso specifici domini ontologici relativi agli agenti e agli oggetti del mondo. Ciascun sistema inferenziale si basa su determinati processi neuronali e corrisponde a ricorrenti *problem-solving*, ad esempio, sono stati identificati domini specifici relativi alla distinzione tra fisico e meccanico, tra biologico e

sociale, e persino sulle competenze numeriche (Boyer e Barrett). Si può parlare di un catalogo ontologico dell'evoluzione che comprende una serie di sistemi di competenze, set di risorse e di regole per acquisire informazioni su determinati aspetti della realtà. Questi processi di inferenza che prevedono specifici domini ontologici sono di tipo intuitivo, nel senso che non sono il prodotto di una riflessione deliberata. Il concetto di domini ontologici intuitivi è stato impiegato inizialmente dagli psicologi dello sviluppo ma ha trovato riscontro anche in ambito neuroscientifico. Il fatto che un sistema inferenziale si sia evoluto e specializzato in un particolare dominio non esclude che possa essere successivamente impiegato per nuove attività evolutive.

Possiamo, quindi, identificare nella storia dello sviluppo umano dei processi di «esattamento evolutivo», ossia dei tratti che possono essere inizialmente selezionati per assolvere a una particolare funzione e successivamente essere utilizzati e specializzarsi anche in altri sottoprodotti ontogenetici[2]. È il caso, ad esempio, delle ali degli insetti che si sono evolute inizialmente come termoregolatori e, in seguito, si sono specializzate nella funzione di propulsori (Gould e Vrba). Nello stesso modo, il sistema inferenziale predisposto originariamente per identificare l'agente come un predatore è poi stato cooptato in un sottosistema che permette la rappresentazione di entità controintuitive magiche e religiose. I concetti soprannaturali sono così in grado di generare inferenze spontanee nella mente umana, in quanto corrispondono a sistemi evolutivi originariamente rivolti alla sopravvivenza.

Per questa ragione, entità come dei, demoni, streghe e folletti che animano l'immaginario umano sono diffusi in tutti i tempi e le culture e, per questo, alcuni temi che appaiono indirettamente collegati al catalogo ontologico

2 Darwin aveva usato il neologismo «pre-adaptation» per indicare alcuni tratti sviluppati in natura per rispondere a certe ragioni adattative che sono stati poi cooptati o convertiti in una funzione del tutto indipendente rispetto l'originaria. I paleontologi Stephen J. Gould ed Elisabeth S. Vrba hanno recentemente introdotto il termine «exaptation» per indicare il fenomeno con il quale gli organismi riadattano in modo «opportunista», come *bricoleur*, le strutture già a disposizione per funzioni inedite.

dell'evoluzione, come ad esempio il cannibalismo, si comportano da straordinari attrattori cognitivi.

In questa prospettiva, il successo culturale di un concetto, di un tema, di una storia è dato dalla sua capacità di richiamare domini ontologici specifici e sistemi di inferenza evolutivi. La trasmissione culturale richiede infatti, per la maggior parte, un coinvolgimento di memoria che è implicita. La memoria non cosciente costituisce, in questo senso, un punto cruciale della conservazione e diffusione di narrazioni, comportamenti, rituali magici e religiosi. Queste rappresentazioni e pratiche culturali sono quindi varianti di tratti evolutivi e, in quanto tali, sfruttano un vantaggio di tipo mnemorico, inferenziale e di trasmissione. In questo senso, la diffusione di specifiche rappresentazioni culturali è da considerarsi analoga a quella genetica.

In proposito, il biologo Richard Dawkins ha descritto la cultura come una popolazione di *memi*, che al pari dei geni, hanno la facoltà di diffondersi in una popolazione. I *memi* sono le unità della cultura, sono concetti, valori, storie, ma anche immagini apicali, *pathosformeln*, direbbe Aby Warburg. La trasmissione culturale è quindi concepibile come una trasmissione epidemiologica (Sperber 1999). Alcune rappresentazioni mentali sono presenti, in forme quasi identiche, in culture e tempi differenti e questo perché gli individui condividono specifiche strutture cognitive che fanno sì che alcuni concetti e deduzioni rimangano stabilizzati nella memoria inconscia. Così alcuni processi d'inferenza si manifestano in modo simile, in tutti gli individui, di fronte a particolari elementi che si comportano come attrattori della trasmissione (Claidiéne, Sperber 2007).

In particolare, le entità e le narrazioni magiche e religiose, definite come controintuitive, si basano su violazioni delle attese rispetto ai domini ontologici e rimangono, per questo, straordinariamente fissate nella memoria. Si può evidenziare, quindi, un fenomeno di *imprinting* a livello cerebrale che scaturisce di fronte a rappresentazioni che soddisfano particolari tendenze cognitive e di trasmissibilità. In questo senso, l'*imprinting* avviene in rapporto alla «forza delle rappresentazioni». Durante la sua storia evolutiva, l'uomo si è specializzato sempre più nell'impiego di determinati meccanismi cognitivi capaci di esercitare una sistematizzazione ordinata, spesso gerarchica, della realtà.

Persino le antiche narrazioni rupestri sono stati riconosciute come speciali dispositivi di «memoria esterna», sofisticati strumenti di memorizzazione volti a dirigere i racconti e capaci di innescare specifiche inferenze (Boyer 1999).
L'origine stessa della narrazione ancestrale e magica è legata alle tracce materiali di questo antichissimo repertorio mnemorico probabilmente risalente al Paleolitico superiore. Le affinità tra le rappresentazioni parietali e lo storytelling arcaico sono infatti molteplici, il ritmo della narrazione rupestre si basa su contrapposizioni rigorose (maschile-femminile, bisonte-cavallo), binomi a cui si può aggiungere una terza «entità-personaggio» (mammut, cervo o stambecco) che può essere, a sua volta, costituita da una coppia. Ciò genera uno schema mitologico basato sulla ripetizione ternaria, rappresentabile attraverso una formula reiterata centinaia di volte nei siti rupestri (A – B + C) che dimostra l'esistenza di un sistema rappresentativo fortemente strutturato (Leroi-Gourhan 1993). All'interno di questa sintassi, che si mantiene costante in tutte le decorazioni parietali, si riscontra anche la presenza di mostri ed esseri immaginari più direttamente riconducibili alla tradizione orale giunta fino a noi. L'archeologia cognitiva - che cerca anch'essa di integrare la traiettoria evolutiva dell'uomo, a partire dagli ominidi, con lo sviluppo dei processi percettivi e cognitivi arcaici, - è in grado oggi, di confermare i legami tra arte, narrazione ancestrale e sviluppo cognitivo: «le immagini scelte, i simboli, le storie raccontate pertanto dipendono dalle leggende, dai miti, dai tabù e dai costumi delle società in seno delle quali questa arte è stata creata» (Clottes 2004). In questo senso, l'arte rupestre si configura come un sistema si sostentamento nella memoria di narrazioni e di miti di gruppo, come materializzazione delle credenze, nonché come trasposizione delle visioni suscitate durante i rituali sciamanici. L'*immagine* assume così un ruolo vitale, come la *parola* nel rito e nella narrazione orale, e permette l'accesso diretto al mondo soprannaturale. Nelle rappresentazioni paleolitiche si possono riconoscere, in particolare, tre tipologie di rappresentazioni: le creature ibride, con caratteristiche sia zoomorfiche che umane; gli animali prodotto di un *bricolage*, nei quali le parti anatomiche combinate provengono da specie diverse; le raffigurazioni di mostri fantastici (Clottes, Lewis-Williams 1996; Groenen 2004).

In particolare, intorno al 40.000 a.C, la traiettoria evolutiva culturale sembra raggiungere un apice e l'attività creativa dell'uomo intensificarsi. Nelle profonde caverne si concretizza e si concentra un'intensa attività semiotica e comunicativa. Nel Paleolitico superiore, l'antro sotterraneo acquisisce definitivamente lo statuto di mondo-altro, regno degli spiriti, degli dei o dei morti, connotandosi come un territorio prerogativa dell'immaginario. Nelle gallerie profonde della terra, le paure più remote potevano emergere sotto forma di allucinazioni o narrazioni sollecitate dal regime notturno, dall'oscurità che non veniva combattuta, ma anzi, amplificata dall'impiego di luce fluttuante emessa dalle torce e dalle lampade alimentate con grasso animale, di cui ancora oggi è possibile leggere le labili tracce. Il buio, le ombre, la mancanza di indizi sensoriali dovevano facilitare le allucinazioni visive ed uditive prodotte anche dall'uso di funghi allucinogeni attestati nell'ambiente sotterraneo.

Non è possibile comprendere l'arte rupestre senza appellarsi alla narrazione mitica (Groenen 2004) appunto perché strutturata come deposito esterno, *external storage*, della memoria inconscia dell'individuo e della comunità (Boyer 1999). L'uomo si sarebbe quindi servito della cultura materiale, della narrazione, dei rituali come àncore cognitive per superare i vincoli della memoria (Mithen 2001). Le grotte rupestri sono le cattedrali di un raffinato pensiero astratto, dove le forze della natura trovano soluzione in cicli mitologici straordinariamente evocativi. È proprio nell'arte paleolitica che possiamo rintracciare le lontane origini della fiaba, in quell'assurdo creato per la coscienza già avida di significato della specie *sapiens sapiens*. La concisione stilistica e il ritmo di queste sequenze richiamano i ritmi della natura e contemporaneamente dilatano, ripetono, cristallizzano e amplificano il tempo in una dimensione parallela, dove «lo spirito precipita verso le forze congiunte all'evocazione del meraviglioso e della coerenza» (Otte 2011). Nelle società antiche non esisteva il gesto inutile: l'arte, l'alimentazione, la danza, tutto partecipava a un'attenta strategia di equilibrio dei contrari attraverso l'introduzione del magico. Questo sistema di codici d'espressione traspare dalle tracce materiali che conservano - nelle pitture di Lascaux, nelle incisioni di Gabillou, come nelle sculture gravettiane che attraversano tutta l'Europa - la trasmutazione dei miti in forme. Il pensiero

religioso non lascia la sua orma solo nell'astrazione orale, la cui deriva giunge fino a noi anche attraverso la fiaba, ma permane nell'evidenza materiale, nella fossilizzazione ed ossidazione di queste opere tangibili ed effimere. Le caratteristiche di «persistenza (…) e di costante integrazione dei nuovi miti sono percepibili nella lunga vita dei santuari paleolitici» (Lorblanchet 1995, 19).

Il paleoantropologo inglese Lewis-Williams ha elaborato una «teoria neuropsicologica» sulle incisioni rupestri, secondo la quale, l'arte preistorica rappresenterebbe alcune modalità di funzionamento universali della mente dell'*homo sapiens sapiens*, in rapporto a condizioni particolari, come la *trance*, in cui il pensiero magico raggiunge una rilevante intensità. La fluidità cognitiva ha consentito all'uomo di impegnarsi nel pensiero divergente, controfattuale, di spostarsi tra panorami immaginativi attraverso lo spazio e il tempo.

La capacità di viaggiare mentalmente nel tempo, chiamata dagli psicologi cognitivisti MTT, è legata a un particolare sviluppo della memoria episodica ed è stata associata proprio all'esplosione culturale del Paleolitico Superiore (Boyer 2008). Il viaggio mentale è una forma di richiamo che consente di rivivere un'esperienza, sia pure in forme attenuate, già incontrata precedentemente (Tulving, Lapage 2000). L'esperienza del MTT impiega i dispositivi cognitivi della memoria episodica intervenendo su essi attraverso inferenze prodotte dalla capacità immaginativa. Questa competenza è stata interpretata come un adattamento recente, collegato alla varietà comportamentale e alla flessibilità dei moduli della mente (Mithen 2007).

La predisposizione al viaggio mentale nel tempo sembra originarsi come risposta alla tendenza cognitiva all'attualizzazione della mente umana e si contrappone quindi a questa più antica predisposizione evolutiva che è volta a preferire scelte capaci di apportare benefici immediati, nel presente, come termine di sicurezza per la sopravvivenza. Lo sviluppo di particolari sistemi inferenziali, tra cui proprio la *Teoria della Mente*, deve aver richiesto nuove competenze volte a impegnarsi per poter ottenere risultati non immediati ma vantaggiosi. Ad esempio, il rapporto con individui non legati geneticamente richiede uno sforzo e un costo iniziale rilevante, ma può fornire vantaggi futuri in termini di cooperazione e alleanze, quindi può risultare altamente vantaggioso per la

sopravvivenza individuale e di gruppo. La capacità di elaborare ipotesi e di calcolare costi e benefici futuri è legata alle competenze che consentono di spostarci mentalmente nel passato e nel futuro.

Durante il viaggio mentale nel tempo, l'immaginazione visiva ed uditiva si combina con l'attivazione dei circuiti emotivi per creare surrogati di esperienze. La memoria autobiografica fornisce dei «records fenomenologici», cioè dei frammenti di materiali sensoriali, percettivi, concettuali e affettivi, stabilizzati nella memoria di lavoro per brevi periodo di tempo, in genere limitati al corto segmento di un'attività finalizzata. I ricordi possono essere trattenuti appunto combinando le rappresentazioni della memoria di lavoro con i fatti autobiografici della memoria semantica. Gli studi di *neuroimaging* confermano come i ricordi di situazioni specifiche innescano attività limbiche e ricreano specifici stati interni e viscerali percepiti durante l'evento originario. Il viaggio nel tempo presenta quindi un alto tenore emotivo e un forte impatto sullo stato d'animo dell'individuo, sia che la mente si diriga al passato che al futuro. Il viaggio in territori immaginativi del futuro si serve, infatti, dell'attivazione delle stessi reti corticali del ricordo di episodi passati (Addis et al. 2007; Schacter et al. 2007). La neuropsichiatria conferma questi dati: l'amnesia retrograda comporta sia deficit mnemorici che nell'immaginazione degli eventi futuri (Hassabis, Maguire 2007).

La creazione di mondi immaginativi del passato o del futuro costituisce pertanto un'unica esperienza prodotta dalla convergenza tra memoria e immaginazione.

Attraverso la stratificazione di figure e visioni registrate nelle pareti rupestri è possibile risalire all'immaginario dell'uomo nel Magdaleniano, a quella particolare stagione dell'evoluzione dell'uomo in cui la cosmogonia ha potuto esplodere senza precedenti. Le figure che sopravvivono sulle pareti delle grotte paleolitiche presentano uno scarto rispetto all'ordine naturale: figure composite antropomorfe si muovono tra animali ibridi ed irreali. Gli animali compositi sono formati da segmenti corporei eterogenei, non totalmente identificabili. Le attestazioni sono molteplici, dalle grotte Les Trois-Frères ad Ariege, in Francia, fino a quelle di El Pindal di Oviedo, in Spagna. La metamorfosi trasforma così, sotto ai nostri occhi, i cavalli in cervi o in bisonti, giungendo a dare forma anche

a esseri ibridi che compongono un peculiare «bestiario magdaleniano» (Groenen 2004). Particolarmente interessante è poi il gruppo delle creature composite antropomorfe le cui *silhouette* appaiono connotate sia da caratteristiche morfologiche umane sia da attributi animali. L'uomo leone, l'uomo rinoceronte, l'uomo bisonte e, soprattutto l'uomo con testa d'uccello presente nelle grotte di Lascaux e di Altamira. Nelle grotte di Addaura, nella nostra Sicilia, l'uomo con la testa d'uccello danza invece su zampe di leone in mezzo ad altri personaggi. La scena stravolge l'ordine della realtà, lo spazio e il tempo sono gli stessi della fiaba, la maschera è la medesima che la protagonista grimmaniana del racconto *Il fidanzato brigante* indossa nella sua fuga. Il tema è quello del «volo dell'anima» in cui, nel mezzo dell'estasi, lo spirito dello sciamano entra in quello di un animale (Towsend 1999; Winkelman 1999). L'uomo uccello permane nella memoria collettiva, riaffiora nel mito, mentre nel racconto orale si manifesta come «motivo cieco» fortemente intriso di magico. In questo primo *storytelling* arcaico possiamo identificare l'esordio dell'«irresistibile tendenza» della mente umana alla mitopoiesi e alla creazione di universi finzionali e simbolici, così come nella fiaba di tradizione orale ritroviamo ancora sopravviventi antiche formule cariche di valenze biologiche e antropologiche. La struttura ricorrente della fiaba si comporta da scenario, da vestigia dietro le quali si celano le tracce degli atti, «ne consegue che oggetto del nostro studio può essere soltanto una scena vuota, ed è come ci chiedessero di ricostruire uno spettacolo teatrale senza averlo visto, a partire dalle quinte raffiguranti un palazzo, un lago e una foresta sullo sfondo» (Leroi-Gourhan 1993, 32).

2. Neurobiologia del pensiero magico e religioso.

L'atto - rituale, creativo, performativo o psichico – si configura quindi come *affordance* del comportamento cognitivo e dell'istanza mitopoietica connaturata nell'uomo.

Gli studi neuroscientifici ci permettono di riconoscere alcune aree privilegiate del cervello umano che consentono di creare il linguaggio, l'arte, i miti e di vivere esperienze trascendentali, estatiche e immaginative. Il nesso tra mito e rito, una delle chiavi possibili per analizzare la dimensione del fiabesco, può pertanto essere rivalutato a seguito dell'identificazione di quei circuiti neuronali capaci di conferire forma e potenza espressiva alla narrazione mitologica e religiosa (Newberg, D'Aquili, Rause 2004; Newberg 2001; Saver, Rabin 1997). Possiamo infatti, basandoci sulle ricerche neurobiologiche, identificare un'ipotetica topografia della peculiare capacità umana di costruire mondi alternativi, magici e supernaturali, attraverso l'esercizio della narrazione, dell'arte e dei rituali[3].

La competenza immaginativa dell'uomo è da collegare allo sviluppo della corteccia cerebrale e della zona prefrontale del cervello.

Uno dei centri maggiormente coinvolti è infatti la corteccia cerebrale, definita neopallio perché costituisce la regione più nuova dell'encefalo, il prodotto più

3 L'impatto di una serie di ricerche neurobiologiche sulla religione e sulle attività creative dell'uomo è di grande rilevanza per la narratologia di nuova generazione. In particolare, il capitolo presenta la prospettiva neurologica inaugurata dai neuroscienziati Eugene Newberg e Andrew D'Aquili. La pioneristica ricerca di D'Aquili sul rito iniziò negli anni Settanta per continuare fino alla sua morte, nel 1998. Il suo lavoro fu poi proseguito da Newberg del Dipartimento di Psichiatria dell'Università della Pennsylvania. Nella consapevolezza che «a cognitive science of religion is in making» (Lawson, McCauley 1990, 10) e che altri studiosi hanno proposto una revisione di alcuni elementi della teoria degli «operatori cognitivi» (ad es. Girotto, Pievani, Vallortigara 2008), rimane prevalentemente condivisa nella comunità scientifica l'idea che l'impostazione di D'Aquili e di Newberg costituisca un caposaldo per tutti gli studi rivolti allo «stato neuroepistemiologico dell'esperienza dell'assoluto» (Hirschfeld, Gelman 1994, 54). Questa prospettiva neuroscientifica trova inoltre punti di contatto con i modelli cognitivisti proposti da Pascal Boyer, con differenti prospettive sul pensiero magico e religioso come risposte evolutive all'ansia e alla dissonanza (Inzlicht, Tullett, Good 2012; Nichols 2007), nonché con gli studi sul rito di stampo semiotico-cognitivista di Lawson, McCauley (1990).

recente del processo evolutivo. La corteccia cerebrale è connessa alle strutture subcorticali più primitive che regolano i sistemi deputati al mantenimento della vita, quali il sistema ormonale e quello delle emozioni primarie. La sua connessione al tronco cerebrale, che collega l'encefalo al midollo spinale, la rende inoltre centro del controllo sensoriale e motorio. Dobbiamo ricordare che, in particolare, i due emisferi della corteccia cerebrale, il destro e il sinistro, sono direttamente impegnati nell'elaborazione del linguaggio e del pensiero non verbale, nei processi logici e percettivi, nell'intelligenza visivo-spaziale e nella modulazione ed espressione delle emozioni. In questa parte del cervello, sono attive molte aree associative che consentono di integrare i dati sensoriali provenienti dal mondo esterno trasformando i dati grezzi in percezioni utili e sofisticate[4].

L'area prefrontale ci interessa particolarmente perché è attivata durante l'elaborazione delle immagini mentali e delle visioni. Questa zona risulta inoltre fortemente sollecitata durante la meditazione e negli stati alterati della mente umana, ad esempio in caso di allucinazioni o di stati definiti come di «quasi-morte». Inoltre, all'interno della corteccia prefrontale, una specifica area associativa definita «dell'attenzione» svolge un ruolo importante nell'integrazione dei movimenti complessi finalizzati al raggiungimento di obiettivi. Aggiungiamo che, in questa parte del cervello umano, l'area associativa (detta «verbale concettuale») ricopre un ruolo fondamentale nella gestione di importanti attività cognitive, tra le quali, la connessione tra concetti e parole, fondamentale per la creazione dei simboli; il confronto tra i concetti e la contrapposizione degli opposti e l'identificazione dell'oggetto attraverso i rapporti di polarità; e, ancora, l'elaborazione dei rapporti di causalità e la generalizzazione dei concetti mediante l'astrazione del simbolo.

4 Nella teoria elaborata da D'Aquili e da Newberg la statuizione a livello neurobiologico delle funzioni diverse dei due emisferi del cervello e delle specifiche loro aree è decisiva. In particolare, all'emisfero sinistro viene riconosciuta una funzione «ergotropica». Questo emisfero dominante risulterebbe quindi più incline all'analisi, strettamente correlato all'attività di veglia e alle varie funzioni motorie. Mentre, l'emisfero destro, non dominante, viene identificato come «trofotropico», con azione di controllo sulle funzioni spazio-visive, creative e di mantenimento dello stato energetico.

I neuroscienziati hanno profilato l'ipotesi di poter rintracciare in queste aree cerebrali, fortemente sollecitate durante la costruzione di narrazioni, il centro del potere mitopoietico dell'uomo (Newberg, D'Aquili, Rause 1994; D'Aquili, Newberg 1993). Un ulteriore dato d'interesse è restituito dal fatto che le stesse aree appaiono attivate anche durante i rituali. L'elaborazione di narrazioni e l'esperienza dei rituali sembrano così trovare una corrispondenza nell'evoluzione biologica ed evolutiva del cervello umano. L'ipotesi è che una forte istanza evolutiva debba aver diretto il comportamento cognitivo della mente dell'uomo verso questa propensione mitopoietica. È in questa direzione che si muovono una serie di studi sull'esperienza religiosa che si sono interessati anche agli stati alterati della mente, come la *trance*, la meditazione, le allucinazioni, e a patologie come l'epilessia nelle sue diverse forme. L'individuazione dei meccanismi neurobiologici che sottintendono il pensiero magico e religioso permette di interpretare la religione naturale come un sistema «sotto evolutivo» derivato da esigenze di conservazione e mantenimento della specie umana.

Già negli anni Novanta del secolo scorso, Andrew Newberg e Eugene D'Aquili avevano individuato le reti di tessuto nervoso del cervello capaci di svolgere specifiche funzioni di controllo sull'ambiente, quali la percezione della causalità e dell'unitarietà dell'Io in rapporto al mondo come insieme, denominandole rispettivamente operatore causale e operatore olistico (Newberg, D'Aquili 1994). L'operatore causale consente di leggere la realtà secondo sequenze spaziali e temporali, quindi di ordinare gli elementi della realtà secondo catene causali da cui estrapolare modelli esplicativi sul mondo. I due neuroscienziati avevano, in particolare, localizzato l'operatore causale nelle aree del lobulo parietale inferiore dell'emisfero sinistro del cervello, nella convessità anteriore dei lobi frontali e nelle loro reciproche interconnessioni che si occupano di estrapolare informazioni dalle percezioni causali. L'operatore causale organizza perciò gli stimoli soggettivamente percepiti che provengono dalla realtà strutturandoli in sequenze che hanno un inizio e una fine. Quando l'agente iniziale non è recepito dai sensi, l'operatore ne genera automaticamente uno immaginario. L'agente iniziale sarà, in questo caso, un costrutto mentale derivante dalla combinazione di elementi codificati nella memoria. L'operatore

causale ha quindi il potere di costruire frammenti di realtà mancanti, di generare cause. È nell'area del lobulo parietale inferiore dell'emisfero sinistro che va ricercata l'origine di qualsiasi agente soprannaturale generato automaticamente dell'operatore causale e, di conseguenza, è da collegare a questa precisa area neurologica anche la tendenza alla generazione di narrazioni mitiche e ancestrali.

Il cervello costruisce divinità, demoni, fate e streghe per contrattare con la realtà e per esercitarvi un controllo. Lo sviluppo delle funzioni corticali superiori è infatti legato a meccanismi di sopravvivenza, il pensiero astratto è un importante stratagemma adattativo. Poiché gli esseri umani sono in grado di pensare in modo astratto e causale, possono trascendere il campo percettivo immediato. Nello stesso tempo, queste facoltà cognitive rendono l'uomo consapevole della propria mortalità e della contingenza della loro esistenza in un mondo imprevedibile. Ciò genera ansia esistenziale, uno stato pericoloso in termini di sopravvivenza. La risposta della mente all'ansia si concretizza nella speculazione magica e religiosa, nel tentativo di dominare l'ambiente organizzandolo miticamente, cercando di controllarlo attraverso la creazione di costrutti controintuitivi.

Il pensiero magico e religioso si presenta così come un sistema di conservazione, in quanto consente agli individui e ai gruppi di controllare e intervenire sulla realtà. La ricerca di controllo genera sia entità soprannaturali che forme contrattuali di intervento, come il sacrificio, il rituale e la preghiera. La mancanza di significato coerente da attribuire a eventi e situazioni comporta uno stato di avversione affettiva. La coerenza tra credenze, obiettivi salienti e percezioni sull'ambiente è infatti alla base della nostra interazione con il mondo. Senza questo tipo di coerenza, le nostre azioni risulterebbero inefficaci, casuali e scollegate a ciò che ci circonda. L'incongruenza spinge la mente dell'individuo alla ricerca di soluzioni per risolvere il conflitto e tentare di ridurre le minacce (Harmon-Jones, Harmon Jones 2008).

In questo senso, il pensiero magico è il risultato della dissonanza cognitiva, in quanto risponde al disturbo dell'incongruenza e agisce come palliativo (Inzlicht, Tullett, Good 2012). Il pensiero religioso si configura quindi come un dispositivo culturale che si è evoluto per rispondere all'ansia, al pari dei sistemi deputati alla

creazione di ordine e alla percezione del controllo sulla realtà (Inzlicht, Tullett 2010).

Il concetto di agente (*agency*) è quindi legato a un'idea di causalità e di intenzionalità che consente all'uomo di interagire con gli altri individui e con il mondo. Questa competenza nell'identificazione della cause è stata collocata, dai neuroscienziati, a livello dei lobi frontali che si sono trasformati, nel corso della storia evolutiva, crescendo di forma e di complessità connettiva. Queste aree cerebrali si sono pertanto filogeneticamente e ontogeneticamente specializzate nelle funzioni sociali e comunicative e nell'esperienza d'identificazione dell'agente.

I bambini acquisiscono l'intenzionalità già a partire dai sei-otto mesi (Leslie 1994), il meccanismo della teoria della mente si esprime infatti come tendenza congenita che porta a scoprire ovunque intenzionalità (*intentionaly detector*). La mente è perciò una macchina iperattiva di costruzione di senso e per questo, anche in mancanza di evidenze, è pronta a postulare una causalità intenzionale. Attribuendo incessantemente stati intenzionali, fini e desideri all'intera realtà, la mente umana conferisce, in sostanza, un'anima al mondo intero.

La causalità religiosa si configura quindi sottoprodotto di un processo evolutivo diretto alla competenza che consente di predire e comprendere il comportamento umano (Boyer 2001).

Secondo Michael Tomasello, all'origine della Teoria della mente ci sarebbe la capacità di comprendere le forze di mediazione nella realtà, competenza poi raffinata nell'abilità di comprendere e predire i comportamenti degli altri (Tomasello 2005). I primati non umani hanno una certa comprensione dei rapporti tra antecedente e conseguente del mondo fisico, ma non dimostrano una capacità d'identificazione delle forze sottostanti che costituiscono tale rapporto. Ad esempio, gli scimpanzé possono anticipare il fatto che, quando soffia il vento, alcuni frutti possono cadere dagli alberi. La forza di mediazione data dal ramo mosso non viene però compresa dai primati. In questo senso, la comprensione degli stati mentali come forze causali di mediazione risulta essere un fattore primario nell'evoluzione della cognizione umana. In altre parole, la comprensione degli stati mentali altrui appare come la prima forza di mediazione

compresa dagli esseri umani, mentre la seconda forza consisterebbe nell'attribuzione di stati mentali ad agenti invisibili. Per questo, alcuni studiosi (Richert, Smith 2010), identificano la comparsa dei concetti religiosi come conseguenza dell'evoluzione della comprensione delle forze di mediazione soprannaturale.

Un altro meccanismo neuronale che appare coinvolto nell'esperienza religiosa è l'alterazione dello stato percettivo. Ciò è legato a una attivazione simultanea dei sistemi simpatico e parasimpatico. Il sistema simpatico si occupa delle reazioni all'ambiente a breve termine. È il sistema di regolazione delle reazioni di lotta o di fuga. Il sistema parasimpatico regola invece la temperatura basale, la digestione, la respirazione e la pressione del sangue. La presenza di ritmicità nell'ambiente, prodotta da stimoli visivi, uditivi, tattili e olfattivi provoca una serie di stimoli intermittenti che coinvolgono il sistema simpatico e producono una simultanea attivazione delle regioni del sistema parasimpatico, così da creare inusuali stati cognitivi. In particolare, durante questo processo, vengono stimolate delle zone specifiche della regione parieto-occipitale. Quest'area, individuata come sede dell'operatore olistico, genera un senso di completezza, di unitarietà nella molteplicità del reale. Una medesima attivazione viene riscontrata in caso di meditazione e nell'uso di incenso e di altre fragranze che colpiscono direttamente il sistema limbico. La regione parieto-occipitale viene inoltre sollecitata durante le esperienze estatiche, di unione con l'entità soprannaturale, in quanto conduce a una soppressione della percezione dei confini tra il sé e l'altro. Altri studi hanno identificato persino un marcatore limbico dell'esperienza mistica e religiosa. L'apprensione sensoriale verso il divino o, più in generale verso l'agente invisibile, coinvolge infatti i sistemi percettivi attraverso una sovrapposizione delle sensazioni tattili, visive, percettive, olfattive e uditive. I ricercatori si sono accorti di questa commistione sinestetica studiando le aree comuni attivate in caso di epilessia tempero-limbica, di esperienze di pre-morte e di stati indotti da sostanze allucinogene. Tutte queste alterazioni portano a fenomeni di depersonalizzazione, di doppia coscienza, di perdita del senso di realtà e coinvolgono le strutture temporali mesolimbiche, in particolare, l'ippocampo e l'amigdala (Saver, Rabbin 1997).

Gli «specialisti dell'estasi», gli sciamani, hanno sviluppato una serie di raffinate procedure volte all'induzione di stati di *trance* e allucinativi che presentano delle caratteristiche permanenti nelle diverse culture e nel tempo. La danza, basata su una ripetizione di movimenti stereotipati, sostenuta in modo prolungato può determinare condizioni di iperventilazione, di aumento dell'anidride carbonica e di diminuzione dei livelli di glicemia, fattori che possono determinare fenomeni allucinatori. La stimolazione uditiva ripetuta è inoltre in grado di attivare centri cerebrali che danno luogo alle modificazioni degli stati di coscienza, mentre l'iperglicemia prodotta dal digiuno è uno strumento efficace per scatenare crisi di epilessia in individui predisposti. Il digiuno prolungato determina inoltre una ridotta sintesi di serotonina, un neurotrasmettitore impegnato nella regolamentazione delle emozioni e nella genesi delle allucinazioni. Traumi e dolore, così come l'esposizione a condizioni ambientali estreme sono tutte condizioni che attivano la liberazione di oppioidi e che producono stress, processi che possono comportare un'alterazione degli stati di coscienza. A ciò, va aggiunto l'uso di sostanze psicoattive, prodotte da piante considerate sacre e utilizzate durante i rituali.

Recenti studi neurocognitivi hanno rilevato come, più in generale, le narrazioni fantastiche attivino le aree neuronali deputate all'immagazzinamento nella memoria a lungo termine, in relazione proprio agli stimoli «magici» introdotti nel plot, e come il cervello metta in azione le aree del «sistema di appagamento» capaci di produrre piacere di fronte a elementi controintuitivi.
I neuroscienziati hanno infatti registrato un'attivazione di aree specifiche del sistema limbico capaci di stimolare la produzione dei mediatori chimici che generano piacere. Il successo dello storytelling magico e della fiaba di magia è quindi innanzitutto determinato da ragioni neurofisiologiche.
Inoltre, i ricercatori hanno riconosciuto che l'esercizio del pensiero magico stimola la creatività. La capacità di creazione di mondi immaginativi fantastici si traduce, nella vita quotidiana, nella competenza ad assumere punti di vista e prospettive multiple sulla realtà (Subbotsky, Hysted, Jones 2010). All'interno di una prospettiva evoluzionista, secondo la quale tutto quanto avviene nella mente umana si spiega in termini di strategia di sopravvivenza, il piacere provato

nell'immersione del magico sembra essere giustificato proprio da questo rapporto tra creatività e capacità di spostare il centro di riferimento lontano dall'*hic et nunc*.

Il pensiero magico è quindi una forma di pensiero divergente che aiuta nell'esercizio dell'attività di previsione e di lettura della mente dell'altro, che consente di esercitare la capacità di costruire controfattuali e alternative possibili allo stato delle cose. Ben lontano dell'essere un errore cognitivo radicato in una scarsa comprensione della causalità, si configura invece come competenza alternativa altamente adattabile a situazioni specifiche, rilevanti per la sopravvivenza della specie.

Il pensiero magico interviene, infatti, di fronte a situazioni non gestibili attraverso la logica, come reazione allo stato di ansia prodotto dallo scontro con eventi incontrollabili per l'uomo. L'ansia provoca importanti ripercussioni sullo stato fisico e cognitivo dell'individuo e della comunità, è quindi possibile interpretare la reazione esercitata dal pensiero magico come una soluzione adattativa escogitata dalla nostra mente. In questi termini, la magia diviene uno strumento cognitivo funzionale, un vero e proprio sottoprodotto del processo evolutivo (Markle 2010).

La psicologia evolutiva ha identificato un «agente rilevatore attivo» alla base della tendenza umana verso la fede in agenti soprannaturali (Barrett, Richert, Driesenga 2001; Atran 2002). La capacità di vedere le cose del mondo come agenti intenzionali, anche quando non lo sono, ha un effetto altamente benefico in termini di possibilità di sopravvivenza. Infatti, maggiore sarà l'attivazione dell'agente intenzionale, più alta sarà la possibilità dell'individuo di rilevare gli agenti esterni, in particolare quelli non direttamente visibili (ad es., l'animale che si nasconde nella foresta). La nostra mente è predisposta alla ricerca di soluzioni causali per identificare l'agente e per prevenire il pericolo, ma, in alcuni casi, il pensiero magico deve necessariamente subentrare al pensiero logico.

L'intervento del pensiero magico come reazione alla realtà era già stata spiegato dai due pionieri della ricerca neuroscientifica che, alla fine del secolo scorso, avevano rilevato in questo processo l'origine della narrazione apotropaica ancestrale. Eugene D'Aquini e Andrew Newberg, i due scienziati che si sono a

lungo occupati del rapporto cervello-religione, hanno chiamato l'agente intenzionale «imperativo cognitivo» e hanno portato sotto i riflettori l'esigenza biologica dell'uomo di trovare un senso alla realtà, attraverso la costruzione di narrazioni più o meno mimetiche rispetto al mondo. L'imperativo cognitivo si attiva di fronte alle situazioni intollerabili, come reazione all'impossibilità di neutralizzare le minacce. A livello neurologico, questo processo comporta un'attivazione della corteccia cerebrale ed è accompagnato da uno stato d'eccitazione prodotto dal sistema limbico. L'ansia che scaturisce dalla minaccia insopprimibile provoca quindi la speculazione del pensiero magico e, secondo i due neuroscienziati, costituisce la condizione necessaria per lo scaturire delle narrazioni mitiche che tentano di rispondere ai grandi problemi metafisici dell'uomo. Il pensiero magico è alla base della creazione dello storytelling arcaico e apotropaico, così come delle religioni e dei rituali.

La ricerca ci suggerisce pertanto che tutti gli esseri umani sviluppano la capacità di usare il pensiero magico e lo esercitano in tutto l'arco della loro vita, seppur a livello inconscio. La tendenza a leggere particolari eventi come soprannaturali sembra anzi incrementarsi negli individui con l'aumento dell'età (Wooley, Cornelius, Lacy 2011). Il pensiero magico affiora, in particolare, negli adulti in situazioni di stress come soluzione di pacificazione, intervenendo come risposta a una minaccia non gestibile attraverso la ragione. A livello evolutivo, il termine minaccia indica qualsiasi evento che può causare un calo della capacità riproduttiva e di sopravvivenza della specie. Quando gli individui e i gruppi non hanno risorse o conoscenze per poter reagire a una minaccia, questa si configura come non gestibile. Il pensiero logico e il ragionamento causale appaiono inefficaci nel produrre soluzioni alle minacce non gestibili, in quanto queste non possono essere influenzate dal comportamento umano. In termini di calcolo del costo della sopravvivenza, quindi, le minacce non gestibili presentano un valore fisso, indipendentemente da qualsiasi azione o non azione esercitata dall'individuo. Le minacce non gestibili generano stress e ansia, due fattori che comportano elevati costi di sopravvivenza: prima di tutto, possono causare una riduzione della produttività (capacità di pensare e reagire velocemente) dovuta alla diminuzione della memoria di lavoro, inoltre, possono indurre

all'indebolimento fisiologico del corpo e a una perdita di funzioni nella memoria a lungo termine. Quando si manifesta una minaccia non gestibile, il pensiero magico mitiga il costo della sopravvivenza, interviene quindi come risposta all'ansia e allo stress, laddove il pensiero logico risulta inefficace.

Quando il cervello riconosce una situazione come incerta, reagisce inoltre con il rilascio di ormoni, attivando le ghiandole surrenali (Markle 2010). L'attivazione delle ghiandole surrenali provoca infatti la secrezione di cortisolo, di adrenalina e di noradrenalina. Questi tre ormoni sono la causa delle risposte di fuga o di lotta che sono accompagnate anche da un aumento della frequenza cardiaca, della respirazione e della pressione sanguigna. L'ansia quindi intacca la memoria di lavoro, riduce la capacità di pensare e reagire rapidamente, logora il sistema immunitario e aumenta la predisposizione a patologie e malattie; indebolisce inoltre i neuroni dell'ippocampo, danneggiando la memoria a lungo termine (Sapolsky 1996).

Ciascuno di questi fattori comporta un elevato costo in termini di sopravvivenza dell'individuo. La riduzione delle prestazioni ha un forte impatto sulla capacità di svolgere atti necessari alla sopravvivenza, come procurarsi il cibo, costruire degli arnesi o un riparo. Le infezioni a seguito di una ferita o di una malattia possono divenire fatali in condizione di stress. Inoltre, lo stress può provocare nelle gestanti parti prematuri, pericolosi per il neonato; anche in questo caso, i rischi costituiscono un costo molto elevato in rapporto alla quantità di energia spesa durante la gestazione. Ancora, la perdita di memoria comporta un abbassamento delle possibilità di muoversi, di gestire la realtà e di tramandare le informazioni necessarie alla sopravvivenza all'interno della comunità.

L'ansia costituisce perciò un grave danno per l'individuo e la specie umana e viene valutata dal nostro cervello in termini di costi di sopravvivenza. Mentre le minacce gestibili vengono affrontate all'interno del dominio causale della conoscenza fisica che consente di affrontare in modo logico ed efficace il pericolo, le minacce non gestibili risultano al di fuori del dominio di conoscenza. In questi casi, il pensiero logico non si dimostra utile, in quanto vengono a mancare troppe variabili e tale deficit di mezzi genera ansia. Le minacce gestibili o non gestibili possono inoltre essere di tipo effettivo o previsto. Nel primo caso,

la minaccia si verifica realmente, mentre nel secondo potrebbe non manifestarsi. L'ansia si scatena però in entrambe le alternative, pertanto, in caso di minacce previste e non manifestate, il costo in termini di sopravvivenza risulta particolarmente pesante. Sappiamo però che il sistema neuro-chimico reagisce allo stress attraverso la mediazione del pensiero magico. Il vantaggio di questo strumento è dato dal fatto che il suo campo d'azione va oltre il dominio della conoscenza e può contenere informazioni utili a integrare i dati mancanti per elaborare una reazione alla minaccia non gestibile.

Le minacce non gestibili, per definizione, vanno oltre il nostro livello di controllo, quindi il piano d'azione elaborato non comporta generalmente una reale risoluzione del pericolo. I comportamenti e i rituali per curare una malattia o per far piovere non hanno alcun effetto sulle manifestazioni reali, ma esercitano direttamente sul livello d'ansia. La trasmissione a livello genetico costituisce un rischio troppo elevato nel processo evolutivo dell'uomo, per questo, il meccanismo cognitivo di abbattimento dello stress si configura come uno strumento di adattamento alquanto prezioso. L'attivazione del pensiero magico è determinato da una risposta inconscia che scaturisce dall'improvviso cambiamento fisiologico innescato di fronte a una minaccia. La mente umana passa pertanto dal pensiero logico a quello magico che predispone un set di informazioni e di credenze che consentono di creare correlazioni immaginarie tra ciò che è noto e ciò che è ignoto.

3. Dal rito alla simbologia fiabesca

La stessa funzione di compromesso tra la realtà e la mente umana esercitata dallo storytelling magico è assolta anche dai riti che, in tutte le culture antiche e moderne, s'innestano su narrazioni e da queste traggono forza. Gli stimoli acustici presenti nel rito, le ripetizioni della danza, del canto, dell'omelia stimolano la corteccia cerebrale e inducono a stati d'intenso piacere (D'Aquili, Newberg 1993). Attraverso il rituale, che costituisce un processo di razionalizzazione, di organizzazione, stereotipizzazione e ripetizione degli elementi del mito (Wallace 1966), le comunità modificano i rapporti tra individuo e mondo. Il rituale ancestrale avviene prevalentemente di notte o in particolari periodi dell'anno, comunque in luoghi appartati, è quindi volto a creare una dimensione parallela al mondo. In particolare, Wallace parlò di riorganizzazione rituale dell'esperienza (Wallace 1966).

Il rito si configura perciò come un processo di apprendimento attraverso il quale il mondo subisce una semplificazione e una chiarificazione, viene trasformato in una ordinata disposizione di simboli. È grazie a ciò, che l'individuo può acquisire nuove strutture cognitive e una rinnovata identità, che generalmente corrisponde anche a una nuova appartenenza sociale. Il rituale è essenzialmente un atto comunicativo e riorganizzativo, ma essendo stereotipato e ripetitivo non aggiunge nulla di nuovo, non è informativo. Ciò che prospera nella ridondanza delle pratiche rituali è la risonanza dei simboli stessi che lo compongono. Non a caso, proprio la reiterazione del processo stereotipato del rituale è da considerare un elemento fondamentale nello stesso sviluppo evolutivo del pensiero simbolico. La caratteristica dello «sfarzo» sensoriale (Whitehouse 1992), l'uso estensivo di suoni, colori, odori e sapori, è generalmente associata alle sequenze visive a forte salienza emotiva e in grado di fornire materiali simbolici per una rielaborazione successiva all'atto.

È possibile considerare il rito come una sottoclasse del pensiero magico e religioso. In particolare, anche nei rituali interviene il sistema di rilevamento

cognitivo impiegato per identificare gli agenti nel mondo reale. Nel rituale un agente agisce su qualcosa (un paziente) per giungere a un nuovo stato di cose, mediante l'invocazione di un agente soprannaturale. Gli scripts rituali attivano inizialmente una comprensione intuitiva sulle azioni presenti nella rappresentazione dell'ordinario, del comportamento non rituale (Lawson, McCauley 1990). In secondo luogo, i temi particolari del comportamento ritualizzato emergono dal sistema cognitivo emotivo orientando la rappresentazione di minacce e agenti controintuitivi. Entrano quindi in campo, le sequenze di azioni tematicamente legate a un repertorio di precauzione evolutiva (Boyer, Liénard 2006). Anche l'ordine e la disposizione simbolica degli elementi presenti nei rituali è spiegabile attraverso una prospettiva cautelativa: la disposizione simmetrica facilita l'individuazione di possibili agenti che possono costituire un pericolo.

Spesso, il rito prevede stimoli che sono capaci di produrre stati alterati della mente, come la *trance* e le allucinazioni. L'antropologa Janet Siskind (1973) ha descritto come, nella cultura degli Sharanaua del Perù orientale, gli iniziati, attraverso l'assunzione di sostanze allucinogene, si procurino visioni che vengono poi trasmesse al resto della comunità attraverso i canti e i racconti, contribuendo così al proliferare di un substrato mitologico condiviso, «gli uomini cantano ciò che vedono e il loro canto evoca le visioni» anche agli altri partecipanti (Siskind 1973, 136-137). Recenti studi neurocognitivi hanno registrato come l'effetto psichedelico esercitato da funghi allucinogeni, impiegati nei rituali dell'antichità, comporta un ritorno neurologico a uno stato definito «primitivo», caratterizzato da un uso preminente del pensiero magico (Carhar, Harris 2013). Le fantasie che scaturiscono dagli stati allucinatori del rito confluiscono quindi in sistemi narrativi coerenti che permangono nella memoria individuale e collettiva della comunità. Pratiche simili sono ampiamente attestate archeologicamente, ad esempio, in una sepoltura di una grotta dell'Iraq del nord, risalente a 60.000 anni fa, sono state trovate piante allucinogene depositate a scopo rituale vicino ai resti del defunto. Tra le straordinarie figure delle grotte di Lascaux è invece possibile riconoscere la *silhouette* di uomo in stato di *trance* sciamanica.

La Barre ha identificato all'interno dei processi allucinatori delle *costanti psicofisiche*, che sono risultato dell'assunzione di determinate sostanze alteranti lo stato di veglia, e delle *costanti simboliche* che riguardano invece il loro contenuto (La Barre 1975). A fronte di ciò, l'antropologo ha riconosciuto nel fenomeno della macripsia indotta da droghe, cioè dell'ingrandimento di ciò che si osserva, l'origine della figure dei giganti, presenti sia nella mitologia che nelle fiabe. Al fenomeno contrario invece, quindi alla micropsia, sarebbero da ricondurre i personaggi di dimensioni minuscole, come gli elfi e i nani. L'antropologia ci racconta come, spesso, le comunità che praticano i rituali considerano il mondo onirico generato dagli stati allucinatori come la *realtà*, mentre il mondo della veglia appare un *riflesso*. La dimensione allucinatoria e immaginativa diviene pertanto *realtà* e si trasforma nella stessa dimensione culturale di quel popolo. Inoltre, il rapporto tra visioni e cultura non è di tipo unidirezionale e spesso quest'ultima, con le sue narrazioni coerenti, contamina e influenza gli stati allucinatori e viceversa. All'interno di questo processo biunivoco è inoltre possibile riconoscere un simbolismo culturale e un simbolismo individuale in costante interazione tra loro. L'antropologia cognitivista e le neuroscienze più avanzate paiono quindi confermarci i molteplici legami possibili tra mente, narrazione ancestrale e rito.

Fiaba e mito sono da considerare risposte della mente umana alla necessità biologica ed evolutiva di gestire, conoscere e interpretare la realtà considerata non gestibile attraverso il pensiero causale. La stessa messa in scena del rituale prevede alla base un'intuizione su un possibile pericolo capace di generare ansia individuale e collettiva. Il comportamento ritualizzato deve pertanto essere letto in un'ottica di sistema evolutivo orientato alla rilevazione e alla reazione delle minacce. Secondo i ricercatori, i rituali coinvolgono i sistemi neuronali dedicati alla rilevazione e alla prevenzione dei pericoli invisibili (Boyer, Liénard 2006). Gli studi di *neuroimaging* sui pazienti affetti da disturbi ossessivi compulsivi (OCD) mostrano, in particolare, la relazione tra ritualizzazione, stress e sistemi cognitivi di identificazione delle minacce (Rauch et al. 2001). Il tenore emotivo dei rituali sembrerebbe infatti coinvolgere direttamente le aree corticali e limbiche dedicate al trattamento dei segnali di pericolo. Ciò ha condotto ad

avanzare l'ipotesi che la patologia OCD sia da collegare a una mancata inibizione o a uno stato off-line di un set di normali reazioni neuronali che si attivano di fronte a potenziali fonti di pericolo (Liénard, Boyer 2006a). Gli antropologi cognitivisti hanno dimostrato come la magia e i rituali, in tutte le culture e i tempi, gravitano intorno a dei nuclei tematici costanti, quali i binomi trasgressione/sanzione, purezza/contagio e la messa a fuoco dei limiti e delle soglie (Boyer 2001). I rituali si organizzano intorno a dei temi determinati culturalmente e riconducibili a precisi principi astratti che determinano come gli elementi e le sostanze magiche pericolose siano invisibili *i)*; come il contatto con queste sostanze costituisca sempre una minaccia *ii*); e come la quantità di sostanza coinvolta sia irrilevante *iii).*

In questo senso, i comportamenti rituali magici e superstiziosi sono spesso un'estensione diretta delle deduzioni non logiche che sono alla base della possibilità di contagio. Le intuizioni sul contagio, che appartengono originariamente a un dominio non simbolico vengono quindi dirottate nella sfera del pensiero religioso magico. I set di scripts predisposti per l'individuazione delle minacce invisibili divengono strumenti per mettere in scena i rituali, le rappresentazioni apotropaiche e lo storytelling magico e mitologico, tutti spettacolari sottoprodotti culturali delle funzioni neuronali legate alla sopravvivenza. Il pensiero magico non fa altro che estrapolare delle sequenze emotivamente vivide da una serie codificata di azioni selezionate dall'evoluzione. Nel momenti in cui il set di informazioni comportamentali è trasferito ed attivato nella sfera del magico i suoi temi e le sue procedure divengono altamente salienti, facili da acquisire, da ricordare e comunicare (Boyer 2003). In questo senso, il pensiero magico si configura come un «sistema parassita» capace di reimpiegare strutture cognitive che appartengono al dominio del razionale. L'incrocio dei risultati forniti dall'antropologia evoluzionista, dalla neuropsicologia e dalle ricerche di *neuroimaging* indirizzano, quindi, verso un'interpretazione della ritualizzazione come sistema evolutivo di precauzione orientato alla rilevazione e alla reazione alle minacce. Questo dispositivo appare distinto dal sistema di risposta basato sulla paura e si fonda su un repertorio di scripts relativi agli indizi sui potenziali pericoli e sulle possibili precauzioni. In caso di minacce manifeste,

con segnali diretti di pericolo, ad esempio la presenza di un predatore, si attivano i meccanismi di reazione legati alla paura dai quali scaturisce l'aggressività e si innescano come risposte gli stati di immobilizzazione, di fuga o di lotta (. Quando la minaccia non è manifesta, ma solo dedotta, il nostro sistema cognitivo mette in atto un processo volto a identificare gli indizi sul potenziale pericolo. Ad esempio, il sapore strano di un cibo può essere indizio di uno stato di putrefazione, i rami spezzati possono indicare il recente passaggio di un predatore o l'atteggiamento di un individuo può suggerire la sua non disponibilità alla cooperazione. Il sistema evolutivo di precauzione prevede una serie di sottodomini che scandiscono le fasi del processo di rilevamento; un primo sistema di sicurezza viene attivato di fronte a una minaccia possibile, non manifesta che genera ansia. Subentra, a questo punto, il sistema cognitivo che attinge informazioni da un set di scripts comportamentali. Il sistema di motivazione innescato dallo stato di eccitazione indirizza verso la scelta dello script ritenuto consono e spinge alla reazione: «qualche cosa» deve essere necessariamente fatto, anche se non c'è una coscienza del perché quel «qualcosa» debba essere fatto.

Ciò fa appunto scattare una reazione non intenzionale di ricerca tra le sequenze di scripts che appaiono intuitivamente appropriate. Le azioni sono quindi selezionate da un repertorio evolutivo sulla precauzione (*Evolutionary Precaution Repertoire*) (Boyer, Liénard 2006). Lo stesso processo si verifica nel rito la cui esigenza scaturisce dall'intuizione che, date certe circostanze, può essere pericoloso non agire, non effettuare delle azioni ritualizzate che vengono trasposte proprio da quel set di azioni codificate per sfuggire alle minacce. I ricercatori hanno identificato una sostanziale sovrapposizione dei temi dei rituali con quelli del repertorio evolutivo di precauzione, quali la contaminazione patogena, il pericolo della predazione, la minaccia riproduttiva, la scarsità di risorse, il predominio e l'interazione sociale. Gli individui sanno che, in alcune circostanze, il rituale deve essere eseguito, un suo inadempimento potrebbe comportare gravi ripercussioni sulla comunità. In occasione di malattie, nei momenti di passaggio da una stagione all'altra, in caso di guerra, ecc., la comunità intuisce la necessità di una particolare sequenza di azioni volta a proteggere il

gruppo dalla contaminazione da sostanze invisibili, dagli attacchi di predatori e agenti non percettibili (come le streghe o gli spiriti) così come dalle malattie e dalle carestie. Gli scripts che i partecipanti al rituale devono attuare sono estrapolati dal repertorio evolutivo di precauzione, ad esempio possono essere richieste azioni legate alla purificazione, come il lavaggio di oggetti e corpi.
La ritualizzazione si connota quindi come un sottoprodotto dei sistemi evolutivi originati per muoversi nella realtà. I benefici della reiterazione delle azioni rituali sono stati individuati dalle varie correnti antropologiche in termini di vantaggi adatattivi, come momenti cruciali nell'organizzazione e nell'interazione sociale. Le indagini neurobiologiche aggiungono al rito una valenza di risposta ottimale all'ansia che produce un pericoloso deterioramento cognitivo. Inoltre, i rituali collettivi trasmettono informazioni sui potenziali pericoli, sulle sequenze di risposte adeguate e sulle misure precauzionali rigidamente descritte dal nostro sistema neurocognitivo. Ciò rende le sequenze dei rituali altamente convincenti a livello intuitivo e questo contribuisce alla loro trasmissione intergenerazionale, in quanto sfruttano e ottimizzano le risorse dell'architettura mentale, si comportano cioè da attrattori cognitivi (Liénard, Boyer 2006). I rituali stessi sono da considerare come diretta espressione di un repertorio comportamentale atavico, in quanto combinano, ripetono, accumulano singoli comportamenti che sono originariamente collegati a rischi evolutivi.

Il rapporto tra dimensione della fiaba e realtà è stato ampiamente discusso dagli studiosi di fiabe, in particolare, Bengt Holbek (1987) ha identificato, nei racconti di magia, la presenza di una serie di simboli fortemente empatici che si riferiscono a esseri ed eventi che appartengono al mondo reale. La struttura della fiaba e i suoi dispositivi formali creano delle «proiezioni fisiche e delle rappresentazioni di processi psicologici» dell'uomo (Tatar 1987, 80). Lo stesso processo di trasposizione di motivi del rituale antico nello *storytellin*g arcaico prevede un iniziale processo analogico, un'identificazione metaforica di base e una successiva trasposizione nella narrazione. In questo senso, alcuni elementi che affiorano dal racconto fiabesco, come relitti culturali di una inconscia consapevolezza ancestrale, si comportano come attrattori cognitivi ad alta densità emotiva.

Le strutture atte all'interpretazione del simbolo interessano diverse regioni cerebrali. Questo è dovuto al fatto che, durante il processo interpretativo, entrano in campo livelli differenti tra cui la dimensione sensoriale e il territorio motorio contiguo. In generale, l'interpretazione del simbolo richiede processi cross-modali.

Il riferimento simbolico si sviluppa nella mente solo a seguito dell'affermarsi di una serie di condizioni necessarie: *i*) prima di tutto, deve verificarsi la condizione associativa tra i segni (ad esempio, le parole) e gli oggetti dell'esperienza (cose ed eventi); *ii*) in secondo luogo, deve stabilirsi un insieme sistematico di associazioni indicali tra segni differenti nella forma dell'alternanza logica e dei correlati sostitutivi; *iii*) è infine necessario riconoscere le corrispondenze tra le relazioni combinatorie segno-segno e le relazioni implicite esistenti tra gli oggetti rappresentati.

Le associazioni simboliche su cui poggia la trama dei significati, pensiamo ad esempio al simbolo della sirena che permane nei secoli assumendo differenti variazioni semantiche, dipendono dal supporto mnemonico fornito dalle immagini mentali che sono costruite partendo dai sensi. Ciò è comprensibile se pensiamo alla funzione delle immagini mentali durante la lettura di una storia, oppure alle immagini acustico-motorie delle parole da associare a volti e oggetti. Tuttavia, le immagini mentali sono solo una *occorrenza neurologica* del simbolo. Il riferimento simbolico implicito emerge invece dalla molteplicità delle relazioni che intercorrono tra parole, immagini e significati capaci di creare un reticolo di associazioni che collegano le occorrenze virtuali ai dati esperienziali e alle possibilità psicomotorie reali (Deacon 2005). Le aree neuronali che sottostanno a tali occorrenze sono molteplici e vaste, il simbolo impegna un sistema neuronale ad alta distribuzione, nel quale la corteccia cerebrale sembra svolgere un compito di coordinazione nella creazione e nell'interpretazione delle relazioni simboliche.

La corteccia cerebrale partecipa quindi alla costruzione di un'architettura mnemonica sulla quale viene ad innestarsi il riferimento simbolico. La densità informativa del simbolo, la velocità richiesta per processare la sua complessità e la necessità di costruire un riferimento simbolico attraverso altri simboli-

componenti richiedono un forte sforzo alla memoria a lungo termine e ai processi di attenzione.

I neurosemiotici, in particolare Steven Pinker e Terrence W. Deacon, sostengono che l'uso dei simboli sia stato «il *primum movens* della prefrontalizzazione del cervello nell'evoluzione degli ominidi» (Deacon 2005, 323). La capacità di comprendere le relazioni simboliche è infatti una competenza fondamentale nell'organizzazione sociale e nella sopravvivenza dell'individuo e del gruppo e ha esercitato un ruolo determinante nel lungo processo di prefrontalizzazione e di aumento del volume cerebrale. La capacità simbolica è alla base anche della facoltà dell'uomo di formulare modelli di futuri possibili o alternativi alla realtà, mentre la possibilità di generare inferenze simboliche e abbreviazioni descrittive ha contribuito a determinare molti altri comportamenti adattativi. Ciò ha portato i neurobiologi a coniare l'espressione *homo simbolicus*:

> «L'idea della comunicazione simbolica è speciale. Ha creato una trasmissione ereditaria extra biologica con un carattere potente e complesso, e con una sorta di vita autonoma. Per questa ragione il processo coevolutivo ha svolto un ruolo così importante nella formazione del nostro cervello e della nostra mente. Semplicemente non ha senso comprendere l'anatomia, la neurobiologia, o la psicologia dell'uomo se non riconosciamo che sono tutte state plasmate da qualcosa che meglio potremmo descrivere come un'idea: l'idea del riferimento simbolico. Anche se il pensiero simbolico può essere interamente personale e privato, il riferimento simbolico è di per sé sociale» (Deacon 2005, 395).

La crescita della corteccia cerebrale nell'uomo, iniziata circa centomila anni fa, sembra essere dipesa da processi di socializzazione e non da cambiamenti di nicchie ecologiche (Fabbro 2010). Questa tendenza è alla base di quelle caratteristiche comuni della specie umana, presenti in tutte le culture e in tutte le epoche, quali, ad esempio, la produzione di linguaggio, la costruzione di strumenti, l'uso del fuoco, l'arte, la musica, l'accumulo di conoscenze, l'uso di

piante per scopi alimentari, terapeutici e conoscitivi, la dimensione del sacro e dell'immaginativo. Lo sviluppo della corteccia parieto-temporale ha incrementato la capacità di memorizzare episodi, comportamenti ed eventi, sia a livello cosciente (memoria esplicita), sia incosciente (memoria implicita). L'incremento delle dimensioni dei lobi frontali ha consentito l'inibizione di alcuni comportamenti, favorendo il *problem-solving*. Un'altra conseguenza dell'espansione di questa area cerebrale, riguarda la capacità di generare ipotesi sul futuro, di formulare cioè prospettive su una serie di scenari possibili e inferenze simboliche. Lo sviluppo delle aree associative della corteccia è inoltre alla base della capacità di prevedere e immaginare i pensieri, gli atteggiamenti, le azioni dei nostri simili. I processi di lettura della mente, o lettura delle intenzioni, richiedono forme complesse d'interazione collegate a un ampliamento delle strutture nervose che le sottendono.

Esperimenti di laboratorio hanno dimostrato come gli stessi primati possano imparare ad apprendere un sistema primitivo di riferimenti simbolici in un contesto di addestramento elaborato attraverso un sistema prolungato di ripetizioni di stimoli e gesti (Deacon 2005). Gli ominidi primitivi costituirono un sistema di associazioni e oggetti che poté conservarsi e diffondersi anche grazie alla reiterazione e, col tempo, giunsero ad abbandonare l'associazione concreta a favore di una più astratta arrivando così alla costituzione di un sistema complesso di simboli basato su relazioni combinatorie.

L'organizzazione sociale del gruppo, le norme che sanciscono gerarchia e potere, la condivisione del cibo, persino il sesso, quindi le relazioni riproduttive, sono regolamentate da codici simbolici già nelle più ancestrali comunità di *homo simbolicus*. Così, ad esempio, il matrimonio non coincide con l'accoppiamento, ma costituisce una relazione simbolica, una formazione di alleanze che legano una coppia riproduttiva al gruppo. Il matrimonio è un sistema simbolico universale istituito come reazione all'estrema instabilità evolutiva. La simbolizzazione era l'unica soluzione adattativa possibile, come sostiene Deacon «la cultura simbolica fu la soluzione a un problema riproduttivo che solo i simboli potevano risolvere» (Deacon 2005, 387).

In questa prospettiva, il simbolo e le sue derivazioni, il rito e lo *storytelling* ancestrale nelle sue diverse varianti, assumono il valore di «contratti sociali». Il rituale deve aver rivestito un ruolo fondamentale nel processo di affermazione del pensiero simbolico. La ripetizione che lo caratterizza agisce infatti sulla cognizione umana rendendo le relazioni simboliche appena coscienti, mentre la valenza emotiva viene amplificata dalla partecipazione del gruppo.

Le litanie e le cerimonie d'iniziazione, in tutte le culture e i periodi, svolgono proprio il ruolo di avvicinare l'iniziato al simbolo, andando oltre la superficie delle cose, e instaurano relazioni simboliche sociali. Il processo di simbolizzazione ricorre spesso allo stratagemma della falsa rappresentazione, dell'imitazione dell'atto per superare la soglia simbolica e instaurare quello che abbiamo chiamato «contratto sociale». Pensiamo, ad esempio, alla messa in scena della guerra, che prevede un rituale nel quale i partecipanti mimano l'aggressione e che è volta a stipulare la relazione simbolica astratta della pace. Pace e guerra divengono quindi i termini polari della relazione che si costruisce usando una strategia *reductio ad absurdum*. L'intero sistema di contrapposizione dei due termini astratti viene ricostruito in modo controllato attraverso il rituale e la messa in scena dell'aggressione. Il contesto del rituale e la ridondanza delle associazioni rendono questo sistema simbolico attendibile ed efficace. Il rituale assegna ai partecipanti e ai loro atti il ruolo di occorrenze simboliche, attraverso ciò determina il ridefinirsi dei ruoli sociali in un sistema complesso dove a ogni membro viene assegnata una relazione simbolica implicita in relazione allo status degli altri. I segni di questo circuito simbolico possono manifestarsi anche in «occorrenze corporee», attraverso l'uso di vestizioni cerimoniali, di cicatrici, tatuaggi e pitture rituali che divengo simboli della relazione.

Una stessa miscela di correlati simbolici è rintracciabile nel genere fiaba dove le azioni potenzialmente aggressive vengono ricodificate e messe in atto secondo la grammatica del racconto di magia, immergendole nel flusso a-temporale del fiabesco.

La sotterranea realtà che trapela dalla superficie del fiabesco, spesso atroce, viene parafrasata nella sostanza del meraviglioso, in alcuni casi viene ridicolizzata,

secondo la strategia di ribaltamento simbolico e di sovversione dei termini al fine di ristabilire un antinomico equilibrio.

In particolare, una concezione «incarnata» e cosmologica del corpo umano partecipa a questa strategia di straniamento della fiaba. Il pensiero mitico procede attraverso un «modello ridotto» come sistema di rovesciamento della realtà, «la riduzione (…) sembrerebbe una sorta di rovesciamento dei processi della conoscenza: per conoscere l'oggetto reale nella sua totalità noi abbiamo sempre la tendenza a operare partendo dalle sue parti» (Lévi-Strauss 1964, 35).

Il processo di «rovesciamento» attuato dallo sguardo proprio della mitopoiesi è particolarmente visibile nella rappresentazione del corpo e delle sue funzioni vitali, pensiamo, ad esempio, ai racconti popolari *la fanciulla del braccio d'oro* o *la fanciulla senza mani* o, ancora, al ricorrente tema del cannibalismo che si focalizza sullo smembramento. A titolo esemplificativo, la fiaba *La fanciulla senza mani* racconta come, alla morte della regina, il re voglia sposare sua figlia. La principessa rifiuta e, per punizione, il re le taglia le mani. La fanciulla fugge e incontra un altro re che la sposa malgrado la sua menomazione. Da questo matrimonio, nascerà un bambino. La suocera, invidiosa, farà però in modo che la principessa e il suo bambino siano costretti fuggire da corte. Grazie a un evento miracoloso, la principessa tornerà, a questo punto, in possesso delle sue mani e si riconcilierà con lo sposo. Sia il motivo dell'incesto che quello delle mani tagliate non compaiono in tutte le versioni. L'amputazione delle braccia appare una variante e un'estensione del motivo del taglio delle mani. In alcune, le mani della fanciulla sono tagliate per impedirle di pregare, in altre è la protagonista stessa che esegue un'automutilazione[5].

5 Aarne e Thompson inseriscono la fiaba nel gruppo di racconti indicati con la sigla AT706, incentrati su personaggi femminili esiliati, tra i quali è presente anche *Biancaneve*. Il racconto è diffuso in tutta Europa, in Medio Oriente, in Africa, in India e in Estremo Oriente. In particolare, in un racconto arabo inserito in *Le mille una notte*, sono presenti i temi dell'amputazione come pena per chi offre elemosine e dell'amore del re verso una donna dalle mani amputate. Nella letteratura medioevale dell'Europa Occidentale, la fiaba compare più volte, ricordiamo la *Vita Offae Primi* attribuita a Matteo di Parigi (1259) in cui i protagonisti sono il re d'Inghilterra Offa e la sua sposa (Dekker, van der Kooi, Meder 2001). Nel romanzo cortese la storia è riportata in francese antico *La Manekine* di Philippe de Remi (1246-1296). In Inghilterra, il motivo divenne famoso perché inserito nei *Racconti di Canterbury* di Geoffrey Chaucer (1340 circa-1400). Una versione italiana si trova nel *Pecorone* di Ser Giovanni Fiorentino, composto tra il 1378 e il 1385 e nel più tardo *Pentamerone* di Gian Battista Basile (1634-36). In questa versione, intitolata *La*

Il corpo e le sue attività fisiologiche partecipano a quel *bricolage* mitopoietico proprio del pensiero magico e si configurano come metafore dell'esistenza umana *parte* di un *sistema Cosmo* sensibile e sovrasensibile. Il corpo diviene quindi riduzione biologica, materia d'incarnazione di un pensiero cosmico, un territorio a forte densità topografica fisica e simbolica dove è possibile ben rappresentare quei processi di inversione e di passaggio, di trasposizione metaforica e di sovversione. Il continuo consumare del corpo, l'avidità della fame e della sete, le esigenze fisiologiche e sessuali persistenti nella fiaba rivelano uno sguardo fondante ed escatologico. Ma il corpo è anche zona liminare, confine tra dentro e fuori. La funzione di inghiottimento, in particolare, consente alla fiaba di produrre un processo d'osmosi corporea, di rigenerazione, di partogenesi. Questo processo, pregnante nel racconto popolare, è declinato in particolare attraverso la figura dell'orco divoratore che

> «macina, inghiotte, assorbe e digerisce le carni ridotte a poltiglia; ma dopo averle divorate e assimilate le erutta fuori soffiandole, in un alternarsi d'aspirazione e d'espirazione, in un mulinello circolare diretto verso l'altro per poi riassorbirle in una nuova macellazione, in una immagine (…) emblema della funzione primaria alimentare di tutto il processo digestivo (introduzione, assimilazione, deiezione), espresso pure nell'immagine del ventre-fornace, del ventre-forno nei cui anditi (o grotte) riposti e caldi avviene il processo di cottura che sta per concezione» (Camporesi 1985, 38).

Non a caso, il corpo nella fiaba appare spesso disarticolato, mutilo, iperbolico, centro di trasmutazione alchemica, un territorio liminare di trasgressione individuale e sociale. Il corpo non è solo al centro dell'esperienza del mondo, ma è anche al centro del primo processo intuitivo di discriminazione della realtà

Penta Mano-mozza, è presente il motivo dell'incesto. La protagonista, non è però figlia, ma sorella del re. La causa della passione ardente del fratello sono le belle mani della fanciulla, Penta si fa quindi mozzare le mani e le invia al re. Nella prima versione dei *Kinder-und Hausmärchen* (1812), i fratelli Grimm riportano i motivi dell'incesto e nell'amputazione di mani e seni della protagonista che non compaiono nell'edizione successiva. I fratelli Grimm rielaborano infatti la fiaba e introducono il personaggio del diavolo che chiede l'anima alla fanciulla (Dundes 1989).

volto a categorizzare il vivente e il non vivente, il corpo biologico e il corpo non organico.

4. Categorie ontologiche e *Märchenmotiven*

La fiaba si configura come prodotto culturale di successo perché rielabora, accosta e intreccia con straordinaria sapienza temi e motivi a forte impatto intuitivo ed emotivo. La risonanza e il potere d'attrazione della fiaba scaturiscono quindi dal rapporto tra gli elementi peculiari del genere e l'esperienza. Il livello nel quale gli attrattori cognitivi esercitano è, chiaramente, inconscio. In questo senso, i processi della memoria implicita e, in particolare, della memoria associativa risultano essenziali per comprendere la valenza della fiaba come *pathosformel*. Quella associativa è una forma di memoria implicita basata sulla formazione di associazioni capaci di dirigere i processi mentali e il comportamento al di là della coscienza (Westen 1999). Esperimenti basati su compiti di «priming» hanno dimostrato come gli individui possono ricordare implicitamente quanto viene attivato da una rete associativa, nonostante l'assenza di un coinvolgimento della memoria cosciente. Particolari caratteristiche di eventi, situazioni, persone o rappresentazioni possono stimolare modelli mentali impliciti, capaci di influenzare in modo significativo le nostre percezioni, le nostre emozioni e i nostri comportamenti. Le esperienze lasciano delle tracce nei circuiti neuronali che sono dotati di una particolare plasticità. Queste tracce possono essere direttamente richiamate alla coscienza (memoria esplicita o di apprendimento), ma possono anche riorganizzarsi e associarsi tra loro, spesso in virtù di nuove esperienze. Le nuove tracce potranno risultare non più in rapporto con l'esperienza iniziale e non accessibili alla coscienza o potranno essere inconsce fin dall'origine (Mancia 2006). Le strutture

cerebrali coinvolte nei meccanismi di memoria implicita sono già sviluppate alla nascita e comprendono l'amigdala (memoria emozionale), i nuclei alla base, la corteccia motoria (memoria comportamentale), e la corteccia percettiva (memoria percettiva) (Siegel 1999).

La stessa processazione della realtà affonda radici nella memoria implicita, infatti le aspettative sul mondo si basano soprattutto su categorie ontologiche che distinguono tra persona, animale, vegetali e sostanze (Atran 1989). I bambini appaiono sorprendentemente competenti nella distinzione ontologica tra esseri viventi e oggetti (Boyer 1994). La categoria di vivente viene, in un secondo *step*, raffinata differenziando persone, piante e animali. I primi sistemi d'inferenza esercitati intuitivamente dalla mente dell'uomo consentono d'identificare gli esseri animati come persone, permettendo di produrre delle attese sui loro comportamenti, appunto, come esseri viventi. Gli studi di etnolinguistica ci confermano come le prime categorie impiegate dall'uomo nel discriminare la realtà sono legate all'individuazione delle caratteristiche organiche e non organiche, quindi si basano sulla distinzione tra vivente e non vivente (Cardona 1985). Anche i concetti magici vengono elaborati partendo da questi domini ontologici fortemente radicati nella struttura della mente umana. Uno spirito è, ad esempio, un tipo particolare di persona, mentre una bacchetta magica è un artefatto con proprietà speciali. Le violazioni possibili ai domini ontologici intuitivi rendono i concetti salienti e vanno a costituire un «Catalogo degli schemi concettuali supernaturali». Scrive Pascal Boyer:

> «Si può esplorare tutto il mondo dei miti, tutte le fiabe e le leggende, tutte le storie fantastiche e di fantascienza, tutti i disegni animati e tutti fumetti, per scoprire che tutti i concetti soprannaturali che sono descritti, invariabilmente da quello che incarnano, corrispondono a questa corta lista di schemi concettuali sottogiacenti» (Boyer 2001, 116).

All'interno del dominio delle entità «viventi», il concetto di persona è particolarmente rilevante. La categoria ontologica di persona deve possedere determinate prerogative: la vita, la coscienza e un corpo. La straordinaria

rilevanza dei concetti controintuitivi, caratterizzati da una trasgressione o da un trasferimento di proprietà da altri domini ontologici, è prodotta proprio dalla violazione delle tacite attese inferenziali esercitate dalla nostra mente. La persona senza vita diviene cadavere, l'essere senza coscienza diviene uno zombie, mentre la perdita del corpo trasforma l'individuo in spettro.

Il sistema psicologico intuitivo che consente d'identificare una persona si basa, in particolare, su un preciso circuito neuronale che si è specializzato nel corso dell'evoluzione. È questo il sistema di riconoscimento dei volti umani. La capacità di riconoscere e ricordare i volti è rilevabile nei neonati fin dai primi giorni di vita (Slater, Quinn 2001). Ciò ha portato gli psicologi dello sviluppo a identificare una serie di dispositivi cognitivi che includono un sistema speciale per gestire i volti. Gli studi di *neuroimaging* e le scienze cognitive hanno fornito prove convergenti su questo tipo di specializzazione. A differenza delle informazioni provenienti dagli altri oggetti del mondo, quelle relative ai volti sono trattate come configurate, cioè vengono trattate tenendo conto della disposizione complessiva e delle relazioni fra parti (Tanaka, Sengeo 1997).

Gli studi neuroscientifici hanno prodotto un modello specifico di attivazione del circuito neurologico, specializzato in questo tipo d'identificazione, che coinvolge le aree del giro fusiforme del lobo temporale (Kanwisher, McDermott, Chun1997). All'interno del dominio rivolto alla visione e nell'identificazione dei volti, è poi possibile identificare un circuito specializzato negli sguardi, nell'espressione emotiva e persino nel sorriso (Haxby, Hoffman, Gobbioni 2002).

Il sistema di caratterizzazione facciale fornisce un ottimo esempio di dominio specializzato ma non è l'unico, accanto al già citato dominio di rilevamento dell'agente, possiamo porre anche il dominio numerico. La competenza numerica viene utilizzata dall'uomo in una larga varietà di comportamenti. Già dai primi mesi di vita, i bambini sanno intuitivamente stimare la grandezza e la numerosità degli aggregati, preferendo ad esempio più zucchero rispetto a meno zucchero, così come le quantità relative agli oggetti numerabili, il mucchio di perline più grande, rispetto a quelli più piccolo. In modo intuitivo, quindi, i bambini stimano le quantità, producono inferenze numeriche e recuperano i dati

numerici memorizzandoli. La loro è una competenza preverbale, di tipo analogico, del sistema di numerazione e delle regole del conteggio. Le scansioni cerebrali hanno identificato un sistema di attivazione preposto al calcolo esplicito che coinvolge per lo più l'emisfero sinistro, la precorteccia frontale inferiore e alcune aree attivate normalmente durante i compiti verbali. Il calcolo analogico presenta invece un circuito differente polarizzato intorno alla corteccia parietale laterale (Dehane et al. 1999). L'inferenza tra i due circuiti consente la rappresentazione in termini di grandezza e di identità. La capacità di stimare analogicamente le grandezze è presente anche in molti animali. Gli psicologi hanno riconosciuto, in particolare, nel numero un universale psicologico (Norenzayan, Heine 2005). I neonati hanno infatti dimostrato di saper in modo intuitivo riconoscere le prime tre cifre del sistema numerico, prediligendo il numero tre. Non sorprende quindi che durante la storia culturale dell'uomo questa cifra sia stata rivestita di importanti implicazioni simboliche e che nella fiaba costituisca un elemento ricorrente, marcatore di motivi ed isotopie.

I motivi della fiaba si servono infatti di specifici domini ontologici per sviluppare inferenze cognitivamente produttive ed emotivamente salienti. Il racconto di magia conferisce una veste morfologica alle costanti biologiche, introducendole nella sfera simbolica.

In questo senso, la fiaba come *pathosformel* conserva, nella stratificazione materica dei suoi significati simbolici e culturali, una «traccia» biomorfica; traccia che è, allo stesso tempo, contatto e perdita della componente biologica originaria.

5. Il corpo fiabesco

Lo schema corporeo è da considerare come base referenziale delle nostre percezioni, incarna infatti il primo spazio nel quale si incontrano e si impostano i limiti biologici, sociali e psicologici. In particolare, il corpo assume un ruolo centrale nella fiaba tradizionale, dove subisce processi di iperbolizzazione o, al contrario, di miniaturizzazione, di mutilazione, di concretizzazione e smaterializzazione. È proprio nel fiabesco che l'uomo sembra sperimentare in profondità la datità corporea: il corpo viene sezionato, in particolare il corpo femminile, manipolato e ciò sembra dettato da un'esigenza profonda di trascendere il limite naturale della fisicità umana, di superare i limiti corporei. All'interno dei *limina* del fiabesco, l'uomo acquista una disinvoltura e un'autonomia particolari nell'agire *col* e *sul* corpo. Lo spazio indeterminato del genere sembra permettere la manipolazione più estrema, l'enfatizzazione azzardata di alcune parti e la messa in ombra di altre, la riorganizzazione delle proporzioni, la trasformazione nell'informe.

L'attività di montaggio e smontaggio del corpo sembrerebbe trovare origine in un sentimento di «ammirazione topologica» di fronte al vivente. Nella fiaba, abbondano le secrezioni, i bisbigli delle interiora, i miasmi mortali, le eruzioni, le piaghe, prendono rilevanza organi e arti, le mani ad esempio, in un sistema metaforico e metonimico che viene a restituire un codice di trasmissione che appartiene tanto al sistema sociale e al rapporto tra cultura e natura, quanto all'esperienza psichica più profonda, personale e collettiva. Il corpo della fiaba è un relitto che affiora, un residuo narrativo e simbolico su cui hanno lasciato traccia i riti e le norme, la magia, la scienza e l'esperienza del sistema sociale antico. Il codice corporeo fiabesco è volto a generare curiosità e stupore, attrazione e diffidenza, desiderio e repulsione; è il corpo grottesco descritto da Bachtin come un corpo in divenire (1979). Un corpo ibrido mai definito: che si costruisce e si crea continuamente, che inghiotte il mondo ed è inghiottito da quest'ultimo. È per questo motivo che il ruolo più importante del corpo

grottesco è affidato alle «parti» e alla sua topografia, a un gioco anatomico di membra e organi interni che consente la violazione di «tutti i confini tra corpo e mondo» e la costituzione di una «totale corrispondenza tra macrocosmo (l'universo) e il microcosmo (l'uomo)» (Bachtin 1979, 381, 397).
In questa immagine grottesca del corpo, trova risonanza l'esagerazione, l'iperbolizzazione, ma anche il processo di separazione, di mutilazione, di isolamento della parte dal corpo, proprio come negli ex voto o nelle raffigurazioni di mani delle pareti rupestri risalenti alla remota preistoria. Le pretuberanze e gli orifizi rivestono innanzitutto il ruolo di contatto tra interno ed esterno, il confine tra corpo e mondo, com'è stato lucidamente osservato

> «gli atti del dramma corporeo – il mangiare, il bere, i bisogni naturali (e altre secrezioni: traspirazione, secrezione nasale, starnuti), l'accoppiamento, la gravidanza, la nascita, la crescita, la vecchiaia, le malattie, la morte, lo spezzettamento, lo smembramento, l'assorbimento del corpo in un altro corpo – avvengono ai confini tra il corpo e il mondo, o tra il corpo vecchio e il corpo nuovo; in tutti questi avvenimenti del dramma corporeo l'inizio e la fine della vita sono indissolubilmente legati» (Bachtin 1979, 347).

È presente nella fiaba un antropomorfismo esasperato, il mondo che appare sembra essere misurato attraverso il suo rapporto con le parti corporee. La cultura popolare soleva utilizzare metafore fondate su una visione antropomorfica o zoomorfica per indicare la natura e i suoi diversi aspetti. L'immagine del corpo, ad esempio, è il modello privilegiato della classificazione della flora (Beccaria 1995). L'immanenza del magico instaura tra la percezione incarnata e le funzioni di vegetali e animali un rapporto di pienezza animata che diviene base dello schema secondo il quale l'uomo esperisce e conosce. Alcune nominazioni di piante quali «bocca di», «lingua di», «piede di» testimoniano l'ambigua continuità tra io e mondo di un individuo calato in una atmosfera di permanente allucinazione psichica (Camporesi 1985). La tendenza

all'antropomorfismo è il risultato di una precisa strategia evolutiva (Guthrie 2002). Proprio come le rane sono inclini a riconoscere delle mosche in qualsiasi punto nero proiettato su un monitor, gli uomini tendono ad interpretare il loro ambiente secondo modelli generati da impellenti esigenze evolutive. La logica è la medesima della rana e dei puntini: identificare un masso come orso è qualcosa di ininfluente, il contrario può essere letale. La storia evolutiva dell'antropomorfismo e dell'animismo è quindi estremamente profonda (Guthrie 1993). All'origine del processo c'è la predisposizione verso l'interpretazione degli eventi come prodotti di agenti intenzionali. La tendenza all'antropomorfismo si esercita inoltre come facoltà sociale, volta a rispondere a esigenze di connessione verso gli altri individui. L'antropomorfismo comporta l'uso delle intuizioni sul sé e sugli altri, cioè mette in campo la Teoria della Mente.

Inoltre, il corpo può, nella fiaba, essere contenitore, cavità, forno, tramite per altre parti ed essenze corporee.

Il fenomeno dell'incorporazione del corpo nel corpo sotto forma cannibalistica, *topos* ricorrente nella fiaba orale, sembra celare, almeno in parte, il fenomeno della penetrazione nel corpo e nella mente del magico, cioè la possessione del corpo, dello spirito delle facoltà dell'altro. In un bel commento al tema della «magia omeopatica» di Frazer (1973), Didi-Huberman riconosce nel fenomeno dell'incorporazione il problema antropologico fondamentale

> «dell'*arte di incorporare*, quando l'incorporazione tende ad aprire, o a far germogliare la potenza, - l'essenza, forse – magica dell'*atto di somigliare*. Ovviamente, scorgiamo l'enunciato del più antico adagio che muove la medicina: *similia similibus curantur*, le cose simili possono essere guarite solo da cose simili… Ma possiamo anche definirlo un imperativo immaginario, che, letteralmente, costringe l'uomo a *mangiare ciò a cui vuole somigliare*, o a *mangiare ciò che vuole essere*» (Didi-Huberman 2011, 170).

Lo stesso critico francese ricorda come gli artisti, per creare l'opera d'arte, procedono in un processo di sezionamento verso l'interno, «sollevano la pelle» per rivelare, per svelare ciò che nasconde, «la forma del nudo e il nudo in quanto

forma sono il ruolo di arretramento che colpisce, in apparenza, ciò di cui sono costituiti (il contorno, il modellato) solo per rendere più esteso, più profondo il dominio della forma» (Vouilloux 1997, 168). La dissezione quindi come atto creativo.

Così, nella fiaba, dalla carne, dai brandelli, dalle interiora sembra irrompere l'informe con «funzione di schema, cioè il potere della forma» (Didi-Huberman 2011, 29). Aprire un corpo, smembrare un corpo, significa pertanto innescare un gioco d'equilibri tra struttura e lacerazione, tra forma e informe, tra accordo e conflitto, tra bellezza e crudeltà. Lo smembramento è la condizione ontologica necessaria allo stesso principio di Creazione: l'Uno discende nei molti, viene fatto a pezzi e disperso. La creazione è quindi agonia sacrificale «morte cosmogonica mediante la quale la potenza concentrata di una divinità viene offerta e sparsa» (Wind 1968, 165).

I motivi fiabeschi delle mani mutilate e della lingua tagliata, del cuore e delle interiora divorate costituiscono inoltre elementi di intensificazione psichica, di apparizione dell'informe, di apparizione fantasmatica. Essi invadono tutto il pathos della narrazione, ne impregnano il tessuto, investono la stessa temporalità del nostro sguardo, sotto al quale si posano come un'ossessione. È il tocco di Thanatos che cede alla nudità del corpo martoriato che si apre, - non vi è aggressività senza immagine del corpo e neppure immagine del corpo senza aggressività, sosteneva Lacan (1995) -, la denudazione si prolunga fino all'abito della pelle rivelando la sua «apertura a ogni possibile». E «non vi è immagine del corpo senza immaginazione della sua apertura», prosegue invece Didi-Huberman (2011, 179). L'orrore prodotto dalla dissezione del corpo nei testi fiabeschi sembra rivolto all'affioramento del perturbante (*Unheimlich*), «una sorta di spaventoso che deriva da ciò che da lungo tempo ci è noto e familiare» (Freud 1977, 267), rivolto cioè al mutare psicologico, all'improvvisa alienazione.

È il perturbante che traspare, ad esempio, nella voce dell'uccello del ginepro, nella fiaba dei Grimm, quando canta:

> «- Mia madre mi ammazzò.
> Mio padre mi mangiò,

mia sorella Marilena
l'ossa mie tutte radunò;
nella seta le ha legate,
sotto il ginepro celate.
Ciouì, Ciouì, che bell'uccello è qui» (*Il ginepro*, Grimm 2010, 165).

Il bambino ricompare sotto la metamorfosi di uccello, cantando le azioni del rituale del suo massacro. In questo senso, la sua rinascita è una questione sia ontogenetica che filogenetica, in quanto indica l'evoluzione e il ritorno nella società dei vivi.

La rinascita è possibile solo perché la sorella Marilena ha radunato le ossa scartate dal banchetto e le ha seppellite. Le ossa sono il seme, il germe, che consente la rinascita dell'anima. Nei popoli protoslavi la credenza della rigenerazione dell'anima si concretizzava nel rituale della doppia sepoltura. Il cadavere veniva esumato provvisoriamente, spesso al di sotto della superficie del terreno, e veniva innaffiato per accelerare la decomposizione. In alternativa, i Dauni ricorrevano alla semi-cremazione, accendendo fuochi sulle tombe. L'usanza dei fuochi funebri è stata documentata in Bosnia e in Serbia, in Polonia, in Cecenia, in tutta la Bielorussia, in Bulgaria e in Boemia. Si annaffiava o si «cuoceva» il corpo per affrettare la decomposizione e facilitare lo scuoiamento. Poi si raccoglievano le ossa, si lavavano con cura e si seppellivano una seconda volta. La sepoltura delle ossa scuoiate abbandonate dopo il banchetto nella fiaba dei Grimm non è altro che un ellissi di un rito più ampio, dove «l'inumazione equivale a seminagione e la decomposizione a germinazione» (Gasparini 1973). Nelle fiabe la funzione simbolica delle ossa è spesso legata al concetto di seme da cui nascono esseri magici e montagne.

Le ossa sono metonimia della morte, così come della vita e il riferimento si estende nel racconto popolare a tutti i tipi di semi, all'endocorpo legnoso dei frutti, ai noccioli, ai vinaccioli fino al tronco dell'albero.

Ossa è quindi una nozione ontogenetica di base capace di propagarsi fino a far concepire le pietre come ossa della «grande madre». La radice sanscrita della

parola ossa è «as» che vuol dire «gettare», mentre seme deriva da «sa» che significa «gettare, spargere» (Cavicchi 2010).

Il processo di sezionamento del corpo, di estrazione delle visceri e spolpatura della carne dalle ossa rappresenta un'esperienza di morte e rinascita che è largamente documentata nelle culture sciamaniche. Nella fase della «chiamata», l'iniziato alla professione di sciamano doveva essere tormentato dagli spiriti, il suo corpo veniva sezionato e poi ricostruito, pezzo per pezzo, dagli spiriti alleati (Harvey 2003).

L'incorporazione come inghiottimento è metafora anche di una insaziabilità che si propaga metaforicamente dall'eccesso di fame e dal desiderio gustativo al piacere sessuale. L'inghiottimento e l'incorporazione passano innanzitutto attraverso la voracità, l'ingurgitamento illimitato oltre i confini del corpo, l'iperbolizzazione della bocca, del ventre, del cibo stesso, la ricerca ossessiva di quest'ultimo, ma anche la libidine. Le connessioni tra fame ed erotismo sono ampiamente documentate sia nei racconti orali che nella letteratura, l'analogia tra atto della copulazione ed atto del mangiare è stata ampiamente messa in luce dall'antropologia culturale, tanto che in molte lingue primitive «mangiare» e «sposare» trovano espressione in un unico verbo che trova corrispondenza anche nel nostro «consumare».

Nella fiaba *Il fidanzato brigante* raccolta dai fratelli Grimm, leggiamo come la fanciulla smaschera l'identità dello sposo cannibale:

> «- (…) la vecchia mi nascose dietro una gran botte, e appena fui nascosta tornarono i briganti, e trascinarono con sé una fanciulla; le fecero bere tre qualità di vino, bianco, rosso e giallo; e il cuore le si schiantò; Amore mio, non è che un sogno. Poi le tolsero le belle vesti, la misero sulla tavola, fecero a pezzi il bel corpo e lo cosparsero di sale. Amore mio, non è che un sogno. Uno dei briganti disse ch'ella aveva un anello in dito e, siccome era difficile sfilarlo, prese una scure e tagliò il dito; ma il dito schizzò in aria, cadde dietro la grossa botte, proprio nel mio grembo. Ed eccolo qui -. Così dicendo, lo tirò fuori e lo mostrò ai presenti» (Grimm 2010, 149).

Le forme iperboliche dell'unione sessuale e del desinare sono, rispettivamente, l'incesto e il cannibalismo (Lombardi Satriani, Scafoglio 1990), due motivi ricorrenti nella produzione fiabesca.

Il cannibalismo è un fenomeno biologico attestato anche nella specie umana e nei primati che si manifesta all'interno del contesto dell'aggressività. La mitologia ha trasfigurato e ritualizzato questa pratica, trasformandola in un topos appartenente al repertorio culturale (exocannibalismo). L'uomo ha quindi mutato l'origine biologica del cannibalismo in un coacervo di implicazioni culturali che includono l'atto antropofago nel rituale rendendolo mito.

Il cannibalismo è un comportamento adattativo collegato alla produzione endogena dell'aggressività e alla stimolazione dei centri nervosi preposti al comportamento difensivo e di attacco. In senso antropologico, la ritualizzazione interviene proprio come espediente per ridirigere l'aggressività verso comportamenti sostitutivi e può concretizzarsi anche attraverso la trasformazione dell'atto (il cannibalismo) in parola (formula magica o rituale, topos nella narrazione). L'aggressività sociale disgregativa, insita nella specie umana, viene così contenuta e formalizzata attraverso la cultura. Possiamo identificare nella fiaba i residui simbolici dell'antropofagia attestata nelle società del passato, a partire dalla preistoria, fino alle soglie del XX secolo.

Nella fiaba, le matrigne uccidono i bambini e li servono come pietanza al padre ignaro, o il brigante cannibale consuma la sposa, spogliata e fatta a pezzi, condendola con un po' di sale.

In condizioni normali, l'uomo non uccide per sfamarsi, al di là del tabù culturale e sociale, il valore nutritivo e proteico della carne è scarso, è stato calcolato che per ogni chilo di peso di un uomo si potrebbe ricavare poco più che un grammo di proteine. In questa direzione, le ragioni che hanno spinto l'uomo durante la sua storia a cibarsi di carne umana sarebbero tutte di tipo culturale (Arens 1980).

In particolare, l'antropofagismo appare legato al tema della somiglianza per contatto, quindi alla magia definita simpatica, ricorrente nella fiaba tradizionale, spesso interpretabile come desiderio di acquistare poteri, sembianze, stati altrui. Così la matrigna di Biancaneve chiede al cacciatore di portarle polmoni e fegato

della figliastra, come prova dell'avvenuto omicidio, e: «il cuoco dovette salarli e cucinarli, e la perfida li mangiò, credendo di mangiare i polmoni e il fegato di Biancaneve» (Grimm 2010, 186). Nell'antichità, i polmoni e il fegato erano considerati sede dell'anima (Onians 2004). Tale credenza era presente nella Grecia di Omero e si ritrova negli antichi poemi anglosassoni, nel *Beowulf* ad esempio e, ancora, nel *Coriolano* di Shakespeare si legge «così i miei polmoni conieranno parole». Nei contesti tribali, ad esempio nella cultura indigena della Nuova Guinea, la credenza sembra resistere fino ai tempi moderni, scrive infatti Malinowski: «la memoria, riserva di formule e di tradizioni apprese a mente, risiede più in profondità, nel ventre» (Malinowski 2005, 48). Il polmone era organo della mente e ciò fa supporre che l'atto cannibalistico della matrigna, nella fiaba tradizionale, racchiuda il tentativo di possedere l'anima dell'altro, la sua coscienza e conoscenza, racchiuda quindi un atto di magia simpatica.

La magia simpatica, tanto frequente nel genere fiaba, è una modalità di pensiero magico alquanto diffusa che si manifesta in modo più evidente durante l'età adulta (Rozin, Nemeroff 1990). Alla base c'è l'idea di un possibile passaggio di qualità e stati attraverso il contatto fisico o la somiglianza. Ad esempio, un recente studio sul pensiero magico esercitato da pazienti sottoposti a un trapianto di cuore ha messo in luce come, malgrado l'acquisita conoscenza scientifica e patologica, i soggetti trapiantati dimostrano di possedere una nozione palese o occulta sull'acquisizione di alcune caratteristiche legate alla personalità del donatore (Inspectory, Kunts, David 2004). La magia per somiglianza è legata ai concetti di contagio sia nell'accezione negativa, che conduce all'idea di miasma e di «aria malata», sia in quella positiva, ben identificabile nelle tradizioni popolari che prevedono il toccare o baciare le statue dei santi. In ogni caso, l'idea di contagio magico è legata alle intuizioni di tipo patogeno messe in atto dai nostri sistemi cognitivi per rilevare le minacce dell'ambiente (Boyer 2001, Pyysiäinen 2001). Questi sistemi cognitivi intervengono, in particolare, per rilevare le tracce dei possibili predatori, gli indizi della presenza nemica e i segni di un possibile contagio e innescano una serie di risposte emotive e comportamentali, rispettivamente, la fuga o la lotta, lo sfregamento e il lavaggio (Boyer, Lienard 2006).

Il sistema di fuga/contaminazione fornisce, nello specifico, delle intuizioni sulla contaminazione (Mancini, Gragnani 2003) che possono essere così espresse: a seguito di un contatto fisico, l'intuizione per default è che la contaminazione sia, in ogni caso, avvenuta *ii*); non si considerano le probabilità di contaminazione *ii*); predomina il concetto di permanenza, cioè non si prende in esame il possibile decadimento della contaminazione *iii*); non si considera la quantità del contatto *iiii*); si considera possibile la causalità retrograda, cioè un'azione su un «residuo», ad esempio, un capello, può riflettersi sulla «sorgente» (sulla persona alla quale appartiene il capello). La logica è quindi metonimica, la parte per il tutto *iiiii*); infine, si valuta la corruzione fisica come estensione della corruzione morale *iiiiii*).

Il sistema cognitivo deputato all'identificazione del contagio estende pertanto le sue intuizioni anche ad altri domini, quale appunto quello del pensiero magico. L'emozione del disgusto, in particolare, sembra richiamare i principi della magia simpatica. Alla base c'è infatti l'idea magica della somiglianza: se l'oggetto A è disgustoso e B somiglia a A, allora anche B è disgustoso (Nussbaum 2011).
Il pensiero magico è legato a una forma estesa di questa emozione, chiamata disgusto proiettivo, attraverso la quale il disgusto passa da un oggetto all'altro secondo modalità che sfuggono al controllo razionale. È per questa ragione che ci si rifiuta di bere da un urinale sterilizzato o di indossare un maglione appartenuto a Hitler[6] (Rozin et al. 1992). L'intuizione del contagio magico porta alla convinzione che gli oggetti entrati in contatto tra loro, anche solo una volta per breve tempo, non smettono di esercitare effetti reciproci. Il processo è ben esemplificato nella fiaba tradizionale *L'indovinello*, dove il contagio magico si estende a più livelli:

> «(…) la cattiva strega arrivò con la bevanda. – Portala al tuo padrone, - diss'ella; ma in quel momento il bicchiere si spezzò, il

6 Il riferimento è a una serie di esperimenti condotti dallo psicologo Paul Rozin sul disgusto. Questi studi confermano che, a livello inconscio, la nostra valutazione sul contagio e sulla similarità è influenzata dalle intuizioni sulla magia simpatica.

> veleno schizzò sul cavallo; ed era così potente che subito l'animale stramazzò a terra morto. (…) quando (il principe) arrivò presso al cavallo morto, ci si era già posato un corvo a divorarlo. – Chissà se oggi troveremo di meglio! – disse il servo; uccise il corvo e se lo portò via. (…) Il servo diede all'oste il corvo, che lo preparasse per cena. Ma erano capitati in un covo d'assassini (…) l'oste e la strega sedettero accanto a loro e mangiarono insieme un piatto di minestra in cui era sminuzzata la carne del corvo. E, inghiottiti un paio di bocconi, caddero tutti morti, perché la carne avvelenata del cavallo aveva infettato il corvo» (Grimm 2010, 89-90).

L'intuizione sulla propagazione del contagio viene resa esplicita, nella fiaba, con l'indovinello: «uno non uccise nessuno, eppure ne uccise dodici». Sia il contagio magico che il disgusto proiettivo si basano su associazioni di idee che non hanno generalmente un riscontro in termini di pericolo vero e proprio. Il disgusto proiettivo intrattiene inoltre importanti rapporti con la sfera sessuale, in questo senso, la misoginia - nella quale l'uomo prende le distanze dal proprio disagio associando fluidi corporei considerati disgustosi, come il sangue, alla donna - si serve del pensiero magico per associazione.

Più in generale, il corpo è il tramite dell'apparizione del magico. I sensi del corpo sono ricettacoli che consentono la contaminazione magica e l'ispirazione profetica. L'inalazione di vapori, l'ingestione di sangue, di acqua, vino o miele sono motivi presenti nella fiaba quanto nel mito. La magia può attraversare il corpo con il suono o un soffio, passare dalle orecchie e giungere ai polmoni che si credevano sede della mente. All'origine di tali credenze c'è una concezione percettiva del corpo profondamente differente dalla nostra. Le parole stesse avevano, per gli antichi, una valenza corporea liquida capace di fuoriuscire dai polmoni, dalla mente, attraverso l'aria emessa. Come il liquido ingerito raggiungevano i polmoni, le parole venivano quindi «soffiate» nella bocca, così scrive Pindaro, bevute (Onians 2004, 96). Durante lo stesso atto della visione, si riteneva che l'oggetto guardato venisse inspirato: numerosi passi dei testi antichi, come nel *Catalogo delle donne* esiodeo, «suggeriscono che ciò che dagli oggetti era «soffiato» dentro attraverso gli occhi fosse riconosciuto nella luce, considerata

aeriforme, o forse confusa con l'aria che attraversava, come accadeva per i suoni e probabilmente per gli odori» (Onians 2004, 98). Gli antichi percepivano con il corpo la sapienza. Il legame tra la conoscenza espressa attraverso il respiro, concepito come aeriforme e in connessione al sangue, e la sfera sensoriale è restituito anche dalle origini del verbo *sapĕre* con il suo significato originario di «avere un certo aroma», che passò successivamente a significare «possedere la facoltà del gusto» e «avere coscienza», «avere intelligenza». Inoltre, nei derivati delle lingue romanze e negli omologhi germanici, si riscontra il termine affine *sapa* che indica il «mosto», la «linfa» e il «succo». Sapere, quindi, come avere linfa, succo innato, il termine poteva riferirsi non solo al succo assorbito nell'atto di assaggiare, ma anche all'esalazione o al soffio inspirato. Anche la trasmissione tattile doveva avvenire, per gli antichi, attraverso il respiro.

Il corpo e le sue parti si configurano come surplus di significato simbolico in molte fiabe. Non deve stupire il fatto che molti elementi fiabeschi, a prima vista secondari rispetto alla trama, si comportano di fatto come concentrati dell'immaginazione collettiva, aggregati che si sono resi manifesti nel corso del tempo e delle varianti. Ciò non è altro che il segnale di una vitalità delle immagini e delle idee elaborate collettivamente da una cultura. La loro rilevanza come elementi attrattori è data proprio dall'ancestrale legame che instaurano con alcuni particolari dispositivi evolutivi che, nel corso del tempo, hanno prodotto sottostrutture cognitive di tipo culturale.

I temi legati alla predazione, all'identificazione di un agente e al contagio si configurano come capaci di innescare un complesso insieme di risposte cognitive ed emotive inferenzialmente ricco e in grado di attrarre l'attenzione culturale. Costituiscono, quindi, elementi culturali di successo, modelli stabili in grado di propagarsi attraverso diverse forme quali la narrazione folklorica e i miti, i rituali e l'arte.

Ad esempio, la fiaba mette in scena numerosi scripts che rispondono, più o meno direttamente, alla casistica di intuizioni sulla contaminazione e alle risposte di disgusto patogeno e morale. Il genere sfrutta e ottimizza il vantaggio cognitivo e emotivo di questi particolari dispositivi, predisposti come meccanismi evolutivi di sopravvivenza della specie, per risultare cognitivamente saliente ed

emotivamente appagante. Per vincere, quindi, la selezione attuata dalla memoria, sia a livello individuale che collettivo.

Le mutilazioni e le deformazioni fanno parte del vocabolario corporeo affiorante nella fiaba. Le deformità non sono casuali, tra le varie deformazioni della fiaba spiccano quelle che interessano i piedi e gli occhi. Questi stessi elementi sono riscontrabili anche nel mito, nel quale i due tipi di mutilazione fisica sono addirittura interscambiabili. Tra i due difetti sembra delinearsi pertanto una sorta di equivalenza mitica. Spesso i marchi che segnano l'eccezionalità di un eroe sono proprio le sue deformazioni. La zoppia appare inoltre frequentemente collegata a una sregolatezza sessuale, caratteristica che permane nei racconti popolari dove all'immaginario della strega zoppa si aggiunge la spregiudicatezza dei costumi che sfocia nelle rappresentazioni di orge con il Maligno. La mutilazione di piedi e gambe s'inscrive inoltre all'interno di pratiche rituali di tipo tribale ed è, in sostanza, un atto di magia apotropaica volto a impedire che lo spettro del defunto possa tornare (Brelich 1958).

La mutilazione della fiaba segue il principio *pars pro toto*. Nell'antichità, i demoni persecutori venivano placati con l'amputazione di un dito, la parte salvava così il tutto. Pausania narra come a Megalopoli, in Arcadia, nel Santuario delle Furie era presente un tumulo chiamato Sepolcro del Dito, dove si ergeva un dito di pietra. Qui la tradizione identificava il luogo dove le Furie fecero impazzire Oreste. Ricordiamo che la pazzia condusse l'eroe all'assassinio della madre e all'automutilazione di una falange. Il sacrificio del dito è un topos ricorrente sia nelle fiabe che nella tradizione folklorica ed è stato ampiamente attestato dagli antropologi in India, in Africa, in Oceania e in America. Ancora all'inizio del Novecento, in India le donne procedevano ricorrentemente all'amputazione, dopo la nascita di ciascuno dei loro figli, per placare l'ira divina. Quando il governo coloniale vietò questa usanza, la popolazione ricorse a cerimonie in cui venivano amputate dita fatte di pasta (Burkert 2003). Un'impronta di mano mutilata è stata rinvenuta persino in un santuario rupestre paleolitico.

Quindi, in presenza di situazioni di pericolo e di malattia, culture diverse fra loro reagiscono con questa pratica che è, tra l'altro, attestata archeologicamente fin dalla preistoria.

Nel mondo animale, la mutilazione è presente ed è codificata da uno speciale programma biologico volto alla sopravvivenza. Zampe di ragno e code di lucertole si spezzano facilmente e continuano a muoversi per qualche tempo, al fine di distrarre i predatori. La volpe può mutilarsi per sfuggire a una tagliola, mentre gli uccelli attaccati da un predatore si «spogliano» delle loro piume.

Anche il sistema di sopravvivenza umano è dotato di programmi biologici deputati alla reazione di fuga che forniscono risposte all'ansia e che possono concretizzarsi nel pensiero magico e nel rituale, anche impiegando la logica della parte per il tutto. La logica sottostante la mutilazione funziona: è meglio perdere qualcosa che tutto. In *Senza-orecchie* di Capuana, al esempio, la Reginotta si mutila le orecchie, come pegno per poter uscire dalla dimensione parallela dove un Lupo Mannaro cerca di divorarla.

Anche l'accecamento è spesso, sia nella fiaba che nel mito, una punizione, in alcuni casi è possibile riscontrare un legame con una trasgressione di tipo sessuale.

All'origine di tale topos, possiamo identificare la paura verso «l'occhio che fissa», presente sia nell'uomo che in molti animali, come reazione al pericolo del predatore. La presenza di occhi sulle ali di alcune farfalle sfrutta infatti questo istinto per tenere lontani i potenziali predatori. Variante di questo codice biologico è la presenza di occhi sulle code dei pavoni volta ad attirare l'attenzione degli esemplari femminili. L'accecamento presente nei racconti mitologici e folklorici è spesso una risposta alla paura del malocchio - l'occhio che fissa è sempre pericoloso e scatena un programma ereditario di allarme -, è cioè la reazione culturale a una realtà biologica rivolta alla minaccia.

Ma anche la cecità può essere portatrice di uno statuto ambiguo: è da un lato una forma di mutilazione, dall'altro può però essere collegata a poteri straordinari, a forme di sapienza superiori che consentono l'affacciarsi alla sfera dell'inaccessibile agli occhi umani (Bettini, Guidorizzi 2004).

Un'attenzione particolare merita poi la pelle, che è l'involucro del corpo. Tale concezione, estesa da Didier Anzieu alla sfera psichica con l'introduzione dell'*Io-pelle*, ingloba diversi concetti: la pelle come sacco che contiene, come bordo che delimita, come interfaccia che mette in contatto due realtà separate, come

frontiera che filtra il passaggio, come unità autonoma (boccia, monade) (Anzieu 1998). La pelle delimita un centro (l'essere corporeo), è cioè luogo privilegiato dal quale spiegare tutto ciò che è nel mondo e al quale ricondurre la propria fenomenologia. Il concetto di pelle partecipa a una vera e propria estensione metonimica capace di racchiudere più campi; la pelle come sacca, contenitore, trova una con-significanza nei concetti di conca, di brocca e nei rapporti che questi intrattengono con l'acqua e il fuoco. L'acqua è permutazione del sangue, mentre il fuoco racchiude la «cottura» della vita, la permutazione e la cozione dell'embrione (Cavicchi 2010).

La pelle come tramite tra interno ed esterno può configurarsi anche come maschera, vestizione, pittura del corpo.

Il mascheramento attraverso la pelle d'animale o la maschera vera e propria sono motivi ricorrenti della fiabistica e, più in generale, nel racconto popolare. I rapporti che intercorrono tra maschera, volto e corpo, tra corpo e idea sono molto stretti. La maschera può essere, in molti casi, costituita dallo stesso corpo dell'iniziato. Il corpo marchiato, segnato, perimetrato, diviene infatti maschera sociale. Gli studi antropologici attestano come la segnatura e il mascheramento manifestino lo status di iniziato a un sapere, e come possano assumere un valore apotropaico.

I rituali prevedono un vero e proprio processo di mappatura corporea, dove le zone orifiziali vengono, in genere, scelte per accogliere i segni della maschera: labbra, genitali, lobi auricolari, setti nasali. Il motivo della maschera è ritenuto «connaturato nell'uomo», legato alla dialettica tra natura e cultura. La maschera diviene, infatti, intermediaria tra il corpo, l'altro e l'io. Il passaggio, attraverso il corpo e la sua segnatura, rende transitivo e socializzabile il pathos individuale. Basti pensare a come la maschera del dolore introduce un lessico narrativo condiviso dalla società nelle sue forme mitiche (Foucault 1998). Il corpo dipinto, mascherato, travestito condensa innanzitutto l'alterità, tale costante è rintracciabile nei rituali delle popolazioni ancestrali, nelle maschere dell'antica Grecia, come nella commedia dell'arte e nei racconti popolari (Lombardi Satriani, Scafoglio 1997). La maschera rende rappresentabili i luoghi simbolici e la diversità trasferendoli nella sfera mitica e rituale, trasformando la paura in

catarsi collettiva. Ricordiamo la maschera di Dzonokwa, studiata da Lévi-Strauss (1985) presso la popolazione dei Kwakiutl, una Baba Jaga del rituale ancestrale, gigantessa ululante che abita nei boschi e che rapisce i bambini per divorarli o renderli ciechi. Il suo volto è rappresentato come terrifico, scuro, con capelli e sopracciglia nere, spesso con la barba. È la signora del grido, procuratrice degli stati di alterazione come lo svenimento, il sonno e la follia, che presiede i rituali invernali.

L'origine delle maschere è sempre l'altrove, possono essere cadute dal cielo o affiorare dalle profondità lacustri o terrestri, sono «soglie» capaci di delimitare per eccesso o per difetto il mondo dall'universo magico o inferico. Anche la figura del *trickster*, il buffone sacro, presenta una convergenza simbolica con gli esseri dell'aldilà, gli spiriti dei bambini morti affogati durante l'epoca delle migrazioni ancestrali. Il *trickster* viola i tabù, sovverte temporaneamente il rapporto tra vivi e morti, per garantire l'ordine sociale.

La maschera è soprattutto corpo. Il mascheramento del corpo attraverso la pelle di un animale che ritroviamo frequentemente nelle fiabe sembra racchiudere innanzitutto un processo di rigenerazione sociale dell'individuo e, in alcuni casi, l'incorporazione del corpo di uno spirito tutelare. Rigenerazione e incorporazione, quindi, due funzioni sintetizzate non in una forma plastica che simboleggia costantemente i due processi, ma in script quali la vestizione con tessuti particolari o con pelli e organi di animali, l'incorporazione del sangue o della carne dell'altro. Sono queste, tutte metafore di un rituale della possessione, attraverso il quale il corpo può essere rigenerato. Dognipelo sfugge alle bramosie del padre indossando «un manto di pellicce d'ogni sorta» e annerendosi viso e mani di fuliggine (Grimm 2010, 246), mentre in *L'insalata magica* è il cuore dell'uccello che deve essere incorporato per poter ottenere ricchezza e felicità: «La fanciulla disse: - Bevi, diletto, alla mia salute! – Egli prese il bicchiere e, appena ingoiato il decotto, vomitò il cuore dell'uccello. La fanciulla dovette portarlo via di nascosto e poi inghiottirlo» (Grimm 2020, 421).

Un esempio significativo dei riti di rigenerazione mistica ci è fornito dal popolo dei Wolof in Senegal (Lospinoso 1987) dove l'individuo beve e si bagna con il sangue dell'animale sacrificato, viene poi rivestito della pelle e il suo capo viene

coperto con le viscere dell'animale. Il rituale è nello stesso tempo iniziatico, rivolto al culto degli antenati e alla possessione. D'altra parte il legame tra vestizione e possessione è ben visibile anche nella mitologia greca, basti pensare alle baccanti che, coperte con pelle di cerbiatto, divengono fiere.
Il valore salvifico delle maschere è ben documentato dagli studi psicopatologici che rilevano come esse consentano,

> «proprio perché esibite nello scenario narrativo di una sofferta anamnesi, di recuperare l'accidentalità del sintomo alla dimensione categoriale del fenomeno, l'aspetto transitorio del rito alla dimensione delle *imagines maiorum* e, attraverso il *tremendum,* al valore apotropaico della follia» (Callieri, Faranda 2001, 10);

mentre, «in assenza di una maschera che ne trattenga la potenza, il *daimon* si insinua nel vissuto corporeo, ne penetra le carni o ne paralizza i muscoli» fino ad assumere persino le forme di un animale, generando quindi esperienze allucinative di tipo dermotozoico, chiamate deliri zooptici e zoopatici (Callieri, Faranda, 2010, 45).

Gli studi di psichiatria forniscono supporto all'interpretazione dei motivi della pelle, della maschera, del travestimento animale ricorrenti nella fiaba. Se nelle manifestazioni descritte dalla letteratura medica come di tipo zooptico, l'animale appare come allucinazione ben identificabile attraverso la vista e l'udito, l'esperienza allucinatoria dermatozoica interessa la sfera aptica, il cosiddetto «mondo vicino» (*nähe Welt*). In particolare, nei deliri dermatozoici la sensazione tattile percepita viene enfatizzata e si associa all'allucinazione. I pazienti soggetti a tale significativa sindrome tendono a percepire il contatto diretto con l'animale, si sentono invasi da questo. La psicopatologia distingue inoltre una sindrome persino più incisiva, nel delirio zoopatico la presenza animale è ancora più sconvolgente, entra nel corpo. Gli studi neurofisiologici suggeriscono che l'esperienza trasformativa e di passaggio ad altri livelli di realtà (*portalling*) viene favorita da quelle attività cerebrali che caratterizzano gli stati di alterazione della coscienza (Mcdonald et al. 1989). La vestizione con maschere, le pitture e i

travestimenti documentati nella tradizione folklorica, così come le antiche iconografie di animali che fuoriescono dal cavo orale, costituiscono esperienze culturalmente collegate al passaggio dal fuori al dentro e viceversa, quindi alla «sostanza unitaria del tutto, uomini bestie piante cose, l'infinita possibilità di metamorfosi di ciò che esiste» (Calvino 1956, XVIII). Tornano così alla memoria anche le metamorfosi del mito e della fiaba. La fiaba *Ranocchino* trascritta da Luigi Capuana è un esempio di straordinaria pervasività metamorfica[7]. Ranocchino è il nome di uno dei figli di un uomo molto povero. Un giorno, il padre porta Ranocchino in una grotta, per massacrarlo, in quanto non possiede più nulla per sfamarlo. Mentre il padre si dispera per il gesto che sta per compiere, il figlio dorme tranquillamente. La scena richiama vivamente alla memoria il rito del sacrificio. Segue la metamorfosi del bambino in un ranocchio, ad opera della magia di una strega. Alla fine della fiaba, Ranocchino riacquisterà le sue sembianze umane dopo essere passato attraverso un liquido magico, dell'olio bollente, così come i fratelli, massacrati da un'aquila, torneranno in vita. La capacità trasformativa è inoltre, nella fiaba, prerogativa della figura dell'orco:

> «Stai attento! Apri gli occhi, signore, perché in questi boschi c'è un diavolo d'un orco, che ogni giorno cambia aspetto, ora sembra un lupo, ora un leone, ora un cervo, ora un asino e ora una cosa e ora un'altra e con mille stratagemmi trascina i poveretti che ci capitano in una grotta, dove se li mangia» (Basile 1998, 189-191).

[7] Gli esempi fiabeschi sarebbero infiniti, ricordiamo qui solo *Il ladro stregone* dei fratelli Grimm. La fiaba racconta di un giovane divenuto l'aiutante di uno stregone. Alla fine dell'apprendistato, il ragazzo impara a trasformarsi in ogni sorta di oggetti e di animali. Per guadagnare denaro, il padre vende più volte il figlio sotto forma di animale (cane, mucca, cavallo). Un giorno, il padre vende il figlio sotto forma di cavallo al mago. Per poter riprendere le fattezze di uomo, il giovane deve quindi sfidare lo stregone in una gara di magia. Seguono una serie di metamorfosi, fino a quando il mago si trasforma in un gallo e il giovane, trasformato in una volpe gli stacca la testa. La fiaba è registrata in tutto il continente europeo, in particolare nelle regioni nordoccidentali dell'area baltica. Varianti del racconto sono state inoltre raccolte in lingua berbera, in India e in Asia, presso le comunità nere del Michigan, in America centrale e meridionale (Dekker, van der Kooi, Meder 2001). La gara di magia si presenta come l'elemento costante in tutte le versioni, mentre variano i tipi di metamorfosi assunte dai due contendenti.

Cosa sussiste alla base dell'«accanimento metamorfico» così peculiare nel racconto popolare?

La psicologia intuitiva ha, prima di tutto, mostrato come gli individui tendono a ragionare in termini di essenza di fronte alle trasformazioni (Hampton, Estes, Simmons 2007). L'essenza è concepita come una microstruttura intrinseca, come causa primaria dell'apparire e della conformazione interna degli esseri e dei loro comportamenti. L'essenza è, in questi termini, qualcosa che l'organismo eredita dai suoi genitori e che passa alla prole, è immutabile e indivisibile, è presente in tutti i membri di una categoria.

L'essenza viene percepita intuitivamente come persistente anche nelle metamorfosi. La fiaba con le sue trasformazioni e resurrezioni sembra corrispondere ciecamente alla propensione essenzialistica della mente. Bisogna *in primis* osservare le caratteristiche di incompletezza e di reversibilità della metamorfosi nella fiaba, il principe trasformato in rospo non è un rospo a tutti gli effetti: «Ciò che cattura l'attenzione del lettore, o di chi ascolta, e che rende la questione del tutto diversa è che c'è in ballo una *mente umana*, infatti la mente del principe è intrappolata nel *corpo di un rospo*» (Boyer 2001). Inoltre, la trasformazione di un principe in rospo è interessante perché coinvolge due domini ontologici differenti che condividono inferenze sul movimento biologico, sugli obiettivi e intenzioni. È per questa ragione che è più raro rintracciare nelle narrazioni di successo la trasformazione di persone e animali in artefatti. Le due prerogative, la metamorfosi reversibile e non completa e la vicinanza delle categorie ontologiche, costituiscono due fattori di successo culturale collegati tra loro.

Anche il fenomeno della possessione, persistente nelle fiabe e nella tradizione popolare, si basa su una concezione essenzialistica e sulla comprensione intuitiva del dualismo mente corpo (Bloom 2005). In tale assunto, affondano radici le credenze sulla vita dopo la morte, sull'immortalità dell'anima e sulla possessione da parte di spiriti. La possessione implica infatti una migrazione della mente in un corpo altrui e, secondo gli psicologi cognitivisti, questo rappresenta un concetto velocemente richiamato dalle nostre menti anche nella vita quotidiana, un potente concetto intuitivo capace di generare inferenze (Cohen, Barrett

2008). Non sorprende quindi che esso sia confluito tra i topos della tradizione fiabesca. Fin dall'infanzia, l'uomo comprende intuitivamente che i corpi obbediscono alle leggi della fisica, mentre le menti funzionano secondo regole sociali. La letteratura etnografica dimostra come il fenomeno della possessione si basi su presupposti dualistici, ovvero che le menti sono considerate sempre separabili dal corpo. Lo studio sull'ampia casistica delle rappresentazioni culturali di possessione mostra come il concetto di possesso più diffuso nelle culture preveda lo spostamento di un agente senza corpo in un altro agente, in modo che il primo possa acquisire valenza fisica. La ricorrenza cross-culturale di questo concetto rivela lo straordinario potere esercitato come attrattore della trasmissione.

In genere, il trasferimento di un agente nel corpo altrui prevede che: lo spirito entri nella persona *i)*; la personalità della persona rimanga sospesa *ii*); tutte le espressioni prodotte da questa siano attribuibili allo spirito *iii*).

La possessione si rivela spesso, nella fiaba come nella tradizione, come un processo di rigenerazione dell'individuo di tipo controintuitivo, quindi particolarmente interessante per la mente umana.

La possessione implica infatti il momentaneo trasferimento di proprietà da un primo agente controintuitivo, ad esempio una divinità, uno spirito, a un secondo agente che appartiene al medesimo dominio ontologico, il dominio della persona o comunque del vivente. Lo stesso concetto di anima è una forma particolare di essenzialismo psicologico che abbiamo visto essere intuitivo. Infatti, sia per i bambini che per gli adulti, l'anima non è associata al ciclo di vita, ma è immutabile, presente prima della nascita e dopo la morte (Richert, Harris 2008). I bambini di età prescolare dimostrano infatti la tendenza ad attribuire una continuità nelle connotazioni psicologiche, come le emozioni, i desideri, la conoscenza, anche dopo la morte (Bering et al. 2006); questa competenza si raffina con l'età (Harris Gimenz 2005).

In questo senso, il topos accoglie e utilizza la propensione verso l'essenzialismo quale «visione di certe categorie che hanno una realtà sottostante o una certa natura che non si può osservare direttamente ma che è presente negli oggetti e istituisce la loro identità» (Gelman 2004, 407).

6. Oggetti e strumenti magici

Gli eventi magici e meravigliosi delle fiabe si basano spesso sulla presenza di oggetti. Le culture accettano infatti l'efficacia degli interventi e degli effetti magici e religiosi esercitati da manufatti e oggetti naturali. Numerosi tipi fiabeschi sono stati costruiti intorno all'acquisizione e all'utilizzo di oggetti quali specchi, anelli, vestiti e stivali, di materiali e sostanze inorganiche (metalli, rocce e minerali) (Ashlimon 2008). Sono inoltre presenti numerosi oggetti di tipo organico, ad esempio fagioli, radici ed erbe varie. Stith Thompson, nella monumentale opera *Motif-Index of Folk-Literature*, ha catalogato centinaia di oggetti magici (motivi D800-D1600), ma le loro proprietà magiche sono ben più ridotte. Quasi sempre, è presente un oggetto capace di procurare ricchezza o cibo in abbondanza. L'oggetto può, in alternativa, essere dotato di forza (bastone, spada) e mettersi al servizio del suo possessore; in alcuni casi è uno strumento musicale (tromba, flauto, tamburo) o un recipiente (un sacco, una brocca). Altre specificazioni possono essere collegate alle sfere di intervento magico che liberano l'individuo dalle schiavitù del tempo, dello spazio, dei sensi (Dumézil 1987). Abbiamo perciò l'invisibilità data da mantelli e cappelli, lo spostamento fisico dei tappeti e delle scope volanti, i poteri di immortalità conferiti da talismani. In alcuni casi, l'incapacità di controllare gli oggetti magici trasforma una potenziale fortuna in tragedia, ad esempio in *Il ladro stregone* dei fratelli Grimm. In ogni caso, ciò che traspare è il carattere «sacro» e soprannaturale dell'oggetto, che costituisce la sua prima funzione, che lo istituisce.

Gli esseri umani gestiscono gli artefatti in rapporto a specifiche attività a questi collegate, quindi come strumenti, alimenti, rifugi, ecc., così come trattano gli esseri viventi in rapporto alle categorie di potenziali prede, predatori, alimenti, concorrenti e parassiti (Boyer, Bergstrom 2008). Gli studi di *imaging* hanno mostrato come gli esseri viventi e gli artefatti innescano differenti attivazioni corticali (Gerlach et al. 2000).

In particolare, i manufatti sembrano attivare stimolazioni più forti nelle aree premotorie, sia nel caso della visione diretta sia in presenza di immagini. Persino la semplice nominazione dell'oggetto è in grado di far scaturire gli stessi meccanismi di risposta. La visualizzazione di un artefatto fa scattare automaticamente la ricerca, e quindi la simulazione, di un'azione che può coinvolgere l'oggetto. Le aree attivate, la precorteccia motoria, il cingolo anteriore e orbito frontale, racchiudono pertanto in sé l'atto.

Una conferma diretta di tali meccanismi è restituita da alcuni studi che si sono concentrati sulle differenze nell'osservazione di oggetti manipolabili e non manipolabili.

Per gli oggetti manipolabili, si attiva infatti una zona premotoria specifica, sinistro-frontale ventrale, non rilevata in caso di oggetti non manipolabili (Mecklinger et al. 2002). Le aspettative generate dai manufatti si basano su specifiche «unità di attenzione» che si fondano su criteri di solidità (gli oggetti si scontrano, non attraversano i corpi solidi), di continuità (ogni oggetto è dotato di una continua esistenza nello spazio e nel tempo) e di supporto (gli oggetti non supportati cadono) (Baillargeon et al. 1995). Inoltre la nostra mente inferisce, negli eventi causali che possono coinvolgere gli oggetti, attraverso la distinzione dei ruoli di agente e paziente. Tale capacità di discernimento tra *agent* e *patient* è stata osservata già nei neonati (Leslie 1984).

In termini evolutivi, lo statuto degli oggetti appare di straordinaria importanza e complessità. Sono state registrate delle differenze nei processi di inferenza tra scimpanzé e neonati umani (Povinelli 1995). I presupposti di questi primati sembrano basarsi su generalizzazioni fisiche, mentre nel caso dei bambini emergono associazioni sottostanti, qualità invisibili, come la forza o il centro della massa (Povinelli 1995). Gli esseri umani utilizzano probabilmente due sistemi differenti: il primo riguardante la fisica intuitiva degli oggetti, le loro proprietà statiche e dinamiche, il secondo relativo al movimento biologico. Ciò comporta una rappresentazione neurologica ridondate, ovvero lo stesso effetto fisico è rappresentato in due modi diversi (Boyer, Barrett 2005).

I ricercatori hanno rilevato che le aree neuronali del movimento biologico (Decety, Grezes 1995), che coinvolgono anche il cervelletto mediale, vengono

innescate in modo specifico in occasione di inferenze con oggetti biologici, come ad esempio, il cibo. La percezione di un oggetto come biologico comporta perciò specifiche aspettative intuitive sui corpi.

L'essenzialismo rimane, in particolare, persistente anche in caso di oggetti artificiali (Bloom 1998). Se per le entità viventi, l'essenza viene letta come proprietà interiore, per le entità non viventi viene percepita come intenzione del creatore; quindi, l'essenza dei manufatti consiste negli obiettivi, nelle credenze e nei desideri dell'agente che li ha prodotti. Il manufatto conduce pertanto inevitabilmente all'agente e all'intenzione. In questo senso, la Teoria della mente, sviluppata per leggere nel pensiero degli altri individui, comprenderne ed anticiparne le azioni, si estende anche alla comprensione degli oggetti e all'intenzionalità dell'agente creatore.

Ciò appare coerente con i più recenti esperimenti neuroscientifici che dimostrano come la visione del manufatto, e più nello specifico dell'artefatto, consenta l'attivazione di sistemi di Simulazione incarnata del processo di creazione. L'atto creativo risulta così racchiuso nella stessa consistenza materica dell'oggetto (Freedberg, Gallese 2009). L'artefatto provoca, in particolare, l'attivazione dei circuiti neuronali che si attiverebbero durante l'atto diretto di creazione dell'opera, mentre i manufatti coinvolgono le aree del cervello preposte alla manipolazione degli oggetti.

Secondo il biologo evoluzionista Dawkins (1982) i manufatti sono prodotti del processo evolutivo e, in quanto tali, pur non avendo origini biologiche, sono da considerare parte del «fenotipo esteso» della nostra specie, così come le ragnatele per i ragni, le dighe dei castori o gli alveari per le api. E in quanto tali, sia i manufatti che gli artefatti, assumono nella fiaba uno statuto di rilievo.

In particolare, il tema della statua vivificata costituisce un topos ricorrente nella fiaba tradizionale e d'autore[8]. Il tema appare culturalmente rilevante in virtù delle propensioni intuitive della mente umana verso le trasgressioni ontologiche e la tendenza all'antropomorfismo. La statua che parla, ama, pensa e si muove

[8] In particolare, il tema dell'*agalmatophilia* è trattato nel capitolo III, in riferimento all'analisi della fiaba *Il Principe felice* di Oscar Wilde.

come un essere umano costituisce un elemento di sovversione alle attese intuitive sul dominio ontologico di manufatto capace di esercitare un fascino quasi coercitivo. Una volta identificato il trasferimento di proprietà dal dominio di persona a quello di artefatto, la mente può infatti abbandonarsi al piacere dell'antropomorfizzazione (Waytz, Epley, Cacioppo 2010).

L'origine del fascino esercitato da golem, burattini di legno e statue parlanti che vivificano l'immaginario collettivo è quindi da ricercare nel repertorio evolutivo che mobilita la nostra mente in una continua perlustrazione della realtà, alla ricerca di pericoli e di alleati, e che produce inferenze anche con un sistema qualificato per identificare il movimento biologico. Il sistema che consente di interpretare un movimento come animato sembra infatti svilupparsi precocemente nei neonati (Tremoulet, Feldman 2000). Sono stati inoltre individuati due differenti sistemi neurologici specializzati nel movimento fisico e in quello biologico (Decety, Grezes, 1999).

In questo senso, personaggi come Pinocchio di Collodi o il Principe felice di Wilde sono inferenzialmente produttivi perché capaci di coinvolgere due differenti domini ontologici, manufatto-persona, con alla base due diversi circuiti neuronali. Le evidenze di *neuroimaging* mostrano come la percezione del movimento di agenti viventi stimoli aree preposte nell'immaginazione motoria, nella pianificazione e nell'interpretazione degli obiettivi (Blackmore, Decety 2001). La percezione del movimento biologico comporta così l'attivarsi di specifiche aspettative nei confronti del corpo e dei domini ontologici di riferimento e ogni loro trasgressione risulta, di conseguenza, particolarmente attraente e memorabile.

Capitolo III

Cases-study

1. *La sirenetta* di H.C. Andersen

1.1. Biografia di Hans Christian Andersen

Hans Christian Andersen nacque a Odense, una cittadina della verdeggiante isola danese di Fionia, il 2 aprile del 1805, da una famiglia di umili origini. Il padre Christian, calzolaio, un uomo d'indole fantasiosa, capace di dimostrare un profondo amore per la poesia, trascorreva spesso le sue serate con il figlio, recitando le commedie di Holberg e leggendo i racconti delle *Mille e una notte*. La madre viene descritta dallo stesso Andersen come una donna quieta e affettuosa, proveniente da una famiglia talmente povera che da bambina era stata costretta a mendicare. Completava il nucleo famigliare la nonna, Ane Marie, che aveva la mansione di curare il giardino del manicomio comunale, dove era ricoverato il

marito. Il padre, nell'estate del 1812, a seguito dell'alleanza tra Danimarca e Francia, si arruolò nell'esercito, per poi ritornare a casa, nei primi mesi del 1814, profondamente minato nella salute, con danni psico-fisici che lo condurranno presto alla morte. La madre si trovò quindi costretta a lavorare come lavandaia per consentire la sopravvivenza della famiglia e si risposò presto con un uomo, anche lui calzolaio, rozzo e tranquillo, che non si prese mai cura del ragazzo. Sono questi gli anni in cui Andersen, già tredicenne, lesse avidamente le opere di Shakespeare, subendo fortemente l'influenza della ricchezza e della vivacità della fantasia, degli scorci violenti e dei personaggi audaci. Hans Christian era un ragazzo straordinariamente sensibile e creativo, amava il canto e il balletto, adorava la lettura e passava gran parte del suo tempo a creare delle *silhouette* di personaggi in carta e stoffa, figure simili alle ombre delle lanterne luminose, fantasmi che animavano le sue fantasie. Soffriva di crisi convulsive, forse di origine epilettica. Dopo un breve apprendistato in una fabbrica di tessuti, esperienza presto fallita, grazie all'interesse del colonnello Hoegh Guldberg, riuscì a ottenere un'udienza presso il principe governatore di Odense, il futuro re Cristiano VIII; di fatto ciò non condusse a nulla di concreto, ma l'incontro lo incoraggiò a tentare la carriera artistica, il che significava necessariamente partire dalla piccola Odense e raggiungere la capitale. A questo periodo risale l'episodio, di suggestione fiabesca, della premonizione di un'indovina che, leggendo i fondi di caffè, avrebbe preannunciato un destino di successo e riconoscimenti, «verrà giorno in cui tutta Odense sarà illuminata in suo onore». L'Andersen quattordicenne, dopo aver ottenuto un'inutile lettera di raccomandazione per una ballerina allora in voga, la signora Schall, approdò quindi a Copenaghen. Era il 5 settembre del 1819 e lo spettacolo che si trovò di fronte era quello di una città che si stava velocemente avviando alla modernizzazione e dove, già trasparivano quelle lacerazioni sociali e economiche provocate dall'avvento della prima industrializzazione. Poco prima del suo arrivo in città, era scoppiato un tumulto contro gli ebrei, ciò lasciò un'impressione profonda nel giovane che descriverà quest'acre atmosfera nei suoi futuri romanzi. Fallite le sue aspirazioni come ballerino, fu solo grazie all'incontro con il direttore del conservatorio musicale, un italiano di nome Siboni, che Andersen non fu costretto a tornare e

Odense. Si formò quindi intorno alla figura del musicista, un gruppetto d'intellettuali, costituito dal compositore Weyse e dal poeta Baggesen, ai quali si aggiunse presto anche il poeta Guldberg, fratello del colonnello di Odense che già l'aveva aiutato, che si promulgò attraverso raccolte di fondi e altre elargizioni per consentire al giovane di intraprendere una carriera artistica. Andersen fu quindi accolto nei salotti della società benestante, tra i quali spiccavano quelli della vedova di Christian Colbjo, moglie di un'importante personalità politica, e della famiglia del poeta Rahbek. Il giovane cercava intanto di apprendere il latino e scriveva incessantemente tragedie teatrali, tutte rifiutate dal Teatro Reale, e poesie. Dopo tre anni dal suo arrivo a Copenaghen, ottenne finalmente un importante riconoscimento e un sostentamento finanziario tale da potersi dedicare esclusivamente allo studio: grazie all'interesse del consigliere di conferenza del Teatro Reale, Jonas Collins, riuscì a ottenere dal sovrano una pensione annua e il diritto a frequentare i corsi del ginnasio di Slagelse. Furono questi, in realtà, anni tristi e umilianti per il giovane, che, diciottenne, dovette ricominciare gli studi avendo per compagni ragazzi di appena dodici anni. Un'assoluta incomprensione da parte del rettore del ginnasio Meisling lo condusse a uno stato di esasperazione tale da essere indotto a meditare il suicidio. A questi anni risale il suo primo racconto intitolato *Lo spettro*. Nel 1827 riuscì a far pubblicare una sua poesia, *Il bambino morente*, nella rivista *Kjobenhavnpost*, commentata da Johan Ludving Heiberg, un intellettuale di rilievo che aveva introdotto in Danimarca il *vaudeville* francese e l'hegelismo tedesco. L'anno successivo, Andersen si iscriveva all'Università di Copenaghen e frequentava assiduamente i salotti più rinomati della nuova generazione di intellettuali. Nel castello dell'ammiraglio Wolf, uno degli uomini più in vista del periodo, conobbe il poeta Ochelenschläger. La sua cultura si era intanto notevolmente arricchita, aveva letto Walter Scott, Goethe, Voltaire, e ancora Byron, Milton, poteva citare Orazio o Calderon de la Barca, elaborando, a poco, a poco, uno stile originale e sempre più profondo. Durante gli anni universitari si dimostrò uno studente esemplare, facendosi notare dai docenti per il suo zelo e la sua intelligenza, mentre la sua fama di scrittore si affermava, grazie all'uscita del racconto satirico *Viaggio a piede dal canale di Holmen alla punta di Amager* (1828). L'anno successivo

superò brillantemente gli esami di filosofia e di filologia e pubblicò la sua prima raccolta di poesie. A questi anni risale anche la sua prima delusione d'amore, Riborg Voigt, sorella di un compagno di studi, alla quale Andersen dedicò alcune poesie traboccanti di passione che incluse nella sua seconda raccolta di versi, *Schizzi e fantasie* del 1830, fu costretta dai genitori a fidanzarsi con un altro. L'amore successivo sarà per Luisa Collins, la sorella minore del suo protettore, che però preferì a lui un giovane avvocato, altre figure femminili passarono attraverso la sua vita, lasciando delle tracce indelebili, come Sophie Ørsted, sorella dell'amico e scienziato Christian Ørsted, e la cantante Jenny Lind. Spesso le sue relazioni, tutte troncate sul nascere e mai vissute pienamente, sono state lette come tentativi di celare la propria omosessualità di fronte a una società nella quale ogni diversità veniva aborrita con orrore e disgusto. Al là di una vera o presunta omosessualità, Andersen appare un uomo profondamente travagliato, dai suoi diari traspare un rapporto conflittuale di fascino e di ribrezzo verso il sesso, un continuo tentativo di reprimere ogni istanza erotica; «Mi sentii travolgere da una forte passione sensuale, tuttavia resistetti» (19 febbraio 1834) e ancora, solo qualche giorno più tardi, «se è un peccato soddisfare questo possente desiderio, mi sia allora concesso di combatterlo; io sono ancora innocente, ma il mio sangue ribolle, nei miei sogni ogni fibra di me stesso freme» (23 febbraio 1834), per concludere con «certo la gente navigata riderà della mia innocenza, ma più che innocenza, si tratta di orrore per un genere di cose che suscita in me soltanto disgusto» (8 febbraio 1834). Lo scrittore soffriva dello stesso male di molti altri intellettuali del periodo che avvertivano, già prima della nascita della psicoanalisi freudiana, l'emergere del profondo divario tra un Io conscio e le istanze più profonde e pulsionali dell'inconscio; individui sofferenti, nell'asfissia di una cultura moderna prettamente misogina, stretta tra le ossessioni della ginolatria e della ginofobia. Nel 1833, ottenuta una pensione di viaggio, Andersen lasciò per la prima volta la Danimarca, recandosi in Germania, in Francia, Svizzera, quindi in Italia. Negli anni successivi, tra il 1840 e il 1841, ripercorrerà ancora una volta queste strade, addentrandosi fino in Grecia e in Turchia, esperienza che confluirà nel resoconto di viaggio *Bazar di un poeta*. Questo viaggio costituì un vero e proprio tour di formazione, durato ben nove

mesi durante i quali Andersen visitò la Germania, l'Italia, la Grecia e l'Oriente mediterraneo e, sulla via del ritorno, risalì il Danubio fino a Vienna. Questi viaggi non furono gli unici della sua pur modesta vita, una volta ammalatosi della «malattia del viaggiatore» – «Viaggiare questa è la strada giusta per me, la scuola della vera formazione» – fu costretto a partire per ben ventinove lunghi viaggi all'estero: «Quello che la Germania e il Nord sono per il cuore e la Francia per l'intelletto, l'Italia lo è per la fantasia». Durante il suo secondo ritorno in Italia, il poeta seguì le orme di Goethe, ripercorrendo tappa dopo tappa il *Viaggio in Italia*. Nel bel paese, Andersen iniziò inoltre la stesura de *L'Improvvisatore,* un romanzo di formazione che ebbe presto un successo enorme a livello europeo e che gli accordò il riconoscimento di nobili e letterati. È degno di nota il fatto che l'*Improvvisatore* costituisce il primo romanzo di formazione in Danimarca, un testo assolutamente moderno e innovatore costruito intorno al canonico tema della fiaba tradizionale che vede un povero giovane, il protagonista Antonio, conquistare la felicità e il successo poetico, grazie ai suoi meriti e agli aiuti esterni. L'anno successivo all'uscita del romanzo veniva pubblicata anche la sua prima raccolta di fiabe (1831), inaugurando così il filone della produzione fiabistica, che egli continuò a integrare, anno dopo anno, fino a giungere all'edizione in due volumi intitolata *Fiabe raccontate ai bambini*, del 1839. È proprio dalla raccolta di fiabe che traspare il carattere di apparente spontaneità della sua scrittura che, simile ai canti degli antichi rapsodi, è capace di racchiudere molteplici livelli di significati tradotti in una straordinaria sintassi di fantasmi e di simboli. Presto vedranno la luce altri due straordinari racconti quali *Passeggiata nella notte di Capodanno*, una passeggiata notturna nella Copenaghen di inizio ottocento che diviene pura allucinazione, trasfigurazione onirica della quotidianità, dove la contaminazione tra la realtà dell'autore e la finzione poetica sono condotte agli estremi e sembrano precedere attraverso un gioco di specchi, e il *Libro illustrato senza illustrazioni*, un vero e proprio *collage* di suggestioni poetiche e fiabesche. Già in queste opere prendono rilievo i caratteri peculiari della produzione artistica andersiana quali la frammentarietà della scrittura, l'accostamento divergente tra scene, la contaminazione tra generi, la descrizione precisa di particolari che costituiscono episodi avvicinati tra loro in grado di generare una trama organica

attraverso non la continuità narrativa, ma una contiguità di atmosfere. Seguirono i romanzi *O.T.* e *Il violinista*, mentre nell'edizione di fiabe del 1837 appariva *La sirenetta*, fiaba capace di destare in tutti i commentatori la più accesa ammirazione. Andersen non abbandonò mai la produzione teatrale e tra il 1840 e il 1844 scrisse ben quattro rappresentazioni che entrarono nel programma di stagione del Teatro Reale di Copenaghen e del teatro di Weymar, compose inoltre, per il musicista Gläser, alcuni libretti, tra cui *La Sirena*. A partire dal 1849, si dedicò alla scrittura delle sue memorie autobiografiche, che saranno poi raccolte nel volume *La favola della mia vita* (1855), e alla stesura dei suoi due ultimi romanzi, *Le due baronesse* (1857) e *Essere o non essere* (1857), un'opera d'ispirazione filosofica. Nel frattempo, Andersen si era recato in Inghilterra, dove aveva conosciuto Dickens di cui divenne presto uno strettissimo amico, poi in Svezia, per incontrare la scrittrice Fredrika Bremer; e poi, ancora viaggi, viaggi in Italia, in Spagna e Portogallo, a Parigi e in Germania, infine in Norvegia, dove venne accolto con importanti cerimonie. A queste esperienze, seguiranno altri tre resoconti di viaggi, *In Svezia, In Portogallo, In Spagna* (1873). Nel dicembre del 1867 la sua città natale gli conferì la cittadinanza onoraria, Odense pagò così il suo pegno alla profezia siglata tanti anni prima dalle labbra di un'indovina. Il poeta si ammalò gravemente nel 1871 e la morte sopraggiunse, il 4 agosto del 1872, mentre si trovava ospite da amici, la famiglia Melchior, nella villa Rolighed, nei dintorni di Copenaghen.

1.2. Morfologia della fiaba d'autore

Nelle profondità dell'oceano si trovava un palazzo di corallo, ambra e conchiglie, dove viveva il re del mare, le sue sei figlie e la vecchia nonna. La più giovane delle sirene era anche la più bella e, più delle sorelle, desiderava conoscere il mondo degli uomini. Ognuna delle figlie del re del mare aveva una piccola aiuola nel giardino, dove la sirenetta aveva fatto crescere dei fiori rossi, come il sole, e collocato una statua di pietra bianca e trasparente dalle sembianze di un principe, arrivata fin lì da chissà quale naufragio. Vicino a questa, aveva piantato un salice piangente di colore rossiccio, con i rami ricurvi fino alla sabbia azzurra. Per le sirene, vigeva il divieto di affacciarsi sulla superficie del mare fino all'età di quindici anni, ma il desiderio della piccola sirena diventava ogni giorno più grande. Al compimento dell'età fatidica, la sorella maggiore poté salire in superficie e, seduta su un banco di sabbia, contemplare le luci e i rumori di una grande città. La seconda sorella, a sua volta, ammirò il tramonto del sole e i cigni selvatici volare veloci come le nubi. La terza risalì invece il fiume fino a scorgere i vigneti, i palazzi, i castelli, fino a incontrare dei bambini che facevano il bagno e che scapparono spaventati dalla sua apparizione. La quarta fu meno coraggiosa e si limitò a rimanere in alto mare e a spiare da lontano le navi che passavano. La quinta, nata in inverno, scoprì un mare spaventoso cosparso di blocchi di ghiaccio. Finalmente, arrivò anche il momento in cui la sirenetta, compiuti i suoi quindici anni, poté affacciarsi alla superficie dell'acqua e assistere così a una festa su una nave che navigava in alto mare. I festeggiamenti furono però presto interrotti da una tempesta. Vedendo cadere in acqua un giovane uomo, la sirenetta si gettò tra le onde, portandolo in salvo, su una spiaggia. All'alba del nuovo giorno, dopo aver vegliato sul giovane, la sirenetta, sentendo delle voci femminili sopraggiungere, si nascose dietro degli scogli. Al suono delle campane, infatti, alcune ragazze erano uscite da un tempio, una tra loro aveva raggiunto il giovane sulla spiaggia e chiamato aiuto. La sirenetta si tuffò quindi nelle profondità marine, ormai innamorata del principe e dell'anima degli uomini.

Sapeva dalla nonna che gli uomini, a differenza delle sirene, posseggono un'anima immortale, e che lei avrebbe potuto possederne una solo nel caso in cui un uomo l'avesse amata profondamente. La sirenetta decise di chiedere aiuto alla strega del mare con la quale siglò un patto: la sua voce in cambio delle sembianze umane. Questo sortilegio le avrebbe permesso di diventare donna, con la possibilità, quindi, di divenire sposa del principe e ottenere così un'anima immortale. La sirenetta accettò e la sua lingua venne mozzata da una lama, lasciandola muta. All'alba, la sua coda di pesce si divise e, tra atroci dolori, la sirena si trasformò in fanciulla. Il principe la trovò sulla spiaggia, completamente nuda, avvolta solo nei suoi capelli e la condusse nel palazzo reale. Passarono i giorni, il principe ammirava la bellezza e la devozione della fanciulla muta, ma non poteva amarla, perché innamorato della misteriosa donna che gli aveva salvato la vita. Ma un giorno, il re costrinse il principe a recarsi nel reame vicino per conoscere la sua promessa sposa, che si scoprì essere la fanciulla del tempio. Vennero presto celebrate le nozze a bordo di una nave, in alto mare. Le figlie del re del mare risalirono la superficie delle acque per avvertire la sirenetta che poteva salvarsi solo uccidendo, con un coltello stregato, il principe e la donna da lui amata. Ma di fronte all'uomo che dormiva serenamente con la sua sposa sotto il baldacchino nuziale, l'intento omicida decadde e la sirenetta si gettò nel mare, divenendo schiuma salata. In realtà, la sirenetta non morì, si trasformò in figlia dell'aria, con la possibilità, dopo trecento anni, di conquistarsi la desiderata anima immortale.

1.3 Dalle sirene omeriche alla sirenetta andersiana: la permanenza della forma

Metà umana e metà pesce, la sirena ha sufficiente umanità per acquisire il ruolo di tragica eroina nella fiaba di Andersen, pur mantenendo letteralmente e metaforicamente quella connotazione di mostruosità che ha consentito per secoli la sua inclusione nelle enciclopedie e nei bestiari. La sirena rimane, durante tutta la sua lunga storia di apparizioni e metamorfosi, una figura liminale contraddistinta da una forte polarità, una carica di energie contrapposte racchiuse nel simbolo che scaturisce dall'ambigua associazione tra la seduzione della sua femminilità e la disarmonia della forma discordante, la deformità del mostro. Dalle sirene omeriche, a quelle platoniche a guardia della melodia celeste, passando attraverso le sirene raffigurate nelle polene delle navi, fino alla straordinaria apparizione della protagonista andersiana, la loro è una storia di apparizioni fugaci, mutevoli, ambigue, tale da elevarle allo status di *pathosformeln* warburghiane, accanto alle ben note ninfe.

La bellezza e la seduzione, combinate al potere della morte e alla mostruosità, sono insite nel simbolo capace di suggerire un ampio spettro di variazioni metaforiche che passano dall'incarnazione del pericolo della navigazione, fino alla deviazione dei ruoli e alla trasgressione delle aspettative sociali. Questi enigmatici esseri hanno assunto, durante il loro cammino nella storia collettiva, vesti inedite e contrastanti: accompagnatrici degli uomini oltre le porte dell'Ade, prefiche del pianto, custodi della verginità, esseri profetizzanti, ma anche ammalianti tentatrici, assassine e prostitute.

Quel che persiste nella figura della sirena, tra metamorfosi e slittamenti semantici, è lo statuto di essere liminale, complesso, *borderline*, potremmo dire, un fantasma capace di attraversare i secoli, di penetrare l'immaginario popolare e di contaminare quello scientifico. Alle soglie della modernità la sirena prediligerà le allucinazioni oniriche di artisti e poeti romantici e, sarà proprio qui che, grazie alla fiaba di Andersen, acquisterà un canone capace di permanere e

di suggestionare ancora nella nostra contemporaneità. È, infatti, proprio nell'opera di questo scrittore e poeta che il simbolo si stabilizza attraverso il genere fiaba. D'altro canto, la fiaba ha da sempre svolto la funzione di perpetuare e rinnovare, attraverso la metamorfosi fantastica, gli antichi temi che permangono nella coscienza individuale e collettiva nel corso della storia. La fiaba attraverso la sua atemporalità, la sua estraneità al tempo e allo spazio, diviene un *milieu* privilegiato, dove il contrattempo e la ripetizione generano un eterno presente da cui scaturisce l'essenza stessa della sopravvivenza delle forme, delle apparizioni e delle metamorfosi dei fantasmi antichi dell'immaginario collettivo. La fiaba cristallizza gli antichi *topoi* e, con questi, le esigenze antropologiche e cognitive più profonde della mente umana, utilizzando una struttura fissa, stereotipata che può essere, essa stessa, soggetta - così come le *pathosformeln* warburghiane - a innovazioni e trasformazioni a opera del genio dell'artista, come avviene nella fiaba d'autore. Seguiamo quindi gli sviluppi e le molteplici connotazioni dell'immaginario fiabesco, epico, fantastico sviluppato e diffuso intorno a questo essere ibrido, per giungere fino alla sirenetta andersiana, a quello straordinario connubio di *pathos*, di sopravvivenza del rimosso, dell'oscuro, di quanto è più lontano e pulsionale, dinamico e persistente, capace di emozionare e trasmettere tutta la paradossale *Lebenenergie*, l'energia vitale del simbolo che sopravvive. Il noto studioso tedesco Aby Warburg pose le basi, nel corso del XIX secolo, per una «psicostoria» dell'immaginario umano, indagando l'arte occidentale nella prospettiva della sopravvivenza dell'antico attraversando, e facendo collimare, discipline differenti quali la storia dell'arte, la filosofia, l'antropologia e il pensiero psicoanalitico. Al centro del suo pensiero è posta l'immagine come sintomo, un fossile vivente, una formula visiva attinta dall'antico, che affonda le sue radici nel rito e nel simbolo, e genera anacronismi. La valenza del simbolo racchiuso dall'immagine ha infatti la prerogativa di sopravvivere nel tempo incarnandosi nel gesto intensificato che trasmette *pathos*; la storia viene quindi letta, dal grande studioso tedesco, come una «storia di fantasmi» prodotto del dinamismo instabile di risvegli e latenze, di un groviglio di apparizioni tra metamorfosi e oblio.

Seguendo le indicazioni warburghiane, non possiamo non riconoscere proprio nel potere del simbolo che sopravvive la causa prima dello straordinario successo della sirenetta andersiana. I simboli contengono, infatti, una struttura dinamica e polarizzata che acquista significato solo attraverso il ricordo e le narrazioni collettive, in questo senso, a livello cognitivo e antropologico, la memoria di esseri mostruosi come le sirene, all'interno di miti, fiabe e superstizioni, affonda le sue ragioni nell'esigenza di dare forma sia alla bellezza e all'armonia, che alla deformità e alle paure primordiali più profonde. La sirenetta di Andersen affiora come simbolo dall'immaginario poetico dell'individuo, e si comporta come *sintomo* caratteristico delle epoche di transizione, come compromesso nella contrapposizione tra conscio e inconscio che divide l'uomo moderno. In questo senso, la protagonista andersiana non è altro che il risultato della cristallizzazione dell'inconscio collettivo attraverso la sedimentazione di engrammi, tracce anacronistiche della memoria del genere umano, in cui si mescidano elementi consci e inconsci, oblio e permanenza, sublimazione e alterazione.

L'immagine della sirena ha attraversato i secoli sottoponendosi a metamorfosi di forme e significati, sempre al confine tra realtà e immaginazione, riemergendo in precisi momenti storici nella sua valenza di simbolo polare, di forma corporea di un tempo sopravvivente capace di condurre significati, tensioni ed emozioni anche nella nostra contemporaneità globalizzata, capace, quindi, di «agitare» e smuovere il rimosso. Possiamo parafrasare Rainer Maria Rilke, che fu tra l'altro contemporaneo di Warburg, sostenendo che le sirene, esseri ibridi appartenenti a quelle geografie dell'immaginario da tempo cadute nell'oblio, sono ancora in noi «come disposizione, come peso nel nostro destino, come sangue che mormora e gesto che s'alza dalle profondità del tempo» (Rilke 1985, 45).

Il mito della sirena sembra apparire nel mondo occidentale con Omero, nel libro XII dell'Odissea, nel quale le creature omeriche incantano con la loro voce i marinai. In realtà, nel racconto omerico non abbiamo alcuna descrizione fisica delle sirene, né abbiamo certezza del loro numero. Le sirene appaiono, per la prima volta nel canto omerico, nel discorso che Circe fa a Odisseo, per metterlo in guardia dei pericoli che dovrà affrontare durante il viaggio di ritorno verso Itaca:

> «Tu arriverai, prima, delle Sirene che tutti gli uomini incantano. Colui che ignaro s'accosta e ascolta la voce delle sirene, mai più la moglie e i figli bambini gli son vicini, felici che a casa è tornato, ma le Sirene lo incantano col limpido canto, adagiate sul prato: intorno è un gran mucchio di ossa di uomini putridi, con la pelle che si raggrinza» (Odissea XII, 39-46; Omero 2007, 355).

I dati su «come siano le sirene» che Omero ci fornisce sono in realtà scarni: sappiamo che le sirene stanno su un prato fiorito e da lì ammaliano i passanti attraverso il loro canto, circondate da ossa e cadaveri. La parola greca *pythómnon* viene utilizzata per indicare i corpi degli uomini che marciscono, ma ha in realtà una doppia valenza: *pythómenos* è infatti colui che ha appreso molte cose. La stessa descrizione di Circe è costruita sull'ambiguità data dai contrasti: l'immagine è quella di un prato invitante, ma con ossa umane in putrefazione; mentre alla vista viene offerto questo spettacolo contrastante, l'udito è raggiunto da un canto persuasivo capace di generare piacere e conoscenza. Omero parla, quindi, di (forse) due esseri misteriosi, divini, e la mitologia greca ci indica le sirene come appartenenti alla stirpe delle Muse, dotate di poteri di fascinazione finalizzati alla distruzione dell'uomo. Non sappiamo nulla del loro aspetto fisico, forse Odisseo non le ha nemmeno viste, ma solo udite. Il numero è incerto due, forse tre, l'uso del duale omerico è infatti ambiguo[9]. Quel che sappiamo è che, almeno a partire dal VI secolo avanti Cristo, l'incontro tra Ulisse e le sirene è documentato iconograficamente con rigore. Nelle più antiche pitture vascolari, le sirene sono rappresentate quasi unicamente con le sembianze di donne-uccelli, anche se in alcuni casi, come quello di un *aryballos* corinzio, le loro sembianze fanno ancora discutere. Il controverso *aryballos* citato, un contenitore per unguenti datato alla

[9] I versi 52 e 167 declinano il loro nome al duale (*Seirēnoiin*), ma nel resto del racconto viene usato il generico plurale *Seirēnes* senza specifica di numero; inoltre, alcuni studiosi fanno notare che il duale spesso vale come plurale (Bettini, Spina 2007); mentre Sulzberger (1926) propende per il numero di tre.

metà del VI secolo avanti Cristo, presenta una scena dipinta con la nave dei greci che, partendo da destra, si dirige verso le sirene. Odisseo è legato all'albero della nave e, al contrario dei cinque rematori, guarda verso l'isola fatale. Qui, sono raffigurate due creature alate e un'altra ambigua figura, da alcuni interpretata come terza sirena, da altri come creatura interamente umana. È stata avanzata l'ipotesi che la misteriosa figura femminile possa rappresentare Chthō, madre delle sirene secondo Euripide, o Circe stessa. Intanto, al di sopra della nave volano due uccelli di dimensioni differenti, forse un uccello acquatico e un rapace e, sulla destra della scena, è presente una strana costruzione a scacchiera che rappresenta, probabilmente, l'ingresso all'Ade. Gli studiosi si sono chiesti se questo rappresenta uno stratagemma figurativo usato dall'anonimo artista per rappresentare lo sviluppo della narrazione e il sovrapporsi dei diversi punti di vista (Bettini, Spina 2007). Quel che è certo è che il pittore dell'*aryballos* aggiunge qualcosa ai versi omerici. Da questo punto in poi, la sirena inizia ad arricchirsi di attributi che si stratificano e si depositano sulla sua immagine come molteplici variazioni semantiche e morfologiche. Lo sviluppo iconografico presenta, già a partire dal V e VI secolo avanti Cristo, seppur in un numero di esemplari limitati, l'associazione del canto delle sirene agli strumenti musicali, in particolare, al doppio flauto (*aulos*) e alla *lyra*, mentre la terza sirena (quando presente) è generalmente rappresentata esclusivamente nell'atteggiamento del canto, attraverso il sapiente uso dell'espressione mimica, capace di rilevare la dimensione estatica e addirittura demonica del personaggio; in alcuni casi, si arriva alla sirena che regge un dittico o un rotolo con partitura musicale.

Già Apollonio Rodio, nelle *Argonautiche*, aveva iniziato quella tradizione ininterrotta di legami tra sirene e musica, con la vittoria di Orfeo e della sua cetra sul canto di queste. Qui, le sirene sono descritte con maggiore nitidezza: «simili in parte a uccelli si mostravano, in parte a giovani vergini» (Apollonio Rodio, I, 19). Questo processo di sancita definizione delle sirene come vergini alate in Apollonio è riscontrabile anche nelle arti grafiche e appare accompagnato da un processo di maggiore umanizzazione della loro figura. L'essere con corpo e ali di uccello e volto umano subisce una lenta metamorfosi che culmina in età ellenistica, quando, come indicatori della sua mostruosità, non rimarranno che

le zampe da rapace a sostenere un corpo pienamente femminile. D'altra parte, la sirena-suonatrice aveva necessariamente bisogno di mani per reggere flauto e lira, assistiamo quindi a una progressiva attenuazione dei tratti più mostruosi legati alla dimensione di demone, e a un'accentuazione delle valenze rappresentative e simboliche di figura fantastica intermediaria tra il divino e l'umano. Questa sua connotazione diverrà sempre più frequente durante il periodo romano dove la sirena appare nell'arte funeraria come accompagnatrice nelle cerimonie e nei canti funebri, riservandosi la facoltà di varcare il confine tra il mondo dei vivi e il mondo dei morti. Nella veste di *genius loci*, la sirena sembra perdere i suoi tratti più aggressivi, Euripide nell'*Andromaca* fa dire al coro: «quali torrenti di lacrime, quale sirena ti consolerà» (Euripide frg. 116), ritraendo la sirena come creatura accompagnatrice e consolatrice alla quale è affidato il canto funebre, sineddoche dell'intero rituale. Le apparizioni della sirena sono indissolubilmente legate al suo canto, la sua pura vocalità viene investita di poteri magici capaci di esercitare fascino persuasivo sugli uomini e sui venti. La sirena stessa diviene metafora del canto spontaneo, irrazionale, creato dalla voce e dagli strumenti a fiato, contrapposti alla misura e alla razionalità dello strumento a corda di Orfeo. La voce delle sirene è seducente e ipnotica e si oppone a quella delle muse, essa rappresenta il dionisiaco contrapposto all'apollineo. È un suono acuto, penetrante, capace di generare panico, trascinante proprio come il suono degli strumenti a fiato o il ronzio ossessivo delle api (Roscalla 1998). Omero usa per le sue sirene la parola *hadinos*, insistente, ma ricorre nell'*Iliade* al medesimo termine per indicare il brusio molesto prodotto dagli uomini paragonati a un fitto sciame di api. I legami si rafforzano se pensiamo che i greci chiamavano *seirēn* anche una varietà di ape solitaria (Mancini 2005). Il canto delle sirene è quindi simile a un ronzio ossessivo, conturbante, primordiale e soprannaturale, la cui potenza può essere controllata solo attraverso il rituale e il simbolo che ne consegue. Il potere distruttivo della voce è arginato dalle cerimonie funebri e religiose ed è filtrato attraverso il simbolo. Il canto delle sirene appare quindi acusticamente simile ai canti rituali e funebri, attestati ancora oggi in vaste regioni mediterranee, strutturati intorno al prolungamento e alla ripetizione dei suoni. L'antropologia può dirci molto sul potere distruttivo e, nello stesso tempo,

terapeutico del lamento funebre capace di condurre l'ascoltatore in uno stato quasi ipnotico. Questo aspetto del canto come rumore persistente, ossessivo, ricorre in numerose altre attestazioni che definiscono la voce delle sirene con aggettivi come *lalos*, parola che indica un rumore continuo simile al gorgogliare dell'acqua o al frinire delle ali di un insetto, ma può anche raffigurare il chiacchericcio delle donne. L'accostamento stesso tra la sirena e lo strumento del flauto è indicativo: l'*aulos* accompagna tradizionalmente le danze orgiastiche dei Satiri e delle Menadi, quindi le manifestazioni più istintive e gli impulsi più incontrollati. Al suo suono viene riconosciuto il potere di incantare la mente, di *kataulein*, cioè stregare con il potere del flauto, non per niente, uno dei nomi che la tradizione assegna alla sirena è proprio Peisinoe, «Colei che persuade la mente». I flautisti si basavano generalmente sull'esperienza empirica, per suonare questo strumento non esistevano quindi norme codificate e i suonatori inesperti potevano produrre solo un suono fastidioso, simile appunto al ronzio degli insetti o, nel caso di una tonalità troppo acuta, allo starnazzare delle oche. Lo strumento della *lyra*, che si accompagna all'*aulos* nelle rappresentazioni delle sirene musicanti, crea la polarità contrapposta. La lira è infatti uno strumento apollineo, donato da Ermes ad Apollo, mentre il flauto è stato inventato da Atena per riprodurre il grido raccapricciante delle Gorgoni. Nelle *Argonautiche*, la lira di Orfeo viene contrapposta al canto primordiale delle sirene; non per caso, Apolonnio Rodio oppone questo strumento normativo alla demonica irrazionalità del loro grido. Partendo da queste premesse, non deve meravigliare il fatto che la sirena sia coinvolta anche nelle danze dionisiache e nelle *performances* erotiche di Satiri e Menadi. La sua voce incarna il magnetismo delle forze naturali incontrollate e irrazionali capaci di esercitare un potere seduttivo e coercitivo sull'animo umano: la danza sfrenata dei baccanti, la carica erotica, la persuasione più estrema. La produzione attica ci restituisce interessanti casi di sirene «a occhio» presenti nei cortei bacchici, ovvero esseri con il corpo da volatile segnalato da un grosso occhio apotropaico. Così, mentre alcune sirene se ne stanno comodamente sedute tra i tralci di vite con Dioniso, come nel caso di una *hydrya* attica a figure nere, un'altra presiede ai giochi erotici di due satiri, nella coppa a figure nere di Boston (Museum of Fine Arts, Boston, 530-520 a.C.).

D'altronde, la malizia traspare anche nelle parole di Publius Ovidius Naso quando chiede nelle sue *Metamorfosi* (Libro V, 545-563; Ovidio 2007, 225): «*Vobi, Acheloides, unde Pluma pedesque avium quum virginis ora geratis*?» (ma, voi, figlie di Acheloo, da dove vengono piume e zampe d'uccelli, quando avete volto di donna?); piume e ali, quindi, ma il loro volto è quello di una Lolita quasi nabokoviana. Sembra pertanto che la sirena si spogli a poco a poco dei suoi aspetti più mostruosi, demonici, in un processo di sublimazione del potere erotico e persuasivo. Ma come ci ricorda Warburg, non esiste estasi prodigiosa senza prodigioso orrore, e anche nell'ultima metamorfosi racchiusa nell'immagine andersiana, l'estremità mostruosa ci mostra l'abisso dell'oscurità del simbolo.

Tra il V e il VI secolo avanti Cristo, si assiste a un processo di umanizzazione e femminizzazione della sirena che sempre più spesso mostra segni di civetteria che traspaiono dalle elaborate acconciature o dall'uso di gioielli. Ciò è il risultato tangibile di un processo di desacralizzazione dell'immagine della sirena, iniziato già a partire dalla fine dell'età arcaica; il demone viene ridimensionato nell'uso retorico della seduzione, sirena diviene un epiteto della seduzione erotica e nelle commedie del teatro greco introduce la voracità sessuale accostata a quella alimentare (Mancini 2005). Nell'*imagerie* degli artisti e ceramografi, la sirena viene sottoposta a un processo di erotizzazione, il corpo si fa decisamente femminile, i seni s'ingrandiscono e i fianchi si arrotondano, inoltre, sulla superficie delle ceramiche, viene a occupare una posizione rilevante, sulla spalla o il collo del vaso, che le permette di sovraintendere alle scene dionisiache e iniziatiche. Dobbiamo sottolineare che prima di questo momento, durante tutto l'ottavo-settimo secolo avanti Cristo, le rappresentazioni dell'uccello dal volto umano erano poco connotate nel genere. Da questo processo di accentuazione della natura femminile, combinata ai tratti animali, scaturisce la potenza del simbolo della seduzione che ben conosciamo.

Se da un lato, la sirena assume spesso nelle rappresentazioni del periodo le sembianze di ancella baccanale e di accompagnatrice dell'ebbrezza durante l'unione mistica, tra l'iniziato e la divinità, dall'altro lato, la sua immagine è posta frequentemente in rapporto alla sfera della sessualità incanalata e controllata dalla

struttura matrimoniale. Così, Sirena, dopo le orge dionisiache, può presiedere anche alla scena d'iniziazione femminile dell'anfora proveniente da Nola, oggi conservata al British Museum (Mancini 2005). Questo esemplare è per noi di straordinaria importanza perché, oltre a fornirci un esempio di escatologia nuziale alla quale partecipa il simbolo della sirena, sancisce anche l'incontro tra questo e un'altra protagonista indiscussa della lunga storia fantasmale di apparizioni e persistenze della memoria umana: la ninfa warburghiana. La scena rappresentata nell'anfora è la trasposizione del rito alle abluzioni che la vergine doveva compiere prima delle nozze. Il bacino con l'acqua, il *louterion*, è qui portato da un toro con volto umano che conduce una donna con una *hydria*. Accanto, in posizione eretta, c'è Eros e, a sinistra della composizione, un'altra figura femminile porta uno specchio e una brocca necessari per la toelette femminile. Per i greci, il toro androcefalo era simbolo delle divinità fluviali e gli stessi oggetti rappresentati conducono alla dimensione acquatica, tanto da suggerirci che la sposa seduta sulla groppa del toro sia in realtà una ninfa (*nymphē*: fanciulla che va in sposa). In alto, sul collo del vaso, la sirena presiede al cerimoniale. Questo non sarà l'unico incontro di Ninfa e Sirena, vedremo come in alcuni casi l'immagine delle muse delle acque si sovrapporrà addirittura a quella della «figlia di Acheloo»[10] generando nuovi equivoci e ambiguità. Il toro è inoltre, nello stesso tempo, divinità d'acqua e simbolo di Dioniso. La scena racchiude quindi un triplice livello, dove la simbologia nuziale e il rituale di purificazione delle acque si lega al mito della morte e della rinascita di Dioniso, nel quale Sirena celebra il passaggio tra la vita e la morte. Questa interpretazione è da collegare ai rituali orfici, nei quali, a livello popolare, la visione di una beatitudine ultraterrena si traduceva spesso in una aspettativa di ebbrezza erotica perenne. La duplicità della sessualità della sirena si manifesta in due diverse sfere, contrapposte ma, nello stesso tempo, entrambe contraddistinte nel mondo greco da uno stato di marginalità, di liminalità: la prostituzione e la verginità. La sensualità latente del simbolo, già presente nel potere di fascinazione delle sirene

[10] La mitologia greca riconosceva le sirene come figlie del fiume Acheloo.

omeriche, ha assunto una ulteriore declinazione nella seduzione erotica legandosi alla figura di Venere. A partire dal V secolo avanti Cristo, compaiono infatti oggetti femminili di toelette dove i simboli della dea dell'amore, eroti, colombe e leprotti, si accompagnano ad apparizioni di piccole sirene, alcune delle quali in pose decisamente licenziose[11]. In particolare, la raffigurazione della sirena erotizzata sembra essere ascrivibile ai santuari di venerazione di Afrodite come prostituta, luoghi dove veniva praticava la prostituzione sacra. Dall'altro lato, la sirena è spesso assunta nel mondo antico anche come emblema della vergine, della fanciulla in fiore, sessualmente matura ma non ancora moglie e madre (*parthenos*)[12]. Per comprendere ciò è necessario abbandonare il presupposto di verginità come purezza che appartiene all'orizzonte cristiano, infatti, per i greci il termine *parthenos* indicava principalmente uno stato sociale e anagrafico. Il fascino della vergine era considerato pericoloso, destabilizzante per l'ordine sociale, perché rappresentava la sessualità femminile non incanalata nella funzione sociale della procreazione. Vergini sono indicate le sirene come ancelle di Proserpina, così come Partenope, la sirena di Napoli, che si tagliò i capelli per preservare la sua verginità. In questo senso, la sirena rappresenta, ancora una volta, una figura in bilico, tra l'infanzia e l'età adulta, condannata a non incanalare la propria forza sessuale nell'istituzione matrimoniale. L'ambigua femminilità incompleta delle sirene è stata accumulata allo statuto virginale di altre creature ibride come la Sfinge, Echidna, la donna serpente, e Scilla (Kahn 1982). Non sorprende, a vista di ciò, che la sirenetta di Andersen non sia riuscita a raggiungere il talamo nuziale. Vergine e prostituta, sono questi due aspetti, contrapposti e complementari, che costituiscono la forza polare del simbolo del

[11] È questo il caso, ad esempio, del cucchiaio in bronzo rinvenuto a Locri Epizefiri, dove è rappresentata a tutto tondo una sirena che, scostando il lembo del chitone, denuda le natiche

[12] Erano *parthenos* non solo la fanciulla o la donna adulta non maritate, ma anche la donna sposata che non aveva ancora partorito e la fanciulla non sposata ma con un figlio. In sostanza la verginità era definita in contrapposizione allo stato di donna «maritata e madre».

mostro, cioè la sessualità non controllata dalle istituzioni sociali, una sessualità ai margini e, per questo, trasgressiva e seducente.

La femminilità pericolosa e la sessualità deviata ci conducono a un altro essere mitico, di fondamentale rilevanza, la già citata ninfa. Il termine *nymphē* indica la fanciulla vergine, ma nel pieno della sua sessualità, e nello stesso tempo indica anche la divinità delle acque. Le ninfe appartengono alla corte bacchica, insieme con i Satiri e i Cureti e alla dinastia demonica. Il loro canto può condurre alla pazzia, *nynphólēptos* è colui che è «catturato dalle ninfe» e il rapimento di giovinetti da parte di queste è spesso sinonimo di morte prematura. Siamo di fronte, nel caso delle ninfe come in quello delle sirene, a dei *daimones*, intermediari tra gli dei e gli uomini. La ninfa rappresenta una divinità minore conturbante e sovversiva, erotica e spesso inquietante. Un mosaico rinvenuto a Osuna, vicino a Siviglia, ci mostra l'incontro tra le sirene - rappresentate a mezzobusto con flauto, lira e cornucopia e definite da una scritta composta dal mosaicista «SIRE(N)» - con accanto l'immagine di Ninfa, con tanto di appellativo «NIMPHE». In realtà, genealogicamente, anche le sirene greche, seppur ancora senza la connotazione di esseri marini, sono legate alle acque come le ninfe. Le sirene sono figlie del fiume Acheloo e della terra Chtōn, l'ultimo poeta della tradizione epica greca, Nonno di Panopoli, riconosce nelle paludi di Catania il luogo di nascita di queste creature. Le paludi rappresentano il punto di contatto e di conflitto tra gli elementi terra e acqua. Non è un caso che gli eruditi alessandrini e bizantini abbiano equiparato la voce delle sirene al rumore della risacca del mare, come metafora della sonorità della natura capace di produrre terrore e di segnalare la presenza del soprannaturale nel mondo. La genealogia dell'acqua conferisce alle sirene, come alle ninfe, una forza primordiale legata all'impulso sessuale. Il fatto poi che le sirene siano figlie del fiume Acheloo - un confine naturale tra le regioni dell'Etolia e dell'Acarnania che costituisce una sorta di «terra di nessuno» separando e collegando la polis greca, intesa come entità territoriale e giuridica, al mondo barbaro - non fa che rimarcare le loro condizioni di marginalità, di esseri *borderline*. Alla regione della Acarnania, il lembo più occidentale della penisola greca, viene riconosciuto uno statuto ambiguo, al limite della *sauvegérie*,

benchè popolata da genti che parlano ancora greco, la geografia immaginaria la fa terra di esseri demonici come i Cureti e le Sirene. Le sirene in realtà, così come le ninfe, non sono altro che manifestazione del *daímon*, il potere impenetrabile capace di assalire sia l'uomo sia gli stessi dei, la forza che costituisce, in sostanza, l'altra faccia - complementare e indispensabile - del divino (Burkert 2010).

L'ambiguità generata dalle contraddizioni insite nella figura indeterminata e fluida di questa creatura protoiforme, mostruosa e al contempo divina, trova riscontro nel nome stesso la cui etimologia appare sfuggevole, incerta; «sirena» può infatti derivare dal greco *seirios* (caldo, debole), da *seraphin* (bruciare), da *seirà* (corda) o, ancora, *seirazen* (legare). Ma anche dalla parola *sŭria* (sole), o *Sirius*, la stella più brillante. Altri hanno invece proposto un legame con l'espressione latina *serenus* (chiaro, pulito), forse in riferimento al mare. Ciò nonostante, alcuni ritengono che il termine omerico *surie* sia da connettere al nome della città di Sorrento dove i geografi dell'immaginario hanno collocato le rocce sulle quali riposano le sirene. Gianbattista Vico, in un passo della *Scienza Nuova,* ci racconta invece che Napoli, *Partenope*, affonda le sue radici etimologiche in *sir*, cantico, identificando così la città come il sito delle sirene omeriche. I nomi antichi sono spesso dei *speaking names* e, in questo caso, le diverse etimologie ci narrano una storia di legami, di canti che avvincono, imprigionano, di demoni che seducono nella calura piatto del mezzogiorno[13], di uccelli variopinti[14], tutte testimonianze della costitutiva polivalenza della sirena, excursus delle variazioni morfologiche e simboliche che essa acquisterà nei racconti, nell'arte, nei riti durante la sua lunga storia (Bettini, Spina 2007). In ogni caso, possiamo riconoscere nelle diverse

[13] Caillois (1988) include la sirena nella schiera dei demoni del mezzogiorno: il loro canto raggiunge infatti Odisseo quando il sole è a picco e provoca torpore e immobilità, proprio come l'afa meridiana. Nell'antichità, il mezzogiorno era considerato un momento denso di ripercussioni religiose. Il sole allo zenit comportava infatti la scomparsa dell'ombra, l'anima era così esposta maggiormente ai pericoli e al soprannaturale. Il mezzogiorno appariva quindi come il momento propizio per la manifestazione di sirene, di ninfe, di Pan e di altre creature meridiane.

[14] *Seiren* è anche il nome di un piccolo uccello che Claudio Eliano inserisce in un elenco di animali caratterizzati da una forte ostilità reciproca, nel quale la *Sirena* è contrapposta alla *Circe* (Bettini, Spina 2009, 96).

etimologie delle connotazioni collegate alla sfera di attrazione, di potere magnetico che avvicina, seduce, affascina, lega. Lycofrone, nel 300 avanti Cristo, narra come le sirene, non capaci di sedurre Ulisse con la loro voce, si gettarono nel mare e i loro corpi si trasformarono negli scogli di Terina (*Iligeia*, la chiara voce), Punta Licosa (*Leukosia*, la voce bianca), e Napoli (*Parthenope*, la vergine). Vedremo come nella stessa etimologia *sir* affonda le sue ragioni anche la metamorfosi della sirena come donna pesce. Se vogliamo trovare tracce delle sue apparizioni come essere sottomarino, prima del VII-VIII secolo dopo Cristo, dobbiamo però spostarci nell'area orientale e fenicia del Mediterraneo.

Il termine *sir* è infatti legato anche alla dea fenicia Siria, una misteriosa divinità con coda di pesce venerata presso la città siriana di Hierapolis. Quindi, mentre nella cultura occidentale del Mediterraneo, la metamorfosi più antica della donna-uccello sembra prendere il sopravvento fino al medioevo, nell'area orientale abbiamo testimonianza delle apparizioni della donna pesce in relazione al culto della dea Siria. Lo scrittore e retore Luciano di Samósata (120 circa-180/192 a.C.) descrive con queste parole l'effimera permanenza della dea sirena: «Io vidi in Fenicia, una strana vista: sino al mezzo è donna, dai fianchi sino ai piedi finisce in una coda di pesce» e ci descrive con dettaglio i rituali e il mito di fondazione della città siriana di Hierapolis dedicata alla dea pesce. Questo culto si è protratto fino al periodo tardoantico raggiungendo lo stesso centro dell'impero, Roma. La sirena orientale mantiene quindi l'ittimorfismo per tutto il periodo romano e si lega alla rappresentazione della «dea etnica» Syría Theá che si diffonde in relazione a una vera e propria strategia orientata alla costruzione dello statuto politico e simbolico dell'Oriente mediterraneo. Il suo culto sarà riscritto e diffuso dai mitologi tardoantichi, rinascimentali e barocchi che riannoderanno i fili tra la divinità orientale e le sirene di tradizione magnogreca. La sirena può quindi apparire, seppur in modo più sporadico e discontinuo, anche nella sua veste di donna pesce. Nella biografia leggendaria, *Il romanzo di Alessandro*, opera composta nel III secolo dopo Cristo da un ignoto compositore, si narra come Alessandro Magno la incontrò nelle sue diverse sembianze. Durante la marcia del suo esercito nella terra dei Beati, due esseri alati con volto umano esortarono il sovrano ad abbandonare il paese, mentre,

una volta arrivato in vista dell'Oceano, delle donne dell'acqua richiamarono con l'inganno alcuni suoi uomini facendoli affogare. L'apparizione della donna pesce è stata registrata anche da Erodoto sotto le vesti divine della Afrodite Urania (Moro 2009), e, successivamente, sarà ripresa nell'*Astronomica* di Manilio, nella splendida metamorfosi di una Venere trasformata in pesce[15]. Con la caduta dell'impero romano ecco che scompare quasi del tutto la sirena uccello, mentre prende il sopravvento, nell'immaginario collettivo, l'essere marino. La prima ricomparsa letteraria della sirena come donna pesce, slegata dalla sembianza ornitomorfa, sembra essere riconducibile al manoscritto *Liber Monstrorum de diversis generibus* datato all'800-900 d.C.

Il *Liber Monstrorum* è una raccolta quasi scientifica di esseri difformi, un atlante in cui da ogni rigorosa descrizione degli esseri immaginari trapela una loro connotazione simbolica:

> «Le sirene sono fanciulle marine, che seducono i marinai con la bellezza del corpo e la dolcezza del canto. Dalla testa fino all'ombelico hanno un aspetto di vergine, del tutto simili a creature umane; hanno però, code squamose di pesci, che nascondono sempre sott'acqua» (Bologna 1977, 42).

Quel che sorprende è che non esiste alcuna narrazione che segnali il passaggio tra la donna uccello e la donna pesce. La sirena come essere delle profondità marine nasce forse dalle ceneri della divinità con coda di pesce orientale e ricompare come immagine fantasmale nelle enciclopedie mitografiche e nei bestiari medioevali, assumendo nuove connotazioni allegoriche che si sovrappongono al substrato antico. In ciò è evidente un processo di

[15] «Ecco Venere Citerea trasformarsi in pesce / quando, immersa tra le onde babilonesi, fuggì / Tifone dai suoi piedi di serpente e dalle spalle alate / e offrì i suoi ardenti onori agli squamosi pesci» [*Scilicet in Piscem sese Cytherea novavit, / Quum Babyloniacus summersa profugit in undas, / Anguipedem alatis himeris Typhona furentem, / Inservitque suos squamosis piscibus ignes*], Manilius, *Astronomica*.

rivitalizzazione del simbolo che viene ora recepito in un nuovo contesto culturale caratterizzato dall'affermarsi del cristianesimo medioevale. È proprio questo contesto culturale e sociale che diviene fertile, *milieu* di ricezione ed esegesi delle antiche sfere dell'immaginario, spazio autonomo di trasmissione di *mirabilia*, di revisione pura dell'identità mitologica.

Il capostipite dei bestiari medioevali è senz'altro il *Fisiologo greco*, poi tradotto in latino, che colloca le sirene tra gli ipocentauri e onocentauri, corrispondenti alla libido maschile, e le indica espressamente come esseri marini. Secondo questo testo, la voce delle sirene spinge i marinai a suicidarsi gettandosi nelle profondità delle acque, questo elemento è nuovo rispetto al dibattito dei secoli passati sul potere di distruzione delle sirene. Gli alessandrini e i mitografi tardi avevano riconosciuto nel loro canto ammaliante il potere di impedire agli uomini di allontanarsi e di farli morire d'inedia. Verso la fine dell'antichità prevale un'altra interpretazione dove la sirena è connotata come «vampiro», divoratrice di uomini. Il dato più curioso è che, secondo il *Fisiologo*, le zampe di questo essere ibrido sono zampe d'oca, capaci di nuotare, quindi, ma molto simili a quelle d'uccello e non è un caso che le zampe palmate riappariranno anche nei racconti di fate e di divinità acquatiche medioevali. Il *Fisiologo latino*, una versione integrata del testo greco che raccoglie anche materiali di provenienza diversa, redatto nel II-III secolo dopo Cristo, recupera invece l'antica morfologia delle tre donne uccello con strumenti musicali, ma introduce nello specifico la connotazione di sirena-prostituta che avrà tanto successo anche in epoca moderna. Inoltre, rispetto al *Fisiologo greco*, viene accolto il motivo dell'antropofagia delle sirene connotandole come *animalia mortifere*. Poco più tardi, Lattanzio Placido, un affascinante erudito vissuto verso il V secolo dopo Cristo, ridefinirà la genealogia delle sirene partendo dalla tradizione come figlie della musa Melpomere e del fiume Acheloo e come ancelle di Proserpina (Moro 2009). Proprio in seguito al rapimento della loro signora da parte di Plutone, le sirene si trasformarono in uccelli per poter continuare la loro ricerca sia in terra che in mare. Lattanzio le descrive come «per metà uccelli, per metà di vergini, con piedi di gallina. Creavano armonie tutte e tre, una con la voce, una con le tibie, la terza con la lira» (Kulcsár, Beepols, Turnhout 1987); le colloca su una roccia a picco sul mare

da dove potevano attirare con facilità i marinai per poi divorarli. Sostiene inoltre, senza mezzi termini, che «in realtà erano meretrici: dal momento che riducevano in povertà i naviganti, ci si immaginò che provocassero naufragi». Il *Fisiologo latino* le collega a Venere e da ciò si svilupperà l'interpretazione evemerista delle sirene come cortigiane (Courcelle 1975). Questa connotazione è presente anche nel bestiario di Philippe de Thaün in cui sono descritte come donne fino all'ombelico, con penne e piedi di uccello, ma anche code di pesce (Morini 1996). La commistione, l'ibridità, il meticciato è qui portato alle estreme misure: le sirene sono presentate come allegoria della ricchezza capace di far peccare l'anima e il corpo dell'uomo, parlando e volando, afferrando con i piedi e nuotando. La raffigurazione sarà semplificata un secolo più tardi dal bestiario di Gervaise, dove la sirena torna ad essere esclusivamente una donna pesce capace di addormentare con il suo canto fatale. La complessità del rimosso che trapela all'interno dell'immagine sintomale complica le apparizioni: così le sirene descritte nel *Libro della natura e degli animali*, un bestiario moralizzato toscano del XII secolo, hanno una triplice natura: la prima è mezza pesce-mezza donna, la seconda è mezza uccello e mezza donna, la terza è un ibrido equino, mezza cavallo e mezza donna. Gli artisti altomedioevali sembrano prediligere il bestiario a sfondo escatologico derivante dal *Fisiologo*, e si assiste quindi, in questo periodo, a un tripudio di esseri dalla lunga chioma con coda bicaudata che affolla capitelli e mosaici. Indimenticabili nella loro mostruosità sono le sirene che si affacciano dal pavimento della cattedrale di Otranto o dalle decorazioni della chiesa di S. Giovanni evangelista a Ravenna.

Queste immagini ci impongono una riflessione su ciò che Warburg chiamò la dialettica del mostro, la lotta complessa e polare della forma originaria, l'inquietante dualità di tutti i «fatti» culturali: l'affacciarsi delle forme di *pathos*, forme plastiche di compromesso, e del ritorno del rimosso, del simbolo originario mascherato, sottoposto a molteplici trasformazioni e ripetizioni, a spostamenti e migrazioni. È la «lotta del mostro» che determina l'affiorare della memoria inconscia in cui s'intreccia una rete complessa di simboli mnemici, residui vitali della stessa memoria. L'allegoresi cristiana ha contribuito all'affiorare della rappresentazione della sirena come emblema della femminilità

demonica, così come il suo canto ha permesso la costruzione di efficaci metafore in campo retorico. La teoria warburghiana del rimosso, così come quella freudiana, è essenziale per comprendere la dialettica delle apparizioni della sirena nella storia della memoria umana. Il rimosso esercita una pressione nella coscienza, sia essa individuale o collettiva, che deve essere incanalata da una contro-forza in nuove forme. Ogni rottura di equilibrio esercitata da queste due forze, il rimosso che cerca d'imporsi e la contropressione dell'istanza rimuovente, crea il ritorno del fantasma della sopravvivenza. È questa la dinamica del sintomo che spiega i caratteri di tenacia e variabilità, di scomparsa e apparizione delle *pathosformeln*. In pieno medioevo, le apparizioni delle sirene sono principalmente collegate alla figura di Richard de Fournical che, nel 1250, descrive il loro canto fatale. L'immagine andersiana della figlia del mare affonda le sue radici proprio nel canone iconico medioevale e nella successiva trasposizione di primo romanticismo. Melusina con la sua metamorfosi in serpente nel romanzo di Jean d'Arras del tardo quattrocento rappresenta una nota trasgressione a questo canone (Clier-Colombani 1991) che rimanda comunque all'acqua quale elemento di metamorfosi della figura femminile soprannaturale. Jean d'Arras codifica in versi la fiaba orale che circolava in numerose versioni già a partire dal XII secolo. Il racconto scaturisce dall'incontro, presso una fonte d'acqua nella foresta, tra il protagonista, Raimondino, conte di Lusignan, e una bellissima fanciulla. La donna accetta di sposare il conte a condizione che nessuno la guardi durante il bagno del sabato. Ma dopo molti anni di vita coniugale, Raimondino spia la moglie assistendo così alla metamorfosi di questa in donna serpente, ciò comporterà la condanna di Melusina e il suo inevitabile ritorno alla natura di essere sovrannaturale. La mostruosità che caratterizza i racconti melusiani viene celata agli occhi degli uomini, così come in diverse fiabe orali le fate nascondono con cura gambe e piedi capaci di rilevare la loro natura mostruosa e proibiscono agli sposi umani di evocare la loro condizione soprannaturale chiamandole «fada», «draga», «ancantada» o ancora «dona de aigua», e di fare allusioni alla malformazione «pèdauca» (Harf-Lancner 1989). Melusina è senz'altro la più celebre tra le creature soprannaturali che sposa un umano, ma molteplici varianti del tema

presentano il ricorrente tentativo da parte dell'essere sovrannaturale di divenire umano e di celare l'orrore della diversità, il corpo da pesce della sirena, così come i piedi palmati delle fate. Una parte del corpo sovrannaturale, ciò che tradisce la sua natura mostruosa, deve quindi essere coperto agli sguardi o celato attraverso una metamorfosi magica. Come la sirenetta andersiana, le fate della tradizione orale sono irriducibilmente estranee agli uomini ai quali cercano invano di integrarsi. La complessità del simbolo della sirena si manifesta nelle saghe medioevali nel biomorfismo della donna serpente o della donna cigno, ma Melusina stessa è rappresentata in alcune varianti anche con l'aspetto di donna pesce (Clier-Colombani 1991). L'acqua permane comunque come varco tra le due dimensioni, quella del mostro e quella dell'umano, come elemento legato alla metamorfosi. In molte fiabe francesi, l'antica donna uccello riappare come donna cigno e le sue vesti di piume vengono dotate di poteri magici. Anche in questi racconti, come nei miti dell'antica Grecia, il fiume o la sorgente d'acqua rivestono la valenza simbolica di confini fisici e metaforici legati alla metamorfosi e al sovrannaturale. Le fiabe scaturite dall'immaginario medioevale relegano spesso al di là delle acque dei fiumi o del mare i confini della dimensione magica priva di tempo e di memoria, oltre i quali il protagonista rischia di cadere sotto un incantesimo d'oblio, così come l'eroe antico rischiava di divenire preda della «ninfolessia». L'ambigua confusione dell'ibrido è ben sintetizzata nella descrizione che Giovanni Boccaccio fa, nel *De Genelogiis*, delle sirene. Ispirandosi ai testi tardoantichi, in particolare a Servio, egli racconta come queste furono compagne di Proserpina e assegna loro una duplice alterità animale: «furono alla fine converse in marini monstri c'hanno la faccia di donzelle, et il corpo fino all'ombelico di femina, da indi in poi sono pesci, i quali dice Alberigo esseri alato, et avere i piedi di gallina». Le due morfologie della tradizione occidentale e orientale si fondono quindi, ancora una volta, in un unico essere mitologico, la cui morfologia sarà poi ripresa e diffusa ampiamente nel cinquecento dal celeberrimo *Imagini delli dei de gl'antichi* di Vincenzo Cartari (1556), opera che conseguì una straordinaria diffusione nella quale si racconta che le sirene alate, figlie di Acheloo, divennero pesci a seguito del rifiuto di Ulisse (Cartari 1996). La duplicità della natura della sirena è evidente anche nella trasposizione

cinquecentesca della figura mitologica in Eurinome, donna con il corpo per metà di fanciulla e per metà di pesce. Il punto di congiungimento delle due nature è, secondo la descrizione del Cartari, legato da catene d'oro, mentre nel dorso spuntano «alucce-pinne» (Cartari 1996, 139). Questa rappresentazione rimanda all'ambiguità della natura dell'immaginario che ben si rispecchia anche nell'ambivalenza della parola greca *pteryghion* che significa indistintamente sia pinna che ala e che permane nella trasposizione latina di *pinnus*, pinna, e *pennis*, ala.

Durante la sua storia di metamorfosi e di apparizioni fantasmali, la sirena muta, cambia i suoi connotati, diviene ora vergine ora *femme fatale*, essere protoiforme e ninfa delle acque. Nei secoli successivi, le risonanze immaginative della sirena si estenderanno ulteriormente contaminando con le loro tracce la scienza nelle sue enciclopedie, nei testi storici e geografici e nelle *Wunderkammer,* le camere delle meraviglie. I gabinetti di curiosità dal sedicesimo al diciottesimo secolo conserveranno ordinatamente, accanto alle meraviglie geologiche e naturali, le tracce dell'immaginario, combinando il naturale con il supernaturale, il catalogo dei reperti marini con lo studio dei fenomeni appartenenti alle sfere dello «strano» e del «meraviglioso» desunti dalle mitologia popolare. Malgrado Cristoforo Colombo, nel 1493, registrando il suo incontro con le creature con pinne che emergevano dalle acque al largo della Guinea e della costa Managueta - «ma non sono così belle come nel mito» afferma, «anche se hanno una parvenza umana», - sembra essere già consapevole che l'esplorazione geografica della nuova era doveva ridurre inesorabilmente gli spazi del meraviglioso, nei due secoli successivi, le apparizioni di sirene registrate da studiosi e geografi, o semplicemente da curiosi, sono ancora abbastanza frequenti. Il fenomeno appare protrarsi almeno fino al momento in cui, in età illuministica, si giungerà a declamare la natura fantastica di questi esseri, additandoli come miraggi dei marinai. Ancora, nel 1625, una donna dalla coda di focena appare a Londra e viene ricordata in un'imperturbabile e dettagliata descrizione dall'esploratore Henry Hudson:

> «Questa sera (15 giugno) uno della nostra nave, guardando in mare ha visto una sirena e ha chiamato gli altri compagni per vederla, più di uno dei membri dell'equipaggio si avvicinò e da quel momento lei si era avvicinata al lato della nave guardando intensamente sugli uomini. (…) il suo corpo era grande, la sua pelle bianca, e aveva lunghi capelli di colore nero».

Ma con l'avvento della modernità e della prima industrializzazione, la sirena sembra racchiudersi nella sfera onirica e artistica dell'intellettuale moderno e sancire definitivamente la dualità dell'animo umano, il contrasto tra conscio e inconscio. Nel 1822 sembra riapparire nelle acque delle Indie olandesi e il suo corpo viene acquistato da un comandante di nave Samuel Barrett Eades - che lo pagherà a un pescatore giapponese ben seimila dollari - messo in mostra nel Turf Coffehouse di St. Jamees al prezzo di un scellino a visita, fino a che un'accurata autopsia, condotta dal noto anatomista William Clift, lo riconoscerà come un insieme artificiale, nient'altro che un *pastiche*, composto da parti di esseri viventi artigianalmente cuciti insieme, pezzi di orango, babbuino e salmone (Bettini, Spina 2007).

Durante tutto l'ottocento, possiamo osservare la sirena imporsi come simbolo di sublime comunione tra *pathos* ed erotismo nel compendio erudito di mitologia femminile della poetica pre-raffaellita; mentre, in nord Europa, il suo culto viene usato dal nazionalismo culturale ottocentesco che cerca nella cultura tradizionale folklorica l'origine dei valori morali e spirituali della modernità. In particolare, è proprio durante questa età romantica che la sirena sancisce ed esaspera il suo essere metafora della sensualità e della doppia natura umana divisa tra mente e sentimento. Mentre le sirene goethiane, nel *Faust*, sono ancora legate alle sfingi e i grifoni, è nella fiaba di Hans Christian Andersen che viene eliminata ogni ambiguità sulla natura della sirena quale creatura marina. La creazione di questo autore si inserisce all'interno della poetica romantica e della sua produzione di *Kunstmärchen*. La fiaba d'autore divenne all'inizio dell'ottocento il genere prediletto, secondo solo alla poesia, degli intellettuali romantici, in quanto offriva la possibilità di concretizzare il principio poetico di base formulato da Friedrich Schlegel di una tendenza alla poesia «universale progressiva» capace di

esprimere sentimenti assoluti e universali, in costante evoluzione. I poeti romantici dilatarono i confini della forma fiabesca, contaminandola e rendendola ibrida, disseminandola e incastonandola all'interno di altri generi letterari. La fiaba romantica è tesa all'anelito vago e indefinibile del *Sehnsucht*, della tensione incoercibile, del desiderio verso il desiderio. L'Andersen romantico si rivela nella fragile nostalgia che soggiace agli arabeschi fiabeschi presenti in tutte le sue opere, fiabe, racconti, romanzi, persino nei resoconti di viaggi. La nostalgia, come passione dell'assenza, declinata da poeti e intellettuali del periodo alla patria, al divino, all'ideale, all'amore o all'assoluto è uno dei temi soggiacenti la sua produzione. In particolare, nella poetica di Andersen, l'assoluto traspare come un vortice entro il quale tutta la realtà è risucchiata non per esserne distrutta, ma per divenire altro, il nuovo che sorge sulle distruzioni del vecchio, così come la metamorfosi della Sirenetta come figlia dell'aria è possibile solo con il dissolvimento nella schiuma del mare della «figlia della terra», della sirena mutata in donna. Il male che colpisce Andersen è, almeno in parte, la nostalgia romantica, la dolorosa brama di anelare il nulla, la passione dell'assenza. Come la fenice risorge dalle sue ceneri, il nulla è l'origine di tutto, è segreto e mistero nei suoi romanzi e racconti ed è l'eternità che si rivela nella soppressione del tempo. Andersen riconosce che l'esperienza più alta, quella divina, è limitata e finita per l'uomo perché al di là della sua sensibilità, e perciò resta legata al nulla e svela così la propria impotenza. Ma è proprio in questo soccombere e sprofondare (*Untergang*) che si manifesta il divino. Questa manifestazione non scaturisce però dalla soggettività e volontà del soggetto, né dallo *Streben*, lo sforzo umano verso l'infinito, ma prende atto dal dissolversi stesso della realtà: la distruzione per il divino. Andersen sa che il nulla è la condizione necessaria perché appaia la verità, il mondo deve diventare fiaba per poter accedere al suo più alto significato, dice Novalis. In questo senso, l'autore incarna il perfetto visionario - l'autentico scrittore di fiabe per Novalis - perchè «la vera fiaba deve essere al tempo stesso una rappresentazione profetica – rappresentazione ideale – rappresentazione assolutamente necessaria. Il vero poeta di fiabe è il veggente del futuro» (Novalis 1960, 281). Come aveva già sostenuto Goethe, durante la stesura della *Nuova Melusina*, solo la fiaba è in grado di generare «la grazia

umoristica che può scaturire dall'associazione dell'impossibile con il comune (ossia con il quotidiano), dell'inaudito con il consueto». Ciò che interessa ad Andersen, è – per dirla con le parole di Goethe - il risultato «dell'associazione della magia più sfrenata e del reale più limitato». D'altra parte, anche Jean Paul aveva scritto sul potere della fantasia capace di improntare la realtà, il suo trattato *Über die natürliche Magie der Einbildungskraft* (Sulla naturale magia dell'immaginazione) aveva eliso la tradizionale contrapposizione tra esperienza e fantasia, considerandole come gradi diversi della medesima capacità.

Il tema del sogno e le atmosfere oniriche predominano nella produzione andersiana e, in generale, nella poetica romantica. Nel *Simbolismo del sogno*, Schubert aveva lucidamente segnalato come ai sonnambuli è concessa la facoltà di trascendere i confini spaziali e temporali. L'opera si costruiva sul presupposto che la natura è rappresentata da una totalità di simboli e il suo linguaggio è costituito anche dai sogni e dalle immagini oniriche. I sogni come veri e propri testi, quindi, spesso anti-testi rispetto allo stato di veglia. Secondo Schubert l'inconscio è da considerare come un'istanza poetica, è presente quindi nell'interiorità di ogni individuo un «poeta nascosto». Ma il tema della forza creativa dell'inconscio è alla base di tutta la poetica romantica, in particolare è ricorrente nell'opera di Hoffmann, alla quale Andersen fa spesso riferimento esplicito. I testi di Andersen contengono numerosi livelli e immagini oniriche, spesso molto arditi, il confine tra la veglia e il sogno, tra la realtà della finzione e la finzione del sogno, appaiono quindi permeabili e soffusi. La contaminazione e la metalessi onirica sono legate alla dicotomia luce/ombra, giorno/notte evidente in particolare nei testi fiabeschi. Il gioco di alternanza tra luce e oscurità ritma lo sguardo dell'osservatore di una realtà minuta, quotidiana che si alterna agli elementi che si sottraggono alla comprensione intellettiva, alle zone d'ombra tipiche del fiabesco e del fantastico. La parte notturna della natura descritta da Andersen, sia essa la caverna dei venti in *Il paradiso terrestre* o le profondità sottomarine in *La Sirenetta*, rivela il contrasto sorto da un lato dal dischiudersi delle dimensioni legate all'aspetto meraviglioso del racconto e dall'acquisizione di nuove conoscenze da parte del protagonista, dall'altro dalla dimensione dell'oscuro, del non conoscibile. Quest'ambiguità è metafora del collasso del

modello concettuale illuminista che osa spiegare e ricostruire il mondo attraverso i concetti. In questo senso, l'emergere dei tratti tipici della fiaba tradizionale nella produzione andersiana e, più in generale in quella romantica, risponde e soddisfa rinnovate esigenze culturali ed esistenziali, così come il simbolo, la formula incarnata del *pathos*, riprende vigore alla luce di questo anacronismo. Si tende inoltre a relativizzare le opposizioni tra identità e non identità, tra il lontano e il vicino. La parte oscura dell'io esercita sempre più fascino su poeti e intellettuali che riconoscono una dimensione esistenziale fondamentale nei sogni e nelle visioni capaci di annullare la lacerazione della separatezza dell'io della realtà diurna. L'oscurità viene pertanto valorizzata come spazio di proiezione delle fantasie, dell'indefinito, della pluralità dei significati, delle essenze e diviene indicatore della creazione immaginativa. La metafora giorno-notte rimanda inoltre al rapporto tra conscio e inconscio, i poeti romantici cominciano a trattare i sogni come parte del profondo e indagano la realtà nella sua enigmatica pluri-molteplicità di significati. Irrompe quindi, con forza, nell'immaginario creativo la dimensione dell'onirico, quale dimensione costante del simbolo. Warburg ci ha insegnato che il simbolo è un intrico in movimento, un dinamogramma di polarità combinate e, così come per Freud, è la duplice base costitutiva di ogni manifestazione dell'inconscio, compresa la dimensione del sogno (Didi-Huberman 2006). Oggi gli studi neuroscientifici hanno dimostrato che la visione che i romantici avevano dei sogni non è poi così lontana dalla realtà: il sogno è veramente una rilettura mentale del passato, ma è anche un precorrere il futuro (Hobson, Wohl 2007). Gli scienziati hanno provato che l'intuizione di molti intellettuali di questo periodo, basata su l'identità tra sogno e arte, non sia del tutto fantasiosa in quanto i due processi presentano delle fasi condivise. Se «la radice della stravaganza onirica è il disequilibrio cognitivo causato dall'instabilità orientativa» (Hobson, Wohl 2007, 25), alcuni racconti di Andersen[16] rappresentano dei casi di straordinaria e precoce sperimentazione sulla rappresentazione «del flusso di pensiero onirico» dove tempi, luoghi, personaggi

[16] In particolare, *Passeggiata nella notte di Capodanno* e il *Libro illustrato senza illustrazioni*.

e azioni variano senza preavviso e conducono il lettore attraverso salti di luoghi e ambientazioni, discrepanze temporali e logiche, discontinuità tematiche e incongruità possibili solo nelle esperienze visionarie. Andersen abbandona piacevolmente le regole di coerenza spazio temporale e rende i nessi associativi flessibili con il risultato che i personaggi, i luoghi, i tempi e le azioni si spezzano e la continuità narrativa dei diversi episodi si frammenta. Stravaganza e discontinuità sono al centro della produzione andersiana. Nel sonno è il disequilibrio cognitivo che crea instabilità orientativa: possiamo sognare di trovarci a passeggiare in una via della nostra città e nel momento successivo ci ritroviamo inspiegabilmente in una foresta impenetrabile, ma senza la consapevolezza dell'incongruità di tale cambiamento di scena. Anche nelle fiabe tradizionali i normali schemi relativi al tempo, ai luoghi e alle persone sono modificati dall'introduzione dell'elemento meraviglioso, il magico che genera un cortocircuito con gli aspetti di quotidianità. Andersen sembra essere consapevole dell'effetto di straniamento e di confusione orientativa della sua strategia narrativa capace di creare una leggera inquietudine simile a quella percepita durante il sogno.

La scienza ci spiega oggi che l'ansia e il senso di premonizione che predominano negli stati onirici ricoprono un ruolo essenziale di riorganizzazione del ricordo onirico e vengono trasformati presto dalla nostra mente in reazioni emotive piacevoli e spesso ironiche. L'ansia, l'allucinazione e la stravaganza onirica sono tutte conseguenze dei processi biologici che guidano la mente-cervello durante il sonno. Questi processi di attivazione e neuromodellazione creativa della mente sono universali e si verificano nel livello biologico profondo delle cellule cerebrali, i neuroni, e delle molecole chimiche, i neurotrasmettitori. Recenti ricerche di *neuro-imaging* hanno dimostrato come il cervello che sogna sia caratterizzato da una forte attività nelle aree cerebrali che presiedono alle emozioni e alla generazione d'immagini visive complesse, e una minore attività nelle aree cerebrali che presiedono la memoria, la consapevolezza e il pensiero comandato. La condizione necessaria perché si sogni è quindi quella di sottrarre al cervello inconscio i modulatori dell'attenzione e della memoria, disattivando alcune aree come la corteccia frontale, dimenticando ed escludendo il mondo

esterno; per sognare, dobbiamo orientare le nostre menti verso la straordinaria capacità di generare percezioni interne e conferire tali forme oniriche qualità contestuali tali da renderle stravaganti, «meravigliose», dobbiamo quindi attivare le aree del cervello che percepiscono immagini complesse e collegarle all'emozione. La visione onirica è qualcosa di estremamente complicato e sorprendente; durante quest'esperienza, nel nostro cervello si attivano dei neuroni capaci di generare immagini mentali complesse, anche durante lo stato di veglia, che sono guidate da stimoli interni sviluppati nei centri del movimento oculare e del tronco encefalico. Quindi, il centro di comando del movimento oculare trasmette informazioni sensoriali ai centri della visione che a loro volta creano immagini in risposta a queste. Queste immagini sono inoltre frutto di un'integrazione con le emozioni e la memoria. Ma mentre le immagini mentali della veglia contengono minuscoli frammenti d'informazioni, dettagli scomposti del mondo visivo, quelle oniriche, come quelle ipnotiche, sono allucinatorie in quanto prodotte da un centro generatore di immagini interne. In altre parole, il cervello in veglia crea immagini visive agendo come un fotogiornalista, mentre di notte si trasforma in un drammaturgo (Hobson, Wohl 2007). In questo senso, il cervello cambia la propria «identità», cambiando la propria composizione chimica. Quando ci addormentiamo e il livello di attenzione cala, le porte motorie sensoriali vengono chiuse, calano anche le produzioni dei due modulatori aminergetici, la norepinefrina e la serotonina, delle sostanze eccitanti così importanti nella veglia. In compenso, dopo circa un'ora e mezza dalla comparsa del sonno notturno, il nostro corpo torna a riattivare i neuroni contenenti acetilcolina e, forse proprio in reazione a ciò, subentra la fase REM del sonno. L'acetilcolina esercita un'attività diretta di attivazione generalizzata e prepara all'insorgere dello stato onirico e, insieme alle onde neuronali dette PGO, prodotte durante il sonno REM, attiva i sistemi specifici dell'immagine visiva emotiva e dei generatori associativi secondo delle modalità pseudo-sensoriali. È proprio l'attivazione di questa sostanza che contribuisce alle funzioni mentali ottimizzate per il sogno, quindi al suscitare di percezioni allucinatorie visuali e motorie, alle emozioni dell'ansia, dell'euforia e della rabbia, e alla combinazione iper associativa di questi elementi all'interno della

dimensione onirica. Durante il sogno, proprio in relazione a queste trasformazioni chimiche, si verifica il malfunzionamento della coscienza autoriflessiva, l'accettazione di stati e eventi impossibili e la perdita della stabilità spazio-temporale. Secondo gli scienziati, le onde cerebrali osservate nel sonno REM assomigliano a quelle prodotte in caso di attacchi epilettici, quando questi segnali neuronali (POG) vengono emessi, il cervello viene

> «cooptato, viene parassitato e viene invaso da segnali alieni provenienti dal profondo. Quando stiamo sognando, in pratica, veniamo rapiti come Fedor Dostoevskij negli spasimi della sua epilessia del lobo temporale e, in tal modo, veniamo spinti a elaborare trame oniriche pazzesche e spaventose, come quelle che si tradussero in *Delitto e Castigo* e ne *I fratelli Karamazov*» (Hobson, Wohl 2007, 53).

Andersen aveva intuito che questo sistema di stimoli si attiva anche attraverso la fruizione dell'esperienza estetica e che gli stimoli cerebrali caratterizzanti l'esperienza onirica o epilettica sono attivabili anche attraverso la creazione di un'immagine o di una sequenza narrativa internamente incoerente ma emotivamente intensa capace di attivare segnali POG, suscitando sorpresa e agitazione.

L'epifania della sirena nelle sue vesti di protagonista di *Kunstmärchen* avviene quindi all'interno del substrato culturale in fermento del Romanticismo europeo che si serve delle dimensioni dell'immaginario e dell'onirico per crearsi uno spazio ideale che, di volta in volta, può riempirsi di contenuti diversi. La romantica *Ferne*, quella dimensione della lontananza che è necessaria conseguenza della *Sehnsucht*, può assumere una valenza storica spingendosi indietro nel tempo, riecheggiando ad esempio a un mitico Medioevo identificato come luogo archetipico della cultura nazionale europea, riconoscendo nelle fiabe di origine orale l'espressione della forza primigenia collettiva del popolo. Ma la lontananza può essere definita come distanza geografica e può quindi provocare un allargamento dei confini sui mondi altri, esotici e lontani, ma anche oltre i confini della mente, perlustrando le dimensioni del meraviglioso, del fantastico

e dell'onirico. La fiaba romantica è capace di racchiudere tutte queste dimensioni creando un terreno di anacronismo latente in cui la *pathosformel*, il fantasma del passato, può affiorare con forza, e nel quale può sopravvivere il potere d'attrazione del simbolo. La sirenetta diviene quindi, attraverso il genio del poeta, sintomo di una rappresentazione collettiva, nella quale persistono i legami e i prelegami del simbolo appartenente alla lunga storia culturale e antropologica dell'immagine sirena, in questo senso, esso emette e riceve forza, riecheggiando ed evocando l'instabilità fluida del mondo mitico e primordiale. Certo, a livello superficiale, dalla protagonista andersiana non traspaiono tutte le connotazioni appartenenti alla profondità delle sostruzioni metamorfiche affidate alla sua effigie nel corso dei secoli, ma come ci ha ben spiegato Aby Warburg, il simbolo può divenire incomprensibile e inaccessibile, ma lascia un'impronta inesorabile, un'iscrizione inconscia come traccia mnemica individuale e collettiva. Freud ci ricorda come la memoria sia inconscia, «coscienza e memoria si escludono infatti a vicenda» (Freud 1896, cit. Didi-Huberman 2006, 286) e come questa memoria inconscia emerga in quanto nodo di anacronismi in cui s'intrecciano più temporalità complesse. La sirena si manifesta quindi, al pari della ninfa warburghiana, come immagine sintomale, un presente in cui si agitano e agiscono le sopravvivenze. In questo senso, la sua apparizione rappresenta la dimensione fluida alla cui presenza si animano i legami più profondi del compromesso della rimozione in cui trapela la vitalità del mostro. Una forza vitale, questa, che affonda le sue radici nell'immemoriale costituito dalla dea pesce siriana, capace di risorgere nella sirenetta andersiana. Lévi-Strauss ha dimostrato come la personificazione degli «universali fantastici» consente all'uomo di «pensarli», rende possibile l'atto del pensiero stesso. Così la mostruosità del simbolo affonda le sue radici nella rappresentazione mitologica della realtà trasposta nell'inconscio e scavando nella lunga storia di tracce mnemiche della memoria umana possiamo risalire fino all'incontro con il mostro stesso. Non solo la sessualità prorompente da incanalare, ma anche l'anomalia, la deformità, da sottoporre a controllo, da contenere. Possiamo forse riconoscere all'origine del mostro l'anormalità di individui con malformazioni genetiche, la cui deformità veniva gestita attraverso la sacralizzazione, quindi

l'introduzione della sfera del rito. Gli archeologi ci hanno infatti fornito prove dell'esistenza di «sirene»: nell'antica Anatolia, circa 2500 anni fa, in alcuni siti sacri venivano venerate creature ibride con scheletri con arti inferiori fusi insieme. I medici hanno riconosciuto nei resti di questi esseri umani la patologia malformativa chiamata sirenomalia, una malformazione congenita, nota come *sympodia*, o *sympus*, o ancora *symelia*, non compatibile con la sopravvivenza umana, in quanto comporta lo sviluppo non completo di alcuni organi come i reni e la fusione della colonna vertebrale e degli arti inferiori. La sirenomalia sembra essere il risultato di un'ischemia grave nella porzione caudale del feto e può verificarsi anche a seguito di problemi di alimentazione o di diabete della madre. Le anomalie scheletriche sono riconosciute in tre varianti: nella *symelia apus* gli arti sono completamente fusi, si ha quindi un solo femore e una tibia, nella *symelia unipus* è invece presente un solo piede, ma sussistono due femori, due tibie e due fibule, mentre nella *symelia dipus,* i piedi sono due e danno la sensazione di essere pinne, mentre la fusione degli arti si verifica all'altezza delle caviglie (Romano et al. 2006). Oggi le moderne tecniche chirurgiche possono consentire, nei casi meno gravi, la sopravvivenza del nascituro soggetto a tale malformazione, ma questa deformità nel passato provocava necessariamente la morte dell'individuo e creava un alone di mistero che veniva a coinvolgere la sfera della sacralità e della magia. Anche in questo caso, la trasposizione mitologica della sirena rimane racchiusa nell'ambito della sacralità, della diversità. L'orrore del mostro è stato incanalato della formazione del compromesso del rituale del sacro da cui è scaturito il simbolo, primordiale e potente, capace di contenere il compromesso tra demonico e apollineo, tra umano e divino, tra mostruosità e fascino del diverso.

Abbiamo più volte sottolineato come, durante tutta la sua storia di *pathosformel*, la sirena abbia mantenuto il suo status di figura liminale, di «straniera», in perenne oscillazione tra polarità opposte, tra la realtà e l'immaginazione, tra la vita e la morte, tra spazio socializzato umano e vuoto aereo o equoreo. Lo statuto di alterità assoluta e i suoi due volti, quello di mostro e quello di donna, sono ancora oggi evocati da due statue: la Sirenetta di Copenaghen e la Sirena di Varsavia. Se la prima costituisce una tappa obbligata per i turisti della città danese e mantiene

tutta la forza evocatrice e simbolica del fascino della protagonista andersiana, la seconda, incarna pienamente il demone antico. La Sirena di Varsavia è posta al centro della città vecchia, in un punto di confine, dove la Vistola divide la parte antica dalla più recente area di urbanizzazione. La sirena entra di prepotenza anche nel mito fondatore della stessa città e nello stemma quattrocentesco senza celare il mostro che è in lei, un essere con corpo ibrido, testa e braccia umane con spada e scudo, tronco d'uccello, coda di pesce e gambe di bue. L'immaginario popolare lega la presenza di questa statua a numerose fiabe di tradizione orale. Un racconto popolare narra come la sirena della Vistola rappresenti la donna pesce che, affascinata dalla bellezza della città, si avvicinò al mondo umano e venne catturata da dei pescatori. I pescatori incantati dal suo canto non le fecero del male, ma un mercante senza scrupoli la imprigionò in una capanna, lontano dall'acqua. Fu un giovane pastore a salvarla e come ricompensa, prima di scomparire per sempre nelle acque del fiume, la sirena promise di difendere gli abitanti della città di Varsavia, in caso di necessità, divenendo così la sirena guerriera con spada e scudo a guardia delle due sponde della Vistola. Le sirene guerriere, *daimones* del destino umano, si affacciano ancora oggi anche nella letteratura contemporanea globalizzata, basti pensare alla loro incarnazione nei kamikaze in *Le sirene di Baghdad* (Khadra 2006). Anche in queste sirene postmoderne, il carattere vitale del simbolo è racchiuso nell'emergere di una *Einfühlug*, l'esperienza estetica vissuta nel presente, e del *Nachleben*, un ritorno alle profondità oscure dell'incorporazione magica e della proiezione mitica. È la forza empatica che rimane vitale nel simbolo, la forza sopravvivente della memoria che, nel caso della sirena, racchiude in sé non solo l'attrazione empatica ma anche l'inversione di questa, la paura e la fuga di fronte all'ambiguità e alla mostruosità del simbolo.

1.3. Lettura interpretativa della fiaba.

«Andersen è stato soprattutto un creatore di miti».
(Jaloux 1925)

La superficie dell'elegante trama della fiaba di Andersen cela in realtà una ragnatela di significati, un sottile gioco di trasposizioni e di rimandi metaforici, un profondo processo di condensazione in simboli e allegorie delle istanze più profonde della mente umana. L'*incipit* della fiaba introduce immediatamente il lettore nel mondo dell'oscurità degli abissi marini,

> «In mezzo al mare l'acqua è azzurra come i petali dei più bei fiordalisi e trasparente come il cristallo più puro; ma è molto profonda, così profonda che un'anfora non potrebbe raggiungere il fondo; bisognerebbe mettere molti campanili, uno sull'altro, per arrivare dal fondo fino alla superficie. Laggiù abitano le genti del mare» (Andersen 2008, 91).

In questo modo, l'autore ci apre le porte di un non-mondo, dove la dimensione sottomarina rimanda al lato notturno della psiche umana, e dove l'oscurità è data dalla profondità dell'io inconscio. Il lettore sprofonda in questo varco di tempo cristallizzato, di tempo fuori dal tempo, immergendosi nel fiabesco come nelle acque torbide della materia stessa della memoria. La profondità marina è da interpretare come spazio intermedio, territorio del mostro, luogo in cui scorre il flusso anacronistico di *mnemosyne*, qui più veloce e là stagnante, dove le cose subiscono un processo di cristallizzazione da cui nascono forme inedite capaci di racchiudere le tracce dei passati più ancestrali e profondi avvolti nelle spire del simbolo. La profondità marina, quindi, come metafora della dimensione notturna dell'onirico e dell'inconscio della mente umana. La sirenetta andersiana rimane un simbolo vitale, palpitante nella sua grazia malinconica, un essere della sopravvivenza che incarna magistralmente il sapere immemoriale del passato e

la tragica profezia del futuro. Andersen costruisce la sua fiaba giocando sulla metamorfosi, d'altra parte l'imperativo del simbolo è troppo forte e le immagini mnemiche inconsce, appartenenti a una storia di trasmutazioni e ibridità, sembrano riaffiorare in lui spontaneamente, anche se apparentemente celate. Per comprendere come la sirenetta di Andersen sia il risultato dell'intervento creativo dell'intellettuale e poeta dell'Ottocento su una memoria primordiale sovrapersonale e collettiva, dobbiamo, ancora una volta, rifarci a Warburg. Lo studioso tedesco aveva spiegato l'affiorare ricorrente delle *pathosformeln* nelle opere di artisti rinascimentali e negli scritti di epoca luterana attraverso la terminologia del neurofisiologo Hering per il quale la memoria era da intendere come «capacità originaria» in grado di assicurare coerenza alla vita cosciente. Questo tipo di memoria scaturisce dalle «immagini mnemiche» che possono essere evocate intenzionalmente o riaffiorare liberamente dall'inconscio. La memoria come capacità di riproduzione intenzionale o inintenzionale è stata quindi usata da Warburg per spiegare il fenomeno del *Nachleben*, perciò il ridestarsi, il riaffiorare, il rinascere e il sopravvivere di antiche forme, immagini o simboli, che nei periodi successivi della storia possono essere richiamati intenzionalmente e in piena consapevolezza, ad esempio con l'uso dei modelli antichi, o inconsciamente, subendone involontariamente il ritorno, l'affioramento delle più profonde e primordiali istanze dell'inconscio. In questa prospettiva, la memoria intesa come sostanza nervosa, che contiene le tracce delle esperienze individuali e collettive da tramandare alle generazioni successive, lega materialmente ciascun individuo a un'infinita catena di esseri che lo hanno preceduto e lo seguiranno. L'inconscio che fa sì che l'artista possa intervenire, attraverso la sua opera, con variazioni e trasformazioni, apportando un proprio *novum* all'eredità collettiva della memoria ancestrale, garantendo così un ponte tra passato e presente (Cieri Via, Montani 2004). L'intellettuale interviene quindi su quel substrato mnemico sopravvissuto e tramandato attraverso i simboli che hanno acquisito un proprio senso tramite i ricordi noti (Warburg 2002) e le narrazioni collettive. Così Andersen sembra intervenire direttamente sulla memoria collettiva quale intrigo di miti, di narrazioni, di storie di apparizioni fantasmali, di materializzazione, simbolizzazione e narrativizzazione delle istanze

umane più antiche e profonde. Nello stile della sua scrittura si converte l'impronta originaria della polisemicità e della complessità dell'immagine sirena, la dimensione fiabesca accoglie direttamente tutta la potenza psichica e plastica del simbolo emerso dal materiale impuro, sedimentato della memoria inconscia. Il Poeta sembra intervenire direttamente sulla «matrice che conia i valori espressivi dell'esaltazione pagana, i quali scaturiscono dall'esperienza orgiastica: il tiaso dionisiaco» (Warburg 1966, p. 172). Proviamo quindi a individuare i sintomi del ritorno del rimosso celati nella morfologia dell'immaginario fiabesco. L'alba agisce, nella fiaba andersiana, come segnale della manifestazione del soprannaturale, dell'introduzione della trasformazione magica; così il sole nasce segnalando la metamorfosi del mostro quando da donna pesce, la sirena si trasforma in essere umano, «Quando il sole spuntò all'orizzonte, si svegliò e (…) vide che la sua coda di pesce era sparita» (Andersen 2008, 94). Lo stesso colore rosso agisce come delimitatore delle altre trasmutazioni, come nel caso del passaggio da donna a schiuma del mare, «la sirenetta pose le bianche braccia sul parapetto e guardò verso est, per vedere il rosso dell'alba: il primo raggio di sole l'avrebbe uccisa» (Andersen 2008, 98). La sirena si getta nelle onde del mare per divenire schiuma salata, ma la metamorfosi introduce un elemento inaspettato, la sua trasformazione in creatura alata. Così anche l'ultima trascendentale trasformazione in figlia dell'aria avviene in un tripudio di luce:

> «Il sole sorse alto sul mare, i raggi battevano caldi sulla gelida schiuma e la sirenetta non sentì la morte, vedeva il bel sole e su di lei volavano centinaia di bellissime creature trasparenti» (Andersen 2008, 99).

L'elemento stesso della schiuma come immagine della trasmutazione, della morte della sirena, proviene dalla tradizione mitica che vede le Sirene sconfitte da Ulisse suicidarsi gettandosi in mare, diventando *leukai*, bianche come la schiuma delle onde. Questa notazione di colore era stata collegata dai mitografi antichi alla spuma bianca del mare e, in chiave simbolica, al pallore del regno dei morti. L'epiteto *leukos* veniva usato nell'antichità sia in riferimento ad altre divinità marine che si gettarono nelle acque, sia per indicare i *daimones* benigni e

protettori. L'aggettivo *leukai* è quindi capace di conferire una connotazione positiva anche agli stessi demoni, denotandoli come bianchi, nitidi, splendenti, e conferisce loro un potere che si contrappone al nero, e per estensione al malvagio e all'ostile. Così, nella mitologia classica, il sacrificio di Oreste, l'amputazione di un dito, per placare l'ira delle Erinni le trasforma, da nere a bianche. I colori nella fiaba andersiana limitano quindi la sfera della metamorfosi denotandole con ulteriori connotazioni metaforiche, e agiscono come attrattori e segnalatori delle ambivalenze più nascoste del simbolo. Il potere del personaggio andersiano affonda nel simbolo perturbante e conflittuale di una sessualità latente, la sirenetta è descritta come «una bambina», in realtà i suoi quasi quindici anni racchiudono il suo stato di *parthenos* e il fascino pericoloso e destabilizzante della sessualità femminile non controllata. La sirenetta soffre, un po' come le pazienti isteriche di Freud, di reminiscenza, il simbolo stesso della sirena è il prodotto di una rete complessa di tracce mnemiche, di residui vitali del suo statuto antico di polarità tra il suo stato di sessualità ai limiti, di erotismo non controllabile. I residui del suo essere liminale di demone antico permangono inoltre nella voce che, ahimè, viene però tolta alla protagonista andersiana dalla strega del mare. Rendere la sirena muta significa espropriarla del suo potere incantatore e persuasore. Il suo fallimento come donna è iscritto, come traccia profonda, nel DNA del simbolo della sirena alla quale, in quanto essere liminale, *borderline*, non è concesso di raggiungere il talamo nuziale: o prostituta o vergine, il verdetto della memoria appare inesorabile. Unica alternativa concessa: incanalare la potenza del sintomo nel compromesso della deviazione di significanti, così la formula primitiva della sessualità latente viene deviata nell'immagine sublimatrice della figlia dell'aria. Andersen ha messo in atto un inquieto esercizio di rimestamento della materia dei sedimenti del passato, indugiando nel groviglio dell'inconscio, intervenendo nella mescolanza con la trasposizione poetica dei significati più aborrevoli e perversi, fino a giungere alla sublimazione del simbolo. La pratica di un simile esercizio di archeologia della memoria richiede di osservare le cose presenti, come la straordinaria grazia e potenza del personaggio andersiano, attraverso ciò che è assente ma che determina inesorabilmente la genealogia e la forma dello stesso presente. Ciò è

possibile perché la cultura è materia viva, i fantasmi non contaminano mai le cose morte, così come la sirena assilla l'immaginario degli intellettuali del XIX e XX secolo. Freud descriveva in questi termini i rapporti tra fantasia e tempo:

> «Il rapporto della fantasia con il tempo è in genere molto significativo. Si deve dire che la fantasia ondeggia quasi fra tre tempi, i tre momenti temporali della nostra ideazione. Il lavoro mentale prende le mosse da un'impressione attuale, un'occasione offerta dal presente e suscettibile di risvegliare uno dei grandi desideri del soggetto» (Freud 1968, 378-379).

Così la sirena, essere disorientante appartenente alle dimensioni dell'immaginario antico, è, nello stesso tempo, straordinariamente presente nella coscienza dell'intellettuale dell'Ottocento. Nell'immaginario romantico il simbolo impera come rappresentazione della doppia natura della psiche umana, il conscio e l'inconscio, la femminilità e il mostro, *logos* e *pathos*, l'umano e l'animalità. Il legame tra la sirena e la pulsione erotica traspare come risultato di un processo spontaneo, quasi psicogeno, di proiezione degli aspetti più inquietanti dell'animo umano. L'incerto confine tra l'umano e l'animale contiene il rischio che le energie latenti prendano il sopravvento sulla ragione, provocando l'emergere del sommerso capace di condurre allo scontro tra conscio e inconscio, creando una crisi risolvibile solo respingendo il «mostro» nella dimensione dell'onirico e nella creazione artistica, al di là dei confini immaginativi della fantasia. La sirena turba i poeti romantici sotto forma di affascinante incubo perché appare come fantasma familiare, in quanto «solo l'insolito, lo straniero, è familiare, soltanto la differenza si ripete» (Deleuze 1968, 142) e si comporta come un attrattore visivo di un processo di affioramento di temporalità disgiunte. E se Goethe, nel *Faust*, aveva preannunciato che «Ora l'aria è sì piena di fantasmi, nessuno sa più come evitarli», i poeti romantici sembrano ossessionati dal potere che questo essere sub-umano dalle apparizioni fantasmali può esercitare sulla volontà provocando l'offuscamento della coscienza. La sirena tormenta, e diletta, alle soglie della modernità, la sua costante minaccia latente è il vitalismo incontenibile, l'energia psichica e gli impulsi inconfessabili, un mostro con il volto di donna che

minaccia una cultura prettamente misogina, stretta tra le ossessioni della ginolatria e della ginofobia. Il suo fantasma affascinante e repulsivo vaga nelle visioni dei preraffaelliti, tra i sofà dei simbolisti e nelle alcove dei decadentisti, viene enfatizzata da pittori e poeti perché questo, Andersen lo sa bene, è l'unico modo per esorcizzarla. I poeti romantici affrontano il problema del rapporto tra estetica, memoria e fantasia richiamando atmosfere e immaginari che fanno risalire all'origine della cultura moderna, dall'immaginario medioevale attingono il sogno regressivo della sirena come *femme fatale*. Ma la sua immagine mostra presto il lato più contraddittorio e torbido facendo vacillare la capacità di controllo, la perdita di unitarietà dell'io, già messo in crisi dal ritmo alienante dell'economia e dell'industrializzazione. Per tutto il XIX e il XX secolo, nell'immaginario collettivo prendono sempre più piede le divinità femminili minori, sirene, ninfe, ondine, donne serpenti, esseri conturbanti, erotici, qualche volta inquietanti, avvertiti come pericolosi perché capaci di sedurre l'anima e di sovvertirla. Ancor prima che nel 1885 Freud affronti le isteriche del teatro anatomico di Charcot dando così via alla nascita di una moderna scienza dell'anima, la psicoanalisi, l'intellettuale del secolo percepisce l'inquietante presenza di questi fantasmi antichi, incarnazioni di demoni racchiusi nella parte più oscura dei recessi della memoria, dove sono celati sia il desiderio che il tempo. Così Andersen, descrivendo la grazia e la malinconia de *La sirenetta*, fa affacciare il lettore sugli abissi dell'essere e sulle sue contraddizioni più profonde. La sirena è donna e mostro, è vergine ed è *femme fatale*, ma non può sedurre perché le è stato tolto il potere della voce. Siamo di fronte a una vera e propria castrazione attraverso la quale il simbolo viene esorcizzato. Il lato animale più profondo rappresentato dalla voce non controllata - vicina ai suoni della natura e per questo rivelatrice della commistione tra natura e potenze soprannaturali - viene così controllato. La sirena nasce come demone del suono, è incarnazione della sonorità prodotta dalla natura spontaneamente che viene percepita dall'uomo con un sacro terrore e come manifestazione della forza soprannaturale che opera nel mondo. La psicoanalisi identificherà presto una relazione profonda tra la voce e la sfera della sessualità: nell'afasia di Dora, Freud riconoscerà la prova del profondo legame tra vocalità, inconscio e sessualità (Picozzi 2008).

Così anche il finale della fiaba andersiana, la trasformazione della sirena in figlia dell'aria con la possibilità di guadagnarsi un'anima, va necessariamente riletta in rapporto alle valenze più profonde del simbolo.

Il simbolo stesso è un'entità liminare che nasce per accogliere gli istanti di eternità più intensi, più carichi di significato, nasce in riferimento al varco di una soglia, il *limes*, e per questo è insito in ogni esordio dell'essere e nel suo estinguersi, sia questo costituito dalla morte o dal rito (Trias 2009). Dunque, la sirena è un essere irrimediabilmente ibrido, metà umano, metà mostro, che cerca inutilmente di integrarsi nella dimensione umana, così come hanno tentato senza riuscirci Melusina e le varie ninfe dell'acqua nella storia. In tutti i racconti melusiani il rapporto con l'acqua e l'essere soprannaturale consente la metamorfosi, anzi nel mondo antico questa ha poteri di trasformazione e la capacità di assumere forme diverse viene collegata alle divinità acquatiche, come Nereo, Teti e Proteo. Il salto nel mare di Ino, la nutrice di Dioniso, segnerà la sua metamorfosi come dea marina Leucotea. Il salto in acqua delle sirene omeriche, a seguito della sconfitta di Odisseo, o secondo altre versioni, della gara musicale contro le muse, le trasforma in esseri bianchi come la schiuma del mare. Anche in questo caso, l'origine del *topoi* del salto in acqua è riconducibile al rito: Strabone racconta come periodicamente, a Leucade in Acarnania, un individuo scelto dalla comunità dovesse effettuare il salto dalla rupe a scopo apotropaico. Il salto, *ktapontismos*, rappresentava la discesa negli inferi, ma in alcuni casi identificava anche la liberazione dell'individuo dal sortilegio d'amore o da un'accusa infamante. Il salto nel mare rappresenta quindi un rituale di passaggio che testimonia la transizione a un nuovo stato, fino a raggiungere la connotazione estrema di passaggio a una vita *sub specie divinitatis*. Ino si getta del mare divenendo dea e immortale, mentre la sirenetta nel suo salto nella bianca schiuma del mare diviene un essere alato con la possibilità di conquistarsi un'anima. Andersen, anche in questo caso, riannoda i fili della metafora dell'antico, le ali permangono come allegoria dell'anima che s'innalza a una sfera superiore, attraverso la contemplazione platonica o l'estasi del rituale. Nella filosofia platonica le ali rappresentano la capacità umana di elevarsi al di sopra della seduzione del mondo. Le sirene hanno rappresentato, soprattutto

nell'interpretazione escatologica cristiana, il potere di seduzione della materia e per questo sono state considerate senza anima. Anche Oscar Wilde, pochi anni dopo la fiaba andersiana, attribuirà alla sua sirena la mancanza dell'anima[17]. Il filosofo neoplatonico Proclo, grande geografo dell'immaginario, ha identificato tre generi di sirene; il primo tipo è una specie celeste, *Ouranion eidos*, che accoglie le anime nell'aldilà; la seconda specie è sotterranea, demonica, *Kathartikon genos* la chiama, al servizio del regno oscuro dell'Ade. L'ultima specie vive nel regno della generazione, il mare, e incarna la natura e i suoi piaceri e usa il proprio potere di fascinazione per allontanare l'uomo dalla verità. La sirenetta sembra appartenere alla sfera della generazione, *genesiourgon genos*. D'altra parte, nella mitologia antica, le ali come rimando alla natura ferina della sirena uccello potevano essere metafora anche del potere persuasivo della voce. Nei racconti di fate dell'acqua, durante il medioevo, persisterà il motivo della spogliazione delle ali con piume, quindi dei poteri soprannaturali, come simbolo della perdita della voce. Perdere i propri poteri significa divenire mute, così come avviene alla sirenetta che perde il proprio potere di fascinazione e di attrazione sessuale sugli umani. Quando il mitografo Stefano Bizantino (VI secolo dopo Cristo) ci narra il tuffo delle sirene, ci descrive come queste persero le ali e, quindi, la loro voce e mutarono di colore, divenendo bianche, ovvero abbandonarono la loro veste di *daimones*, divenendo dee protettrici. Ma il tuffo può racchiudere in sé anche il rituale della messa al bando del demone, attraverso il quale l'essere mostruoso viene respinto al di là del confine dell'umano. In realtà la sirenetta acquista, durante il suo rito di passaggio, lo statuto di figlia dell'aria; per i greci l'espressione metaforica «mettere le ali» poteva indicare il divenire preda del rapimento estatico prodotto dal rito e dalla musica, mentre per i platonici era allegoria dell'anima che anela a contemplare l'eterno. L'anima alata corrisponde nella filosofia pitagorica alla concezione eterea della psichē, mentre l'anima perfetta platonica è *epterōmenē*, alata. Già dalla metà del V secolo avanti Cristo, in Grecia circolava l'idea della *psichē* come ritorno alla sede celeste, la terra dei

[17] Nella fiaba *Il pescatore e la sua anima* pubblicata nella raccolta *La casa dei melograni* del 1891.

Beati collocata tra gli astri. L'associazione tra anima e ali condusse a immaginare anche delle entità eteree abitanti delle regioni empiree, sede di dei e di demoni, come creature alate.

Ed ecco che il ciclo si chiude, la sirenetta ritorna, nella sua ultima drastica metamorfosi, alla perfezione di entità eterea, al confine tra umano e trascendentale. La sirenetta ha perso il potere del mostro, la voce, e attraverso questa perdita la dimensione di femminilità diabolica viene stabilizzata, il demone è rigettato oltre i confini della coscienza. Andersen non fa altro che riproporre il medesimo processo riconosciuto da Warburg nell'arte figurativa del rinascimento e negli scritti di epoca luterana, un intervento di sublimazione della rappresentazione magico-simbolica e del conflitto nel quale il simbolo si stabilizza. Così, come Durer trasforma i demoni, i *monstra*, della cosmologia pagana - «i demoni ghignati sono scomparsi, la sobria tristezza di Saturno è stata spiritualizzata dall'umanesimo per diventare un'attitudine umana al raccoglimento» (Warburg 2011, 73) -, Andersen doma il demone liminale, la forza profonda della psiche, la sessualità femminile incontrollata sublimando la sirena in un'entità eterea. Il suo atto creativo sembra esercitare un colpo di forza e determinare il predominio del controllo culturale rispetto all'abbandono alla fusione panica, questo almeno apparentemente. Abbiamo parlato di castrazione del simbolo e forse è bene, a questo punto, raccontare un'altra storia. Luciano di Samosata descrive come presso il santuario di Deucalione, veniva ricorrentemente celebrata una grande festa in onore del nume di Hierapolis, durante la quale i numerosi visitatori, provenienti dalla Frigia, dall'Egitto e dalla Babilonia, portavano in dono migliaia di brocche con acqua di mare in ricordo della fondazione del tempio per mano di Deucalione. Secondo la tradizione locale raccolta dallo stesso Luciano, il tempio sorgeva sopra un luogo sacro più antico dedicato a Hierapolis collocato sopra una piccola fenditura della roccia che si affacciava sul mare. Così due volte durante l'anno, l'acqua del mare veniva portata nel tempio per celebrare i riti in onore della dea pesce siriana. Un corteo di giovani chiamati Galloi sacrificava durante questo rito la sua virilità alla divinità sirena (Moro 2009). Così racconta Luciano:

> «Nei giorni di festa, una moltitudine si raduna nel santuario. Molti galloi e gli uomini addetti al culto sacro celebrano il rituale, si feriscono le braccia, si percuotono l'un l'altro il dorso, mentre altri suonano flauti, picchiano tamburi, cantano canzoni sacre e ispirate. Tutto questo si fa fuori dal tempio, e queste persone non entrano nel tempio. In questi stessi giorni di festa quegli uomini si castrano e diventano galloi: mentre la folla suona e celebra il rito, parecchi sono presi da furore e alcuni che sono venuti a vedere la festa sono anche loro presi da attacchi di furore e fanno come gli altri. Ed ecco quello che fanno. Il giovane preso dalla frenesia, gettate via le vesti, con grandi urla si fa largo e prende una spada. Io credo che da parecchi anni si sia preparato a questo. Prende dunque una spada, si evira e corre per la città portando in mano ciò che ha appena tagliato. Dalla casa in cui getta i suoi genitali, riceve una veste femminile e tutti gli ornamenti di una donna» (Grottanelli 1998, 50-51).

Il *galloi* è nello stesso tempo non maschile e non femminile, tributo stesso alla dea dell'ibridità, un essere che si evira per poter adorare la dea sirena senza cadere sotto il suo potere. Non a caso, la sirena appare nell'Ottocento borghese e misogeno come sintomo di una crisi, in un periodo in cui iniziano ad affiorare le valenze del potere dell'inconscio, che culmineranno poco più tardi nella psicoanalisi freudiana. E se ripercorriamo poco a poco i fili del simbolo possiamo riallacciare la sottile trama tracciata dalla memoria inconscia a partire dal rito e dall'atto dell'evirazione messi in pratica dagli antichi per controllare una sessualità non domabile, fino a scontrarci con il dramma dell'intellettuale moderno di fronte a quell'intrico di attrazione e repulsione, di *eros* e *thanatos,* che sovrasta la coscienza e, in particolare, fino alla sessualità repressa e sofferta nella vicenda biografica di Andersen. La sirenetta è portatrice del bisogno di Andersen di porre fine a una disarmonia tra conscio e inconscio, di un bisogno evolutivo dello spirito e del corpo. Ma lo scrittore danese non saprà emanciparsi dall'ossessione del *femminino* più profondo, la sua sirena lo ossessionerà anche durante i suoi viaggi in Italia. La incontra e la riconosce nella strada, luogo dialettico, palpitante, - come ci ricorda Benjamin, *milieu* ideale per accedere al

presente delle sopravvivenze - nei vicoli di Napoli, appena tredicenne, annotando nei suoi diari:

> «Irrefrenabile desiderio sessuale e lotta interna. Se è peccato soddisfare questo possente desiderio, mi sia allora concesso di combatterlo; io sono ancora innocente, ma il mio sangue ribolle, nei miei sogni ogni fibra di me stessi freme. Le terre del sud esigono un loro tributo» (23 febbraio 1834).

Ma non sono solo le terre del sud a richiedere un tributo all'abisso dell'erotismo, il fantasma del fascino sensuale della sirena lo ossessiona anche tra i vicoli e i bordelli parigini, «Attratto dal richiamo sensuale, una passione del sangue di genere quasi animalesco, il desiderio di baciare e di abbracciare, proprio come quando mi trovavo al sud» (luglio 1842). Non è un caso che Andersen abbia incontrato la sua ossessione femminile nei meandri della città moderna, luogo contraddittorio affascinante e pericoloso, alienante e denso di memoria del passato. Nella letteratura ottocentesca, il paesaggio poetico è costituito dall'affermarsi della città moderna e dalla sua nuova dimensione umana. Le opere di Andersen sono contemporanee a romanzi come *Il circolo Pickwick* di Dickens del 1836, *Le illusioni perdute* di Balzac del 1937, *Nostra signora di Parigi* di Hugo del 1831, mentre *Le notti bianche* di Dostojevski è del 1848, tutte narrazioni dove la strada della città moderna irrompe con i suoi tortuosi meandri e la sua topografia antropologica. È questo il periodo in cui le capitali crescono mostruosamente. Parigi, che contava settecentomila abitanti durante la Rivoluzione, cinquant'anni dopo arriva a un milione e mezzo. Nello stesso modo crescono Londra, Berlino, Pietroburgo, Copenaghen e New York. Nel primo ventennio del secolo, i poeti tedeschi, in particolare Hoffmann, avevano già avvertito i sintomi di una decadenza che si manifestava in un iniziale entusiasmo, frammisto a una forte esaltazione della potenza dell'uomo moderno, verso il nuovo mito. Inizialmente, lo spettacolo è esaltante, in fondo, gli intellettuali del periodo erano chiamati a compiere una ripetizione moderna dell'avventura che gli antichi narratori avevano cercato nella natura, dagli Alessandrini, a Petronio, Apuleio, fino a Boccaccio, «con gli smarrimenti e i ritrovamenti dei porti del Mediterraneo, dal

Levante a Napoli e alla Baleari; o nel mondo degli arricchiti come Trimalcione e nella clientela dei ricchi» (Alvaro 1951). In fondo, niente era nuovo e Andersen l'aveva ben intuito, il tempo è ciclico e il nuovo nasce e contiene sempre l'antico, non ne costituisce che una variazione, una riproposizione con sfumature differenti. La densità del racconto antico con le sue avventure si veniva così a ripetere nel mondo mercantile e capitalistico, l'Ottocento stesso sarà riepilogo e rappresentazione di tutti i secoli trascorsi. Ma presto, l'intellettuale del periodo scorgerà il pegno pagato dall'individuo all'emergere della società industriale e borghese, e la metropoli diverrà allora un fiume infernale «che trasporta i segreti gorgoglianti delle fogne» (Baudelaire 1923, 146), dove la memoria affiora come sintomo di una era in declino. Lo sguardo di Andersen si è immerso nell'inarrestabile industrializzazione del XIX secolo in Danimarca, è sprofondato nelle sue metamorfosi sociali, ideologiche, politiche e culturali. Lo scrittore ha cercato di integrare le meraviglie dell'era della prima industrializzazione nelle atmosfere fiabesche dei suoi racconti, impiegando spesso accesi toni apocalittici per descrivere l'irrompere della metropoli industrializzata nell'esistenza dei suoi personaggi. Il mito della città si sovrappone così al mito della seduzione del canto, da un lato attrae irresistibilmente, dall'altro chiede tributo. È la metropoli ottocentesca, quindi, l'ultima vera metamorfosi del mostro, sirena della civiltà moderna.

2. *Il principe felice* di O. Wilde.

2.1 Biografia di Oscar Wilde.

Oscar Wilde nasce a Dublino il 16 ottobre del 1854 da una famiglia in vista della società intellettuale anglo-irlandese. Il padre, sir William Wilde, era un noto chirurgo con la passione per l'archeologia e le tradizioni folkloriche, mentre la madre, Jane Francesca Elgee, era una donna di ampia cultura, una poetessa che si era mostrata fervente sostenitrice dell'indipendenza nazionale. Oscar dimostrò presto di essere un giovane brillante, dopo tre anni di studio al Trinity College di Dublino ottenne una borsa di studio a Oxford dove seguì le lezioni di Ruskin e di Walter Peter e dove gli venne offerto il prestigioso premio Newdigate per la poesia. Già in questi primi anni di formazione intellettuale, Wilde si proclamava un esteta, cioè un esponente del movimento artistico letterario, sorto come reazione all'utilitarismo vittoriano, che prendeva le mosse dalle opere di artisti come Charles Baudelaire, Paul Verlaine, Edgar Allan Poe, ma anche Dante Gabriel Rossetti, William Morris e Algernon C. Swinburne. Nel 1881, il giovane pubblicò la sua prima raccolta di poesie (*Poesie*) che rivela una forte influenza da parte dell'opera di Keats. Dopo la laurea, trascorse un periodo a New York, impegnato in lunghe conferenze pubbliche che avevano come tema il preraffaellismo e la corrente dell'estetismo e dove, inoltre, scrisse e mise in scena la sua prima opera teatrale, *Vera o i Nichilisti* (1882), che non ottenne però il successo sperato. Seguirono un soggiorno parigino, il ritorno a Londra, e il matrimonio con Constance Llyd, un'esponente della aristocrazia di origine irlandese alla quale apparteneva la stessa famiglia Wilde. Nell'elegante casa di Chelsea, scrisse la sua raccolta di fiabe *Il principe felice e altri racconti* che, combinata alla sua *verve* di brillante conversatore e alle sue *performances* nei salotti mondani, gli permise di ottenere un consistente successo nella società intellettuale londinese. A questo periodo, risale la sua relazione con l'adolescente Robert Ross, le cui risonanze sono riscontrabili sia nell'opera *Il ritratto di Mr W. H.* (1889)

– una lunga dissertazione sul misterioso destinatario dei *Sonetti* shakespeariani – che in *Il ritratto di Dorian Gray* (1890-91). La storia inquietante del giovane che si abbandona ai più turpi vizi e atroci delitti mantenendo la propria giovinezza, mentre un suo ritratto invecchia e subisce una lenta corruzione, suscitò un enorme scandalo nella società inglese, tale che la stampa chiese la soppressione dell'opera. Nel 1891 fu pubblicata *Intenzioni*, una raccolta di quattro saggi, tra cui la brillante apologia intitolata *La decadenza della menzogna* – nella quale si sostiene la tesi dell'arte come modello di vita – e *Il critico come artista* – una riflessione sulla paradossale superiorità del critico, creatore del materiale sublimato, rispetto all'artista, mero riproduttore della natura. Allo stesso periodo, risalgono l'importante saggio di stampo politico e utopista intitolato *L'anima dell'uomo sotto il socialismo*, l'opera *Il delitto di Lord Arthur Saville e altri racconti* e la nuova raccolta di fiabe intitolata *La casa dei melograni*. Seguì una consistente produzione teatrale con la *Salomé* (1892), *Il ventaglio di Lady Windermere* (1892), *La donna qualunque* (1893), *Il marito ideale* (1895) e *L'importanza di essere onesto* (1895). L'artista intratteneva in questi anni un disinvolto rapporto sentimentale con un giovane appartenente all'aristocrazia, Lord Alfred Douglas, ciò suscitò presto la dura reazione della società vittoriana. Oscar Wilde fu coinvolto in un processo per diffamazione e ne uscì condannato a due anni di carcere duro. Ciò sentenziò la sua rovina economica e sociale, i suoi libri furono banditi, i beni venduti all'asta, gli venne tolto ogni diritto sui figli che aveva avuto da Constance Lloyd. Wilde vivrà gli ultimi tre anni della sua vita all'estero, dove scriverà *La ballata del carcere di Reading* (1898) e *De profundis*, una estrema e eloquente difesa dell'artista e della sua opera contro l'ipocrisia della società vittoriana.

2.2 Morfologia della fiaba d'autore

Alto, al di sopra la città, si ergeva il Principe felice, una preziosa statua rivestita di foglie d'oro, con due lucenti zaffiri come occhi e un enorme rubino incastonato nell'elsa della sua spada. Gli abitanti della città ammiravano la sua bellezza e la sua imperturbabile felicità, qualcuno deprecava però la sua inutilità. Una sera, un rondinotto volò sulla città, era rimasto solo perché non aveva seguito le altre rondini in Egitto, per amore di una bellissima canna, della quale si era però presto stancato. La rondine, che aveva deciso di partire per il sud, trovò riparo dalla notte proprio tra i piedi del Principe felice, ma presto si accorse che la statua stava piangendo. Il Principe felice raccontò al rondinotto che un tempo era stato un uomo che aveva vissuto nella ricchezza e nel continuo svago senza conoscere il dolore, ma, dopo la morte, si era trasformato in questa statua posta nel punto più alto della città da dove poteva vedere tutta la miseria e la desolazione umana. Il Principe felice chiese quindi alla rondine di portare il rubino incastonato nell'elsa della sua spada a una povera sarta, la madre di un bambino gravemente malato. La rondine decise così di rimandare il suo viaggio verso l'Egitto e volò sopra i vicoli della città, sopra il fiume, tra palazzi e umili case, finché trovò la donna addormentata e depositò la preziosa pietra tra i suoi attrezzi da lavoro. Il giorno successivo, il Principe chiese alla rondine di strappargli uno dei due zaffiri incastonati nei suoi occhi per aiutare uno studente senza mezzi a scaldarsi e, quello dopo ancora, di portare l'ultima pietra a una piccola fiammiferaia. Il Principe felice era ormai divenuto cieco e il rondinotto decise di rimanergli vicino, malgrado il sopraggiungere dell'inverno. La statua chiese allora all'amico di volare sopra i vicoli bui della città e di narrargli il dolore e la miseria degli uomini e, quando la rondine descrisse i visi bianchi e assenti dei bambini affamati, le domandò di distribuire ai poveri le foglie d'oro che lo ricoprivano. Era intanto arrivato l'inverno, con la neve e il gelo, e quando il rondinotto sentì la vicinanza della morte dichiarò al Principe felice il suo amore, lo baciò sulle labbra, e morì. Il cuore di piombo del Principe felice si spezzò e

presto la statua, senza più ornamenti, né ricchezze, fu deposta e distrutta dagli abitanti della città. Rimasero soltanto, tra i rifiuti, un cuore di piombo spezzato e un piccolo rondinotto morto che furono raccolti da un angelo perché Dio gli aveva chiesto di portargli le cose più preziose della città.

2.2 Lettura interpretativa della fiaba

Intorno alla metà del XIX secolo, si assiste in Inghilterra all'affermarsi di una riflessione sull'arte e la letteratura in opposizione allo spirito utilitaristico predominante nel panorama culturale, sociale ed economico del vittorianesimo. Da Ruskin a Morris, da Pater fino a Wilde, si consolida una riflessione sull'esperienza estetica intesa come «l'arte per l'arte» (*art for art's sake*) che mira, in contrasto al materialismo vittoriano, alla definizione di una nuova modernità, dove arte e vita si rispecchiano in un'unica entità. Nell'opera di Wilde s'intrecciano le ispirazioni di un ideale riscatto dell'individuo asservito alla macchina della modernità attraverso l'arte come momento supremo dell'esperienza umana, nuova religione e antidoto al nichilismo. La proteiforme ricerca estetica di Wilde sceglie spesso le forme del paradosso, dell'ironia, della fluidità e ambiguità delle espressioni, passando trasversalmente i generi dalla critica al teatro, dalla poesia, alla fiaba e al *romance*. L'estetismo della sua poetica viene a essere inglobato e trasfuso nel genere fiabesco nelle due raccolte *Il principe felice* e *La casa dei melograni*, dove le metafore dell'arte o, meglio, le sue metonimie, le statue e i ritratti, incontrano la vita, la dimensione sociale dell'individuo lacerata dalle contraddizioni della modernità, attraverso la mediazione della sfera della passione amorosa, spesso con valenze omosessuali in opposizione alla rigida morale vittoriana. Le strutture narrative di base, l'uso dei paradossi, delle metafore e delle personificazioni mettono così in scena un elegante e incessante gioco di varianti propositive dell'ideale estetico, che si rispecchia con profonda

coerenza nello stile performativo. La chiave per comprendere la fiaba *Il principe felice* è racchiusa negli aforismi finali dell'introduzione al romanzo *Il ritratto di Dorian Gray*: «Possiamo perdonare a un uomo l'aver fatto qualche cosa di utile purché non l'ammiri. L'unico senso per aver fatto una cosa inutile è di ammirarla intensamente. Tutta l'arte è completamente inutile» (Wilde 1998, 6). Wilde ci offre una sorta di sillogismo distorto dalla cui paradossale logica traspare nettamente il collegamento tra presunta utilità e valore. Egli chiosa la verità apparentemente ovvia che ciò che è utile abbia più valore di ciò che è inutile. L'autore si muove costruendo l'antinomia, prende i binomi «utilità-valore» – «inutilità-non valore» e li rende opposti tra loro, poi li riordina facendo paradossalmente diventare ciò che è utile non ammirevole, fino all'elevazione dell'inutilità dell'arte come unica nobile essenza possibile. Questo gioco di trasposizioni di categorie è alla base della costruzione della fiaba: la dicotomia tra l'inutilità dell'essere inanimato e il ruolo assunto dalla statua, co-protagonista con il rondinotto nella fiaba (inutile-utile), l'opposizione tra statua in oro e cuore in piombo, il passaggio dal metallo più nobile a quello più vile (valore-non valore), si intrecciano con le valenze date dalle opposizioni canna-statua (amore eterosessuale-amore omosessuale), tra piacere-felicità e dolore come valore. Queste due ultime categorie sono implicite nell'opposizione tra il nome stesso del protagonista, che rimanda a una situazione precedente lo svolgersi della storia – la vita del principe nel paese di Sans-Souci che si è svolta senza l'incontro con il dolore – e la sua ricerca attraverso la rondine di ciò che è considerato «più meraviglioso di qualunque cosa (...) il dolore di uomini e donne» e del «mistero» della miseria (Wilde1950,18). D'altro canto, l'ovvia opposizione tra le categorie di valore e non valore racchiuse nel contrasto tra la superficie della statua ricoperta in oro e il cuore di piombo interno viene prima rispettata - le foglie d'oro diventano fonte di benessere per il popolo, mentre il cuore viene gettato nei rifiuti della fonderia - per essere poi sovvertita dal finale nel quale l'angelo riconosce nel cuore e nel corpo esangue della rondine «le due cose più preziose della città». Un simile gioco antinomico era stato messo in atto da Baudelaire che aveva racchiuso nella stessa immagine di passaggio dal metallo più puro a quello più vile il processo di trasformazione dell'intellettuale moderno in *dandy*

destinato, proprio come la statua del principe, a esfoliarsi, dilaniarsi e mutilarsi per elevare alla sommità la sua arte (Baudelaire 1981). L'atmosfera della fiaba è rarefatta, stilizzata, simbolica ma nel suo preziosismo trovano spazio gli echi della denuncia sociale. Alla narrazione esotica delle calde immagini egiziane della rondine si contrappone la descrizione della città nordica, lo sguardo con prospettiva «a volo di uccello» che sfiora la cattedrale e i palazzi, attraversa il fiume e il ghetto ebraico, s'inoltra nei vicoli e nei meandri dell'oscura strada, dove l'ultima umanità trova il suo rifugio, un marciapiede, un ponte, una fredda soffitta. La storia umana viene incorniciata come quadretti di genere, intravvista da finestre e fessure, e raccontata con uno sguardo che, come un'inquadratura, si affaccia là dove i poveri vivono e muoiono. Lo sguardo del narratore è, sotto questo aspetto, molto vicino a quello di Andersen, autore che Wilde stimava e dalla cui opera riprese temi e motivi. L'autore danese aveva, in particolare, fornito la legittimazione per un'introduzione della dimensione sociale nella fiaba letteraria. In una delle sue lettere, Wilde ha dichiarato esplicitamente lo scopo del *Principe felice*: affrontare la questione dell'arte moderna nella società vittoriana, lo stesso genere della fiaba poteva quindi costituire uno specchio della vita moderna in forma di realtà remota (Art-Davis, Holland 2000). La fiaba viene quindi a rappresentare per Wilde un atto simbolico destinato a trasformare un racconto orale – le fiabe delle sue raccolte nacquero come narrazioni per i compagni di Oxford e gli amici nei salotti mondani e solo in un secondo momento presero la luce come opere scritte – mettendo in scena motivi, personaggi e funzioni per affrontare i temi della prima società capitalistica. Wilde usa lo strumento fiaba per esplorare le ingiustizie della società e testare così il ruolo dell'estetica come mezzo potenziale per trasformare la realtà (Price 1996). Lo scrittore era consapevole del fascino esercitato dalla narrazione dei suoi racconti, e si servì anche di quelle convenzioni fonetiche tipiche della fiaba tradizionale, come ad esempio la ripartizione triadica dell'ordine degli eventi e delle azioni, la ripetizione delle formule e delle parole chiave, con uno stile «fatto per essere ascoltato» (Wood 2001, 160). Le sue fiabe impiegano una cupa ironia e una profondità nei rimandi metaforici difficilmente comprensibili ai bambini e riservati a un pubblico adulto, nello stesso tempo, egli interpreta il ruolo

educativo della letteratura per l'infanzia attraverso il suo slancio etico anti-vittoriano, additando la società del tempo come materialista, erodendo in modo sovversivo gli ideali borghesi più ipocriti del periodo. In questo senso, Wilde si avvicina a una specifica corrente della fiaba vittoriana, quella femminile, in particolare all'opera di Anna Thackeray Ritchie che introduce nel genere fiaba personaggi sovversivi e ribelli, fate e streghe inquietanti, che contestano e mettono in crisi gli stereotipi del periodo. Peter Hunt ha parlato, in riferimento alle fiabe di Oscar Wilde, nell'opera *An Introduction to the Children's Literature* (1994), di «ambiguità» accompagnata da «rispettabilità», alla connotazione etica si associa infatti una satira sovversiva con l'introduzione di una tagliente critica sociale e di rappresentazioni implicite di passioni omosessuali.

Nella fiaba *Il Principe felice,* l'autore usa la tecnica della sfasatura tra fabula e intreccio, non c'è quindi un parallelismo totale tra narrazione e successione degli eventi, perché subito dopo l'*incipit*, dove si introduce il personaggio del Principe felice, sono narrati gli eventi precedenti all'incontro tra i due protagonisti, momento dal quale scaturisce la vera trama del racconto. Questa tecnica crea un'attesa iniziale che è inconsueta per le fiabe, essendo tipica dei racconti e dei romanzi con *suspense*. La statua viene presentata attraverso gli occhi degli abitanti della città che divengono così, in questa breve parentesi, i focalizzatori che introducono le connotazioni del protagonista, mentre la caratterizzazione della rondine avviene attraverso la descrizione degli eventi e i dialoghi tra i personaggi. Presto compare il narratore onnisciente che introduce la storia d'amore tra il rondinotto e una bellissima canna e che si alterna ai dialoghi che ritmano la successione degli eventi. Ma se durante il corso della storia, il punto di vista del narratore si sovrappone a quello della rondine nella descrizione della città e dei suoi abitanti, nel finale sarà invece ancora il punto di vista dei cittadini che sembrerà voler concludere la triste vicenda. In realtà, è lo sguardo di Dio che conclude il racconto, e che stabilisce la risoluzione della storia, attraverso l'innalzamento al massimo valore di ciò che viene considerato «non utile» e «privo di valore» e la conseguente promessa di una nuova vita per il Principe felice e il rondinotto.

I temi dell'amore per la statua e della passione omosessuale tra i due protagonisti – passione che si oppone alla precedente relazione tra la canna e il rondinotto, metafora dell'amore eterosessuale - rimandano al mito di Pigmalione. Il tema dell'*agalmatophilia* (amore per la statua) è legato fin dalle origini allo scontro tra l'amore eterosessuale e omosessuale, come ci ricordano le loquaci parole dei personaggi Teomnesto e Licino messi in scena dal narratore identificato come Pseudo-Luciano. Licino racconta della passione erotica di un giovane che s'innamorò dell'Afrodite di Prassitele e, nascostosi ai guardiani del tempio, riuscì a passare una notte di frenesie d'amore con la statua, abbracciando il marmo come fosse stato «un ragazzo e non una donna», per poi suicidarsi, gettandosi in mare il giorno successivo (Bossi 2012). La letteratura romantica declinò il tema dell'*agalmatophilia* al motivo dell'uomo artificiale, a partire dal mito della statua o del quadro vivificati fino alle creature artificialmente costruite o animate magicamente come omuncoli, golem o mandragore. Da un lato, l'uomo macchina e il burattino fantoccio vengono a rappresentare la perdita del controllo dell'uomo affacciato sull'abisso della modernità e racchiudono l'oscuro presentimento di una profonda frammentazione dell'io percepito come scisso, prossimo alla distruzione. È lo sguardo dello specchio che segna la divergenza della psiche dilacerata, così essa traspare nella scelta narrativa della personificazione di bambole, di statue, di automi. Contemporaneamente, i testi letterari che presentano l'uomo artificiale come artefatto, o l'artefatto umanizzato, tematizzano l'atto creativo e i suoi effetti conducendo così al motivo dell'autocreazione dell'arte poetica. L'artefatto dotato di vita allude alle conseguenze dell'arte autonoma, è metafora della sua illusorietà e vulnerabilità, del contrasto tra essere e apparire, tra verità e allucinazione.

Il tema è stato ripreso dall'estetismo di Oscar Wilde come sublimazione dell'attività creatrice, metafora della superiorità dell'artificio sulla natura e risponde alla consapevolezza che nel *fin de siècle* vittoriano la natura epistemologica della realtà non può più essere sostenuta come categoria evidente, stabile e autoriale (Dowling 1986).

2.3 La persistenza del tema dell'*agalmatophilia*

Il mito fondatore dell'*agalmatophilia* (dal greco *agalma*, statua, immagine, offerta agli dei, e *philia*, amore) è quello di Pigmalione. Ovidio nelle *Metamorfosi*, narra come Pigmalione, indignato della vita colpevole condotta dalle Propetidi e dai difetti della natura della donna, rinunciò a sposarsi. Grazie al suo talento artistico, scolpì in candido avorio una figura femminile di bellezza superiore a quella di qualsiasi donna vivente e si innamorò della sua opera. Nasceva così il simulacro. Platone, nel *Sofista*, aveva indicato due differenti vie per creare le immagini (*eidôlôpoikê*), l'arte della copia (*eikastikê*) e l'arte del simulacro (*phantastike*). L'arte della copia (*eikon*), sottomessa alle leggi della *mimesis*, prevarrà nella cultura occidentale, mentre lo statuto dell'immagine fantasmale del simulacro sopravviverà negli angoli più celati, relegata a manifestazioni di arti minori e popolari, gravata da oscuri poteri devozionali.

Per Lucrezio il simulacro era un corpo intermedio, ambiguo, posto tra anima e carne. Il simulacro più famoso di tutta l'antichità è sicuramente Elena di Troia. Numerose fonti, tra cui Platone nel *Fedro* (243b) e nella *Repubblica* (9,586c), raccontano come la vera Elena rimase fedele a Menelao, mentre un *eidolon*, un doppio perfetto, veniva posto a Troia:

> «Non è dunque una necessità che i piaceri che la maggioranza gode siano piaceri misti a dolore, simulacri, ombre del vero piacere, che assumono un colore soltanto per come reciprocamente si vengono ponendo, tali che gli uni e gli altri sembrano vivissimi, e tali da ispirare amori furibondi in chi è senza cervello, e diventare oggetto di battaglie, sì come sotto Troia ci si combatteva, dice Stesicoro, per il fantasma di Elena, non conoscendo quella che era la verità?» (Platone, Rep. IX, 596c).

Secondo Euripide, Elena si sarebbe trovata, durante tutta la guerra di Troia e i sei anni successivi, in Egitto, sostituita dall'*eidolon* rapito da Paride.

All'origine del simulacro vi è l'immagine mentale capace di impossessarsi della mente umana a fronte dello stupore che è capace di produrre la materia modellata dal genio dell'artista. David Freedberg, nel noto libro *Il potere delle immagini* (2010), ha dimostrato come spesso gli artefatti creati dall'uomo siano dispositivi del desiderio e come la loro contemplazione possa far scaturire pulsioni anche di tipo erotico. Il mito di Pigmalione mette in atto la violazione del simulacro, un delitto che era punito nel mondo antico con la morte o l'allontanamento dalla società. L'episodio di Pigmalione è narrato nelle *Metamorfosi* per bocca di Orfeo che, non a caso, ha appena perso l'amata Euridice rimasta pietrificata con il suo sguardo. Il racconto incastonato nella narrazione viene quindi ad assumere una connotazione metaforica di speranza di resurrezione. Dunque, Pigmalione fa voto di castità perché disgustato dalle impure Propetidi, prostitute e blasfeme, anch'esse trasformate in pietra per aver oltraggiato Venere, scolpisce una statua e se ne innamora. Nella struttura del testo, la statua di Pigmalione è quindi simmetrica, deviata, capovolta rispetto alle precedenti donne pietrificate, Euridice e le Propetidi. La statua è creata perché Pigmalione è disgustato dalle donne e la sua figura assume quasi un valore apotropaico, di protezione alla castità giurata. La sua grande abilità gli consente di raggiungere esiti sublimi, di passare dalla creazione mimetica alla forma, al capolavoro (*opus*) che comporta il superamento della rappresentazione mimetica (Stoichita 2006). Così il simulacro, invece di proteggere, provoca lo scatenarsi della libido. La connotazione più esplicitamente erotica è, in realtà, introdotta dagli esegeti cristiani, «il cipriota (Pigmalione) si unì alla statua» racconta Clemente di Alessandria, nel primo secolo dopo Cristo, mentre Arnobio, nel terzo secolo, descriverà come «portandosela a letto come sposa, prese l'abitudine di unirsi a lei». L'arte di Pigmalione inganna quindi l'artista stesso, il suo tocco sulla materia modellata passa dall'essere creativo, percettivo, fino a raggiungere la natura erotica. Ma è solo attraverso l'intervento divino che il bianco candore dell'avorio della statua può «imporporarsi», miscelarsi con il rosso divenendo carne e il simulacro può prendere vita. Ma Pigmalione non è l'unico umano

caduto in preda alla passione per una statua, le fonti antiche narrano dei casi più disparati di agalmatofilia in cui il *topos* subisce leggere variazioni, Eliano e i Deipnosofisti di Atene raccontano di innumerevoli casi di uomini catturati dall'irresistibile passione per i simulacri. Lo stesso Arnobio ci tramanda la storia di un giovane di Cnosso che si innamorò dell'Afrodite di Prassitele. Lo pseudo-Luciano introduce in *Amori* il tema della morte dell'innamorato a seguito della profanazione dell'effigie e il tema dell'omosessualità. L'immagine della divinità era considerata sacra e colui che violava il simulacro era condannato a gettarsi in un dirupo o in mare, pena prevista anche per l'incesto e altre aberrazioni sessuali, o a essere estromesso dalla società, relegato al di là del *limes* tra ciò che è umano e ciò che è considerato mostruoso.

Il mito di Pigmalione sembra costituire una trasgressione alla tradizione, ma bisogna tenere presente che la sua statua non raffigura una divinità, ma una idealizzazione, inoltre nel testo di Ovidio non c'è un riferimento esplicito al rapporto carnale che sarà, come visto, introdotto successivamente dai mitografi cristiani. Al contrario, gli dei esaudiscono il desiderio ardente di Pigmalione, mentre puniscono Narciso, il giovane che si perse guardando se stesso, perché innamoratosi del proprio riflesso. L'antitesi tra Pigmalione e Narciso sembra essere legata al diverso grado di investimento retorico dell'immagine che nel primo mito rappresenta la sensuale concretezza della modellazione del corpo, mentre nel secondo appare evanescente e impalpabile come in un quadro, un riflesso che si sottrae al tatto (Stoichito 2006). Nelle *Metamorfosi* il mito di Pigmalione è posto come corollario a quello di Narciso, come estensione del desiderio impossibile di quest'ultimo (Galvagno 1995). La mitologia ci indica all'origine di tutto ciò Dedalo. Filostrato ci racconta che Dedalo era costretto a legare i suoi artefatti per impedirgli di alzarsi e camminare. Egli fu il primo ad aprire gli occhi alle sue statue – l'apertura degli occhi corrisponde all'instillazione della vita – e a dargli così la possibilità di incontrare lo sguardo del fruitore dell'opera. La stessa regina Pasifae, moglie del re Minosse, si farà costruire da Dedalo una giovenca in legno, un corpo entro il quale nascondersi per potersi accoppiare con il toro del quale si era innamorata.

Non abbiamo un'iconografia del mito di Pigmalione prima del XIII secolo, quando compare nel *Roman de la rose*, per mano di Jean de Meun, tra il 1275 e il 1280, come raffinata rappresentazione di un romanzo erotico entro un codice miniato. Anche qui, Pigmalione è uno scultore di talento che crea una statua di avorio e se ne innamora, come nel mito antico, riveste la sua opera di vesti e di gioielli, per poi svestirla, la accarezza, la depone sul letto, ma solo quando deciderà di rinunciare al suo voto di castità la statua si animerà di vita. Il tema di fondo è quindi la presenza di un oggetto d'attrazione tale da far scaturire il desiderio e la passione, un oggetto inanimato capace di sollecitare le reazioni di colui con il quale entra in relazione. La potenza che scaturisce dall'atto creativo nella materia inerme può essere percepita e venire esaltata dal fruitore che si abbandona alla forza persuasiva dell'immagine. Nella perturbante origine di tale rapporto e nelle sue derivazioni feticistiche, Freud aveva riconosciuto le basi dell'isteria. Se l'archeologo Colin Renfrew ci ha svelato come nelle tombe egiziane venivano deposte statue per appagare i desideri sessuali del defunto (1991), lo storico dell'arte Freedberg ci ha rivelato le profonde implicazioni sublimali e sessuali della statuaria nell'*imagerie* di mistici religiosi come Bernardo da Chiaravalle (1996). La letteratura testimonia le profonde relazioni che si possono instaurare tra uomo ed *eidolon*, alquanto noto è l'episodio descritto da Flaubert nelle sue *Note di viaggio in Italia e in Svizzera* (1845) dove descrive il suo abbraccio sensuale con la scultura *Amore e Psiche* del Canova, mentre altri autori costruiscono la trama delle loro opere sulla riscrittura del mito di Pigmalione e sulle variazioni del tema dell'a*galmatophilia*, partendo dal *Pigmalione* di Jean-Jacques Rousseau (1962), fino a *Il capolavoro sconosciuto* di Honoré de Balzac (1831), per giungere a Il *Ritratto di Dorian Gray* di Oscar Wilde (1890).

Nei racconti romantici il tema assumerà particolare vigore declinandosi nell'ambiguità tra realtà e rappresentazione e nelle sue diverse manifestazioni in rapporto all'immaginario dell'automa o del golem, come nell'opera *L'uomo della sabbia* di E.T.A. Hoffmann (1815) o in *Isabella d'Egitto* di Achim von Arnim (1812). Racconti come *La statua di marmo* (1818) di Joseph von Eichendorff e *Le notti fiorentine* di Heinrich Heine (1837) forniscono variazioni al mito del giovane

che s'imbatte nella perfezione di una statua di marmo rimanendo travolto dalla passione.

Il tema della violazione del simulacro e della condanna è ripreso nel poema *Carmide* (1881), dove Oscar Wilde racconta la storia di un giovane marinaio greco che entrato nel tempio di Atena, passa una notte d'amore con la statua della divinità. Al mattino del giorno successivo, il giovane riparte con la sua nave ma lo scoppio di una tempesta e il volo di una civetta annunciano l'offesa di Atena. Credendo di vedere l'apparizione della dea, il giovane si getta in mare e muore. Dei tritoni trasportano il suo corpo a riva e una driade, ancella di Atena, veglia su di lui e se ne innamora, ma Atena la scopre e la uccide. Interviene a questo punto Venere che, mossa a compassione dei due giovani morti, intercede presso Proserpina permettendo agli innamorati di passare una notte d'amore nelle profondità dell'Ade.

Nella tradizione folklorica, le tracce del motivo dell'innamoramento dell'immagine, sia essa statua e ritratto, sopravvivono e approdano fino alla fiaba d'autore. Nella grimmaniana fiaba *Il fedele Giovanni*, il ritratto della principessa del tetto d'oro ha la capacità di far ardere d'amore e di far svenire il principe. Il racconto ripropone la struttura della fiaba *Il corvo* di Basile, dove non una statua, ma una pietra di marmo macchiata con il sangue di un corvo fa nascere il desiderio d'amore nel cuore del re Milluccio e dove il fratello, Iennariello, viene trasformato in pietra. Nella fiaba dei Grimm, il principe si innamora invece del ritratto della principessa del tetto d'oro ed è il suo fedele servo Giovanni che, dopo averlo salvato, rimane pietrificato. Nella struttura delle due fiabe, si ripropone quindi l'opposizione, già presente nel testo ovidiano, tra la pietrificazione e la rivitalizzazione della statua a seguito della passione amorosa. Andersen sfiora il tema nella sua fiaba *La sirenetta*, dove la protagonista s'innamora della statua di marmo raffigurante un giovane, prima del principe in carne e ossa, mentre lo scrittore irlandese narra l'amore tra la statua e il rondinotto nel *Principe Felice* ma non dimentica di inserire anche nel *Il giovane re* una passione tumultuosa di questo genere:

> «E dicevano pure di averlo veduto premere le labbra ardenti contro la fronte marmorea di una statua antica, rinvenuta nel letto del fiume durante la costruzione del ponte in pietra, sulla quale era graffiato il nome dello schiavo bitino di Adriano» (Wilde 1950, 28).

Oscar Wilde racchiude così, nell'immagine dell'amore deviato verso un *eidolon*, la dimensione dell'amore omosessuale, trasformando l'*agalmaphilia* in aperta sfida alla società vittoriana.

Il tema l'amore per le statue viene a coinvolgere inoltre una dimensione percettiva più profonda legata a una commistione tra i diversi sensi. L'*agalmatophilia* è infatti eccitazione, desiderio che scaturisce dalla vista e che può manifestarsi sinesteticamente attraverso il tocco, la carezza che segue la materialità della statua e che risponde al desiderio di dare vita a un corpo inerte. Il tatto non è solo prerogativa della mano, la modalità aptica può essere propria anche dell'occhio. Il «toccare con gli occhi» si configura infatti come una visione delle forme nella loro corporeità. Durante la fruizione dell'opera d'arte l'occhio diviene mano «che assapora il liscio, il morbido e si sconcerta per il ruvido repentino, per lo spigolo improvviso e poi ancora calma la sua ansia nel levigato» (Mazzocut-Mis 2002, 14). L'amore per le statue non va considerato quindi un semplice caso di attrazione sessuale eterodossa, il riconoscimento della vita nella figura creata e modellata dall'uomo è il risultato dello sguardo, è il prodotto di un atteggiamento estetico capace di rivestire il manufatto di un nuovo significato e, nel medesimo tempo, costituisce una reazione fisica e biologica a questo.

I neuroscienziati hanno spiegato come le opere d'arte sono in grado di far scaturire nel cervello di chi le guarda una risposta a specchio, attraverso il meccanismo della risonanza motoria. In altre parole, quando osserviamo il *Discobolo* di Mirone, il nostro sistema di neuroni specchio reagisce simulando l'azione della statua, in quanto la percezione della torsione e della dinamicità del corpo dell'atleta si trasmette all'osservatore attraverso l'attivazione di quelle stesse aree preposte all'esecuzione del movimento. Il meccanismo specchiante interviene anche nei processi di percezione degli stati emotivi, ad esempio nella recezione empatica del dolore, e di quelli sensoriali, come il tatto. Ma, mentre

nel *Discobolo* prevale la tensione del movimento, in opere come il *Doriforo* di Policleto o la *Venere* di Prassitele, la statuaria fissità si combina ai perfetti equilibri. Possiamo quindi chiederci cosa avviene nel nostro cervello durante la fruizione della statuaria classica e riconoscere in queste risposte neuro-cognitive le cause dell'agalmatofilia? Un particolare studio neuroscientifico è partito proprio dalle statue classiche per studiare le risposte dell'osservazione di rappresentazioni canoniche del corpo umano e per registrare la percezione della bellezza (Di Dio, Macaluso, Rizzolatti 2007). I risultati dell'esperimento hanno dimostrato come le statue classiche sono capaci di creare degli effetti di risonanza nel cervello del fruitore, coinvolgendo sia i meccanismi dei circuiti a specchio legati al movimento (aree motorie fronto-parietali), sia l'insula, una regione cerebrale molto particolare.

Le statue costruite sulla sezione aurea, basate quindi su moduli di proporzione canonica, effettuano una marcatura particolare nel cervello, penetrando in una delle aree più profonde della corteccia cerebrale. L'insula costituisce un punto di convergenza nel quale si incontrano sia le informazioni che provengono dall'esterno, dal mondo attraverso i sensi, sia quelle che derivano dall'interno, dal sistema viscerale. Nello specifico, l'insula dell'emisfero destro, che risulta fortemente attivata durante l'osservazione delle statue antiche, costituisce un importante centro di rielaborazione dei dati sensoriali e delle emozioni. Nel corso dell'esperimento, i ricercatori hanno inoltre potuto accertare come la percezione del bello, inteso come equilibrio delle proporzioni, contrapposto al brutto di alcune distorsioni effettuate sulle stesse opere, coinvolga direttamente l'amigdala, una struttura cerebrale centrale nella processazione delle emozioni. Ciò è comprensibile se si tiene conto che l'esperienza estetica è strettamente correlata sia alla partecipazione empatica che alla tensione volta a trascendere la creazione stessa e mirata alla ricodificazione e all'interpretazione dell'opera. Inoltre, i neuroscienziati hanno osservato che il brutto attiva maggiormente il sistema motorio, come se il cervello si preparasse a una reazione; se si considera il modello canonico predominante della bellezza, nella storia dell'arte, come essenzialmente una replica di moduli, la risposta al brutto può essere interpretata come reazione alla deviazione rispetto a uno schema stabilito, come

trasgressione e, in quanto tale, considerata potenzialmente pericolosa. In questo modo, la neurofisiologia dell'istinto di conservazione si sovrappone a quella estetica.

La perfezione canonica dell'arte greca è stata protagonista anche di un altro esperimento scientifico che voleva accertare se la risposta cerebrale evidenziata dal precedente studio fosse specifica della fruizione di opere d'arte o si presentasse anche nel caso di corpi umani veri e propri (Di Dio, Canessa, Cappa, Rizzolatti 2011). Questa volta, la fruizione di opere classiche è stata accompagnata dall'osservazione di giocatori di rugby reali che riproponevano le posizioni delle statue. In un primo momento, la reazione del cervello è apparsa ai ricercatori la stessa in quanto il sistema specchiante motorio reagiva sia nel caso delle statue che dei corpi umani in «carne e ossa». Durante la fruizione di statue, si è però potuto constatare una ulteriore reazione specifica da parte dell'insula di destra, zona che è stata così identificata come segnalatrice dell'esperienza estetica. Più in particolare, i ricercatori hanno evidenziato, durante l'osservazione delle sculture originali, l'attivazione dell'insula destra e di alcune aree corticali laterali e mediali (il giro occipitale laterale, il precuneo e aree prefrontali). Inoltre, di fronte alle opere giudicate esteticamente piacevoli sembra attivarsi anche l'amigdala destra. Il senso del bello appare nello specifico mediato da due processi, il primo basato sull'attivazione congiunta di gruppi di neuroni corticali che coinvolgono anche l'insula e identificano la bellezza oggettiva che rispetta le proporzioni canoniche, il secondo, invece, basato sull'attivazione dell'amigdala evocata dalle esperienze emozionali proprie di ciascun individuo, quindi volto al riconoscimento di una bellezza soggettiva.

Queste sono pertanto le basi neurologiche del processo di fruizione del corpo della statua, ma l'*agalmatophilia* sembra andare oltre coinvolgendo le sfere sensoriali per giungere al desiderio. Alla base del processo c'è senz'altro il piacere indotto dalla fruizione del bello, la visione della statua è in grado di accendere dei centri del piacere situati nell'area tegmentale ventrale e nel sistema limbico che producono dei mediatori chimici. Tali mediatori, che appartengono principalmente alla classe delle catecolammine, ci rendono più recettivi verso le esperienze sensoriali (Polidoro 2010), ma non sappiamo come questo piacere

possa tradursi in desiderio erotico verso un oggetto inanimato. Ciò che possiamo supporre è che anche in questo processo possa essere coinvolta direttamente l'insula. Alcuni recenti studi sul tema hanno infatti evidenziato l'attivazione di questa porzione di corteccia cerebrale, racchiusa tra i lobi temporale e frontale, e dello striato, collocato nelle vicinanze, durante i processi di desiderio e di innamoramento (Pfaus et al. 2011). Mentre la prima area è specializzata nella recezione del desiderio più propriamente erotico e nella percezione del gusto, la seconda sembra essere collegata in particolare all'esperienza emotiva e di conseguenza, strettamente connessa a ciò che viene definito come «amore romantico» (Cacioppo et al. 2012). L'attrazione fisica viene inoltre collegata a una iperfunzione dell'amigdala che produce una sorta di «sequestro ormonale» delle funzioni critiche elaborate dalla corteccia frontale. È forse da collegare proprio a questa sospensione del giudizio la strana attrazione sorta tra la statua di Antinoo e il giovane re descritta da Wilde nella sua fiaba? La contrapposizione tra «le labbra ardenti contro la fronte marmorea» implica la compenetrazione dei sensi, dallo sguardo che accarezza le superfici marmoree fino alla massima esplorazione aptica, il bacio, che altro non è che uno scambio di informazioni sensoriali basate sul tatto, sul gusto, sull'olfatto e su messaggeri chimici silenziosi» detti feromoni (Kirshnbaum 2011). Questa commistione tra sensi racchiusa nel bacio era già stata riconosciuta nel 1500 a.C., quando, nei testi vedici indiani, la parola «bacio» veniva ad assumere una varietà di significati che includevano anche il sostantivo «tocco» e i verbi «annusare» e «odorare» (Vaught, Dettwyler 1994).

Da un punto di vista evolutivo, gli scienziati non sono ancora giunti a chiarire se il bacio sia da considerare come qualcosa d'istintivo o come un comportamento culturalmente determinato. La disputa risale allo stesso padre dell'evoluzionismo, Charles Darwin, che, in *L'espressione delle emozioni nell'uomo e negli animali*, un'opera del 1872, riconosce la stabilità culturale del bacio e definisce il rapporto tra bacio e olfatto, attraverso la descrizione di come, in alcune aree del mondo, l'atto del baciarsi sia sostituito dallo strofinamento dei nasi (Darwin 1992). Alcuni studiosi ritengono che il bacio derivi dall'istintivo bisogno di annusare il volto delle persone per valutarne l'umore e stabilire un

rapporto. Ancora oggi, in alcune popolazioni, per salutarsi gli individui accostano le loro teste aspirando il reciproco odore, è questo il caso del «bacio oceanico» delle culture tradizionali polinesiane. Il bacio è stato accostato anche all'esperienza della nutrizione nella primissima infanzia, sono infatti i corpuscoli tattili delle labbra che inducono la recezione automatica del neonato del latte materno, e al fatto che il tatto costituisce il senso più sviluppato nell'uomo, quello che si forma prima nel feto. Un'affascinante teoria scientifica riconosce nel bacio il risultato di una complessa interconnessione tra la visione dei colori, l'evoluzione delle labbra umane e il desiderio sessuale. Le labbra umane sono infatti estroflesse, a differenza di tutte le altre specie animali, e il loro colore rosso è un chiaro elemento attrattore. La particolare risonanza del colore rosso sembra essere legata allo sviluppo della capacità di individuare le diverse sfumature di questa cromia, competenza particolarmente importante durante la raccolta dei frutti spontanei nella vegetazione che costituivano la base dell'alimentazione dei nostri antenati nel paleolitico. L'attrattore rosso legato al meccanismo di ricompensa si è quindi tramandato nei circuiti neuronali dei nostri antenati e continua, ancora oggi, ad attirare la nostra attenzione. Secondo il neuroscienziato Vilayanur S. Ramachandran il sistema di identificazione-ricompensa si estende dal cibo al comportamento sessuale, il rosso diviene così un segnale istantaneo anche per l'attrazione fisica e la fertilità (Ramachandran, Hirstein 1998). Linguisti e antropologi ci indicano inoltre come questo colore sia stato tra i primi a essere nominato, stabilendo che le culture hanno creato prima le parole per indicare bianco e nero e poi il rosso (Berlin, Kay 1969), mentre gli psicologi registrano come la visione di questa cromia comporti una accelerazione dei battiti cardiaci nell'osservatore (Changizi, Zhang, Shimojo 2006). Ma l'uomo non è l'unica specie nella quale è presente l'atto del baciare. Tra i primati, ad esempio, le scimmie bonobo e gli scimpanzé si baciano per risolvere i conflitti presenti nel loro gruppo, per sfogare l'eccitazione dopo un allarme o uno stato di stress, ma anche per consolidare le relazioni con gli altri membri. Altri animali usano comportamenti legati allo strofinamento dei nasi e delle teste - ad esempio, è il caso di alci, gatti, persino giraffe e elefanti - finalizzati a uno scambio di sensazioni olfattive, tattili e gustative utili a corteggiare e a creare alleanze e, in

ultima istanza, finalizzati all'autoconservazione dell'individuo e al perpetuamento della specie.

Non è un caso che alle labbra corrisponda uno spazio neuronale di grandezza spropositata in confronto alle altre parti corporee, è sufficiente infatti sfiorare questa zona del viso per stimolare una vasta area del cervello, seconda solo a quella associata alle mani, anch'esse ricche di terminazioni nervose. Durante il bacio, anche il senso dell'olfatto emerge con rilevanza e grazie a ciò, il nostro cervello è messo nelle condizioni di condurre una sorta di «scansione» del DNA del partner. L'olfatto è infatti una forma di chemiorecezione finalizzata a raccogliere informazioni sugli ambienti e sulle situazioni (Shepherd 2004) e gli scienziati ci dicono che, durante il bacio, agisce un gruppo di geni in grado di controllare il sistema immunitario, quindi il livello di istocompatibilità, indicato con MHC. I geni dell'MHC contengono il DNA con le istruzioni necessarie per valutare la differenza tra il sistema genetico dei due partner. Ciò è finalizzato alla scelta di un compagno con un differenziale genetico tale da poter trasmettere ai figli un sistema immunitario versatile e flessibile. In altre parole, il bacio riveste un ruolo di «guida genetica» per la specie umana (Wedekind, Seebeck, Bettens, Paepke 1995).

La straordinaria complessità della fruizione estetica, il suo avvicinamento all'esperienza dell'amore, l'affioramento degli impulsi più profondi e il sapiente compendio di reazioni fisiologiche e di stimoli chimici trovano risposta nell'idea letteraria e filosofica decadentista, e in particolare nella poetica di Oscar Wilde. L'arte è concepita infatti come esperienza totale, la più elevata e completa, tale da divenire metafora stessa dell'essenza più profonda della vita. Per Wilde, occhio dell'amatore è l'occhio di un Pigmalione moderno che partendo dalla vista, il senso «più artificiale, più filosofico» (Herder 1994, 46) costruisce il mondo attraverso gli altri sensi ed eleva il tatto come massimo senso estetico. Lo stesso «toccare con gli occhi» implica una percezione aptica diffusa in tutto il corpo, definendo una sensorialità vitale già presente nell'uomo allo stadio fetale. La fruizione di una statua restituisce così l'origine tattile delle sensazioni, si configura come un continuo oscillare tra l'interno e l'esterno, un rimando antico e oscuro che, abbiamo visto, risale alla profondità dell'insula, una delle aree

cerebrali più ancestrali. È proprio questo movimento che trasforma l'occhio in mano e la statua in carne, attraverso il legame tra tatto e sentimento, tra esterno e viscerale. Ciò costituisce anche un elemento di profondo divario tra immagine e corpo, tra pittura e scultura. La percezione aptica coinvolge direttamente la corporeità attraverso un susseguirsi di movimenti interni che generano un legame empatico tra oggetto e soggetto, mentre l'immagine come figura è colore, luce, non appartiene ai corpi ma alla superficie. L'arte stessa «è una mano che risveglia nella materia la sua forma, attraverso una coscienza tattile e visiva immediata» (Mazzacut-Mis 2002, 13). È il tatto che racchiude tutta la sensualità dell'esperire e, quindi, è il solo in grado di accogliere la totalità dell'esperienza estetica, il trasparire della bellezza. È grazie alla percezione aptica che è consentito all'uomo il suo ruolo di creatore, questa prerogativa divina passa attraverso la mano alla quale è concessa la facoltà di modellare un «mondo magico» e «inutile» e per questo, come sostiene Oscar Wilde in *Il Principe felice*, il solo ad avere valore. In questo senso l'*agalmatophilia*, il risveglio della vita nella materia, l'esperienza sensuale della conoscenza totale, aptica e visiva, corrisponde all'arte come «epidermide e simbolo» (Wilde 1998, 6) e diviene metafora del potere demiurgico dell'artista creatore di *optimum*, la condizione eccezionale della bellezza.

3. *Il piccolo principe* di A. Saint-Exupéry

3.1 Biografia di Antoine de Saint-Exupéry

Antoine Jean Baptiste Marie Roger de Saint de Saint-Exupéry nasce il 29 giugno del 1900 a Lione da una famiglia di origini aristocratiche. Rimasto presto orfano di padre, trascorre l'infanzia nella dimora di famiglia di Saint-Maurice de Rémens e poi a La Mans, dove, all'età di nove anni entra nel collegio gesuita di Notre-Dame-de-Sainte-Croix. Qui rimane fino allo scoppio della prima guerra mondiale, per poi trasferirsi presso l'istituto gesuita a Villafranche-sur Saône. In questi stessi anni, scrive il suo primo racconto intitolato *Odissea d'un cappello* e si appassiona alla poetica simbolista. Si trasferisce poi a Parigi per iscriversi all'École Navale, ma non supera l'esame di ammissione, frequenta quindi l'École des Beaux-Arts come uditore e, nel 1921, entra nel II reggimento dell'aviazione di Strasburgo in qualità di meccanico. È successivamente trasferito presso il XXXVII reggimento a Casablanca, in Marocco, nel quale inizia la sua carriera di pilota. Nel 1923, dopo un incidente aereo, ritorna a Parigi dove frequenta lo scrittore André Gide, che influenza in modo importante la sua opera, il suo futuro editore, Gaston Gallimard e Jean Prèvost, redattore della rivista *La Navire d'Argent* nella quale sarà pubblicato un estratto della sua opera *L'Aviatore* (1926). All'epoca risale il racconto *Manon danzatrice* (1925) che sarà pubblicato postumo. A partire dal 1926, lavora come pilota per la linea Francia-Casablanca-Dakar-America del Sud della Compagnia Generale di Imprese Aeronautiche. Nel 1929 Gallimard pubblica il suo primo romanzo *Corriere del Sud* con un contratto che impegna lo scrittore nella stesura di altre sette opere. Durante questo stesso anno, Saint-Exupéry si trasferisce in Sud America, diventa direttore dell'Aeroposta Argentina e intraprende una serie di voli che contribuiranno all'apertura di nuove rotte in Patagonia. Durante gli scali, lavora alla stesura del suo secondo romanzo, *Volo di notte* (1931), che riscontrerà un successo

immediato e sarà vincitore del premio *Femina*. A seguito di uno scandalo che travolge la società Aeropostale, Saint-Exupéry lascia la compagnia e prende servizio come pilota semplice e collaudatore di idrovolanti nella Latécère, futura Air France. In questi stessi anni, scrive articoli, tiene conferenze e inizia la stesura dei suoi *Taccuini*, pubblicati integralmente nel 1953, dove riporta discorsi, riflessioni e conversazioni. Nello stesso periodo, mosso da ristrettezze economiche, lavora alla trasposizione cinematografica del romanzo *Corriere del Sud* per il film che sarà girato dal registra Pierre Billon. Nel 1935 si reca come corrispondente a Mosca e, nello stesso anno, tenta di battere il primato di volo tra Parigi e Saigon. Durante il volo, l'aereo subisce un incidente e Antoine e il suo meccanico Prévot vengono salvati da una carovana di beduini nel cuore del deserto del Sahara. Durante la guerra civile in Spagna, scrive una serie di reportages per *L'Intransigeant* e, nel 1938, a seguito di un nuovo incidente di volo, trascorre un periodo di convalescenza a New York che dedica interamente alla stesura del romanzo *La terra degli Uomini*. Con lo scoppio della seconda guerra mondiale, partecipa attivamente come pilota alle azioni militari nel Mediterraneo, esperienza che confluirà dell'opera *Pilota di guerra* (1943). Nel 1940, tornato in Francia, intraprende la stesura del romanzo *La cittadella,* un'opera incompiuta che sarà pubblicata postuma, e inizia ad abbozzare la trama de *Il piccolo principe*. Dopo lo sbarco anglo-americano in Nord Africa, scrive *Lettera ai francesi* e, nello stesso anno, *Lettera a un ostaggio* (1942) sempre per Gallimard. Il 6 aprile del 1943, *Il piccolo principe* viene pubblicato a New York dall'editore Reynal & Hitchcock, mentre l'edizione francese uscirà solo nel 1946. A seguito dell'acuirsi del conflitto mondiale, Saint-Exupéry riesce a farsi reintegrare come pilota di ricognizione nell'esercito alleato, nonostante le condizioni di salute precarie. Lo scrittore muore durante una missione nella regione di Granoble-Ambérieu-Annecy, il 31 luglio del 1944, quasi certamente a seguito di un attacco perpetrato da aerei caccia tedeschi.

3.2 Morfologia della fiaba d'autore

Il piccolo principe è il racconto di un aviatore, costretto a un atterraggio di fortuna in pieno deserto del Sahara, e del suo incontro con un bambino dai capelli d'oro che gli chiede di disegnare una pecora. Il piccolo principe proviene dall'asteroide B 612, un pianeta dove si trovano tre vulcani e una rosa. Il bambino, stanco dei difetti del fiore, ha deciso di sfruttare la migrazione degli uccelli e partire per un lungo viaggio. Prima di arrivare sulla Terra visita altri cinque pianeti e incontra degli strani personaggi, un re, un vanitoso, un ubriacone, un lampionaio e un geografo. Sulla Terra, prima di incontrare l'aviatore, il piccolo principe s'imbatte in un serpente, incontra dei fiori e una volpe che gli insegna che per conoscere si deve addomesticare e che ciò ha il potere di rendere le cose e le persone uniche. La volpe gli dona inoltre un segreto racchiuso nella formula: «l'essenziale è invisibile agli occhi» (Saint-Exupéry 1999, 476). Conosce poi un controllore e un mercante di pillole. È a questo punto che avviene l'incontro con l'aviatore. Dopo otto giorni di permanenza nel deserto, i due personaggi iniziano la ricerca di acqua. È proprio in prossimità del pozzo, che il piccolo principe ritrova il serpente che, con un morso, gli permette di abbandonare il suo corpo e tornare così nel suo pianeta, dalla sua rosa. La fiaba termina con l'aviatore che, sei anni dopo, ripensa all'amico scomparso.

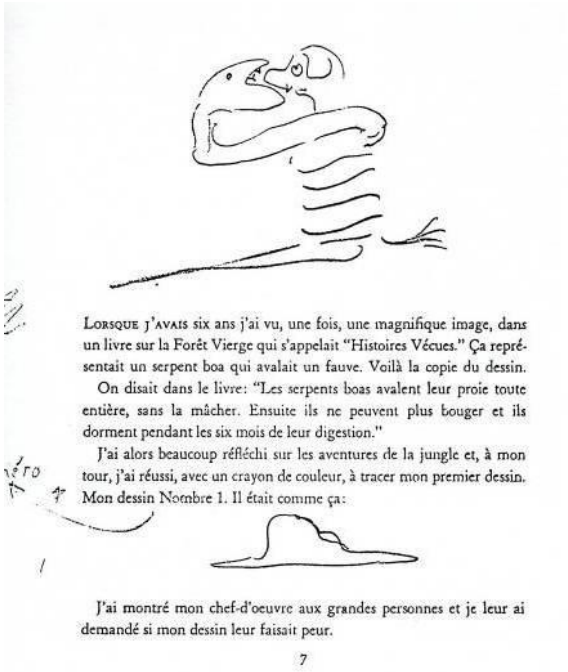
Il narratore della fiaba coincide quindi con l'aviatore che racconta come introduzione, nel primo capitolo, la sua esperienza infantile di disegnatore di boa satolli capaci di digerire un intero elefante e dell'incomprensione degli adulti. A questo punto, si apre l'aneddoto da cui scaturisce la narrazione, l'incontro tra il piccolo principe e il narratore, ma il tempo della storia è presto abbandonato - in corrispondenza del quinto giorno dall'incontro dei due personaggi - attraverso un tuffo nel passato del bambino. Il racconto degli eventi importanti della vita del piccolo principe apre quindi un'analessi interna, dove vengono narrati gli eventi posteriori al momento in cui scaturisce la narrazione prima. Durante questo flashback anche il punto di vista del narratore varia, si allontana lasciando

tracce della sua presenza con affermazioni come «penso che io», «credo che». La digressione temporale termina in corrispondenza del ventiquattresimo capitolo, che nella storia corrisponde all'ottavo giorno dall'incontro dei due personaggi, che conduce allo scioglimento della trama. Siamo quindi di fronte a un'ellissi temporale che si estende tra la fine del quinto giorno e l'inizio del settimo. A questo punto, la storia sembra terminare, il piccolo principe viene punto dal serpente, l'avventura è perciò racchiusa tra la comparsa e la scomparsa del protagonista, avvolta dalla storia dell'autore che con un fulmineo salto nell'attualità - «E ora, certo, sono già passati sei anni» (XXVII capitolo) - ci proietta nella «cronaca del transito di Saint-Exupéry fra gli uomini» (Autrand, Quesnel 2000, XLI) appellandosi al lettore «scrivetemi che è tornato…» (Saint-Exupéry1999, 321) e aprendo il finale a una storia ancora da scrivere.

3.3 Lettura interpretativa della fiaba.

Il termine immagine può connotare differenti sfumature semantiche, dal senso visuale del termine rapportato alle descrizioni verbali o iconiche che consentono al lettore di immaginare una scena e che assolvono una funzione mimetica, fino a quello poetico e retorico capace di aggiungere un senso simbolico alla narrazione, per giungere all'immagine mentale che scaturisce nel lettore sotto stimolazione di una serie d'indicatori cognitivi presenti nel racconto. In questo senso, *Il piccolo principe* racchiude e amplifica tutte queste «dimensioni immaginifiche» grazie al sapiente uso di figure retoriche e simboli, e a una perfetta integrazione tra immagine illustrata e testo. L'opera stessa si presenta come immagine condensata dei temi affrontati nell'intera opera di Saint-

Exupéry, l'opposizione tra spirito e intelligenza e le riflessioni sul linguaggio e sul senso profondo della vita, e ciò la rende tale da potersi considerare summa del pensiero dell'autore. *Il piccolo principe* è quindi la chiave di volta per accedere alla filosofia di Saint-Exupéry, una sorta di condensazione poetica, metonimia dell'intera sua opera. Il pensiero dell'autore si snoda nel corso della narrazione di questa fiaba poetica attraverso l'immagine che, ben lontana da rivestire un ruolo puramente ornamentale, riunifica gli elementi contrari e opposti costituendo una sintesi di polarità che s'impone allo sguardo del lettore e dirige la sua rappresentazione mentale del testo (*base-text*). Le illustrazioni rivelano inoltre una struttura di relazioni più profonde rispetto alla scrittura e compensano i processi di astrazione e generalizzazione, insiti nel genere fiaba, favorendo le connotazioni concrete. L'immagine caratterizza, là dove il testo si limita a nominare. La narrazione è costituita quindi da due livelli che s'integrano, indispensabili uno all'altro per il procedere della trama. L'opera si apre con un'immagine, il disegno di un serpente che ha catturato un topo, e il testo appare come una glossa a commento di questa.



Lorsque j'avais six ans j'ai vu, une fois, une magnifique image, dans un livre sur la Forêt Vierge qui s'appelait "Histoires Vécues." Ça représentait un serpent boa qui avalait un fauve. Voilà la copie du dessin.

On disait dans le livre: "Les serpents boas avalent leur proie toute entière, sans la mâcher. Ensuite ils ne peuvent plus bouger et ils dorment pendant les six mois de leur digestion."

J'ai alors beaucoup réfléchi sur les aventures de la jungle et, à mon tour, j'ai réussi, avec un crayon de couleur, à tracer mon premier dessin. Mon dessin Nombre 1. Il était comme ça:

J'ai montré mon chef-d'oeuvre aux grandes personnes et je leur ai demandé si mon dessin leur faisait peur.

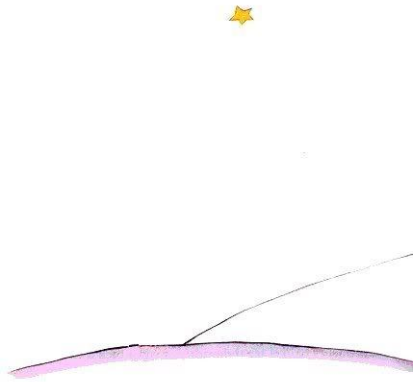
7

Saint-Exupéry 2006, Pagina di prova per l'edizione americana e francese de *Il piccolo principe*, p. 270.

Siamo quindi di fronte a un'inversione, è il testo che illustra l'immagine e non il contrario, all'immagine è assegnato un ruolo predominante, l'introduzione del frame della storia con questa raffigurazione costituirà infatti il punto d'ancoraggio per tutte le informazioni successive che il lettore potrà desumere dal testo scritto. Il testo verbale diviene pertanto un'emanazione dell'immagine che può precederla, accompagnarla o seguirla. L'*exordium* del racconto scaturisce dall'immagine che dirigerà tutto il processo d'avvicinamento alla narrazione successiva. Così Saint-Exupéry parte dal genere fiaba, ma su questo interviene attraverso la mano dell'illustratore, egli stesso dichiarerà che considera il disegnare come un'attività naturale, al pari dello scrivere (Saint-Exupéry 1994, 580). Il ruolo assunto dall'illustrazione è particolarmente evidente nella rappresentazione del piccolo principe che, al pari di un protagonista della fiaba tradizionale, non ha caratterizzazione. Quest'astrazione è però controbilanciata dall'illustrazione, il ritratto nella posa canonica della ritrattistica reale del protagonista crea un gioco di contrapposizioni e rimandi che è amplificato dal titolo stesso del racconto. Il protagonista è costruito sulle proporzioni canoniche, è infatti inscrivibile in un triangolo equilatero, ciò dona stabilità e assetto alla figura; nello stesso tempo, il mantello e la spada sono emblemi di nobiltà sottolineata dagli stessi colori oro e rosso, mentre il bianco suggerisce la purezza. In opposizione, la linea sottile, i tratti fini, lo stile *naïf* sono rivelatori di una fragilità che acquista toni malinconici. I caratteri e i simboli tradizionali legati al rango principesco e alla nobiltà, collegati quindi sia al potere che alla forza, appaiono così in contraddizione rispetto alla scelta stilistica della rappresentazione.

Saint-Exupéry 1999, p. 292.

Questa duplicità riecheggia nel titolo stesso del racconto, *Il piccolo principe*, in cui l'uso di una scrittura tondeggiante, con l'introduzione del grafismo della stella, rimanda alla sfera dell'infanzia che ben si declina con l'attributo piccolo, ma si contrappone al sostantivo principe. Il titolo costituisce quasi un ossimoro, l'idea di nobiltà e di grandezza si oppone infatti alla qualificazione di piccolo, riferibile sia all'età e alle dimensioni minute del personaggio, sia al fatto che regna su un pianeta le cui dimensioni «non fanno di lui un grande principe» (Saint-Exupéry 1999, 292). Il titolo stesso, come avviene generalmente per le fiabe, caratterizza il personaggio attraverso un ruolo, mentre una concretizzazione di questo avviene solo grazie all'immagine. Questo gioco di contrapposizione e risonanza tra testo e immagini è particolarmente significativo sul finire della fiaba, quando è l'enunciato che anticipa e rinvia all'immagine, «è questo, per me, il paesaggio più bello e triste al mondo» (Saint-Exupéry 1999, 321). Segue la rappresentazione del paesaggio in bianco e nero che agisce come modulatrice della *nuace* del senso di tristezza trasmesso dal testo, sospesa tra il polo positivo della bellezza e quello negativo della tristezza. L'immagine non si accontenta quindi di precisare il concetto, lo modula e corregge l'indeterminatezza propria del genere fiaba.



Saint-Exupéry 1999, p. 321.

Lo stile *naïf* assolve alla funzione del silhouettismo del racconto tradizionale ma, nel medesimo tempo, la scelta delle gradazioni cromatiche e i contrasti agiscono come densi indicatori cognitivi emozionali. L'emozione può infatti essere amplificata o segnalata da *trajectors*, cioè oggetti, colori o posizioni che assumono il ruolo d'indicatori epifanici dello stato d'animo dei personaggi.
Così l'a-pateticità e il silhouettismo di questi possono essere integrati dall'apparato e dalle connotazioni descrittive delle immagini capaci di suggerire stati d'animo ed emozioni nel lettore attraverso i meccanismi specchianti che creano empatia. Durante questo processo empatico gli stimoli visivi esercitano un ruolo rilevante, la lettura di un volto denotato da un'espressione di paura, di gioia, di disgusto, o di una particolare posizione del corpo invia un segnale al cervello che appare più forte di una dichiarazione verbale. La stimolazione cerebrale è quindi maggiore nel caso della lettura di un'icona o di un'immagine raffigurante un volto felice o triste, rispetto alla stimolazione prodotta dalla lettura di proposizioni quali «questa persona è felice» o «questa persona è triste». Saint-Exupéry sembra essere consapevole di questi movimenti della mente umana, scrive «un'emozione semplice come la felicità è troppo complessa per essere creata se non volete accontentarvi di dire del vostro eroe «era felice» (…). Una felicità non è mai uguale e a un'altra. Bisogna esprimerla attraverso le conseguenze, le reazioni dell'individuo e allora non avremo bisogno di dire «era felice»» (Saint-Exupéry 1994, 787). Se osserviamo con attenzione le

raffigurazioni del personaggio possiamo notare come il volto del piccolo principe non è mai denotato positivamente, è sempre presente una vaga, leggera connotazione d'infelicità che traspare dei tratti, riecheggiata e amplificata dalle scelte cromatiche e da altri indicatori specifici. Nell'immagine posta a conclusione del quindicesimo capitolo, la contrapposizione tra le tonalità calde, ma acide, del sole e del personaggio e il bianco e nero del deserto e degli oggetti in primo piano amplificano l'atmosfera emotiva straniante. Il piccolo principe appare al centro di un campo magnetico percorso da polarità opposte quali la vita e la morte, rappresentate nella contrapposizione delle forme del sole e del deserto, del cactus e dell'osso di un qualche cadavere.

Saint-Exupéry 1999, p. 320.

Le formule e i particolari presenti nel testo, spesso apparentemente inesplicabili e illogici sul piano letterale e figurativo, celano la possibilità di una lettura simbolica che grazie a un gioco di contrapposizioni e antinomie permette di superare l'ermetismo di superficie. Il processo di empatizzazione che accompagna il lettore suscitando un registro emozionale discreto, modulato tra una leggera ironia e la malinconia delle rappresentazioni, trova soluzione nell'espressione posta alla fine del racconto «Non lasciatemi completamente triste» (Saint-Exupéry 1999, 321). Una simile affermazione è capace, non solo di rallentare la lettura, perché i meccanismi nervosi di fronte a parole ad alto contenuto emotivo impongono una resistenza (Boezio 2011), ma anche di sancire lo statuto emozionale da collegare all'esperienza della storia. I

neuroscienziati ci spiegano, infatti, come alcune cortecce di ordine superiore volte all'elaborazione degli stimoli sensoriali ricoprono un ruolo chiave anche nella conservazione dei ricordi emotivi, svolgono perciò una funzione di archiviazione e recupero degli stimoli sensoriali che hanno acquisito una rilevanza cognitiva nel momento in cui l'esperienza, sia essa prodotta dal mondo reale o da quello finzionale, è stata vissuta. Quindi un'immagine o una descrizione relativa a un evento o a un personaggio ad «alta densità emotiva» potranno essere archiviati in un database apposito deputato a conservare i ricordi rilevanti a livello esperienziale ed emotivo, una sorta di super-luogo dove si potrebbero ipoteticamente rintracciare i ricordi di ogni nostra *madaleine* (Sacco, Sacchetti 2011). Ciò può spiegare, almeno in parte, il successo di questa fiaba contemporanea dove il malinconico rimpianto di una dimensione primordiale dell'infanzia è esaltato da un densità emotiva pregnante. D'altra parte il piccolo principe ride più volte, ma ogni sua risata è accompagnata, poche righe dopo, da espressioni come «malinconia» e «tristezza». Non potrebbe non essere così, il piccolo principe «appartiene all'epoca dell'angoscia più lacerante e ne reca testimonianza» (Autrand, Quesnel 2004, XXXIX). La condizione emotiva del protagonista traspare progressivamente, il lettore acquisisce il medesimo stato d'animo in rapporto al processo empatico del narratore stesso, « «Sai, quando si è molto tristi, si amano i tramonti», «il giorno delle quarantatré volte eri tanto triste?». Ma il piccolo principe non rispose» (Saint Exupéry 1999, 313). Un'espressione come «il paese delle lacrime è così misterioso» (Saint Exupéry 1999, 313) costituisce uno stimolo profondo capace di coinvolgere la mente del lettore e di trasportarlo in un'intensa esperienza emotiva. A livello neurologico sia la gioia che la tristezza coinvolgono le stesse regioni cerebrali del sistema limbico, ma attivano nello specifico sub-regioni e circuiti neuronali distinti. Sia la felicità che la tristezza inducono a un'attivazione significativa dell'area dell'amigdala ippocampale, ma l'umore triste provoca una reazione più forte nella corteccia prefrontale ventrolaterale, nella corteccia del cingolo anteriore e nei giri temporale traverso e temporale superiore. Inoltre, gli studi neuroscientifici hanno dimostrano come gli stimoli visivi legati alle emozioni attivino l'amigdala più degli stimoli uditivi o del ricordo, e ciò ha portato a

riconoscere, a questa antica e profonda parte del cervello, il ruolo privilegiato di elaborazione e processazione di quei segnali visivi emotivamente rilevanti. I ricercatori hanno potuto osservare che il nostro cervello riesce a leggere e a entrare in empatia con l'emozione della tristezza in meno di 20 millesimi di secondi, cioè ancora prima che l'immagine sia percepita a livello conscio (Killgore, Yurgelun-Todd 2004). I neuroscienziati hanno infatti constatato che in questo brevissimo lasso di tempo, il cervello umano riconosce a livello inconscio volti felici o tristi nascosti immediatamente sotto una maschera. Quindi, mentre a livello conscio le persone coinvolte nell'esperimento dichiaravano di vedere volti umani nascosti da maschere inespressive, a livello inconscio, il loro cervello attivava le zone preposte al riconoscimento delle emozioni di felicità e di tristezza.

Le emozioni possono essere perciò convogliate dalle immagini, vere e proprie trappole capaci di far innescare risposte neurologiche e meccanismi specchiati empatici, e dalle parole che sono in grado di influire non solo sullo stato d'animo, ma anche sui meccanismi corporei e biologici. La lettura di sostantivi, verbi e aggettivi con contenuto negativo – come «guerra», «condannare a morte», e la parola «morte» stessa, tutte espressioni presenti nel testo – e positive – come «ridere», «addomesticare», «libertà» – provocano rispettivamente il restringersi e il dilatarsi delle pupille, l'aumentare o il diminuire del battito cardiaco, persino delle variazioni del colorito della pelle (Oatley 1992). Il ritmo del racconto è creato dall'interpolazione tra testo e immagini e rimanda al ritmo musicale della fiaba tradizionale. Il ritmo di questa è legato all'oralità e si avvicina sia alla poesia che alla musica, il loro legame è stato studiato a fondo dal saggista e poeta Raul Schrott e dal neuropsicologo Arthur Jacobs che hanno evidenziato i meccanismi del cervello coinvolti nella creazione artistica (Salgaro 2011). La rima e le ripetizioni di formule fisse rimandano inoltre ai vocalizzi infantili e conferiscono al linguaggio della fiaba una valenza quasi magica. Gli studi sui rapporti tra ritmo, musicalità ed emotività, o meglio, tra «tensione metrica» e «impatto emozionale» (Tsur 1996) mostrano come il lettore riesca a compensare i limiti della sua memoria a breve termine facendo affidamento sulle tracce di memoria acustica e come il ritmo possa evocare emozioni pervasive, non lineari, e sia persino in

grado di far incanalare i messaggi verbali non nell'emisfero sinistro, preposto al linguaggio, ma in quello destro, specializzato nell'orientamento spaziale e pertanto legato all'esperienza corporea, incarnata (Tsur 1998). Gli indicatori cognitivi peculiari della fiaba, utilizzati anche da Saint-Exupéry ne *Il Piccolo Principe*, quali il ritmo, le ripetizioni, le formule fisse e le isotopie, trovano quindi risposta anche nelle strutture più profonde della mente umana a livello neurologico. Le anafore e le altre ripetizioni ritmano lo scorrere del racconto sul piccolo principe, in alcuni casi creano formule di contrasto, e demarcano degli enunciati che richiamano la dimensione del parlato dell'infanzia. La retorica cognitivista ha riconosciuto la valenza delle ripetizioni nell'influire sul rapporto figura/sfondo e sull'organizzazione simmetrica del testo, le ripetizioni e le allitterazioni rafforzano il parallelismo e sono percepite dal lettore come elementi di eccezionale rilievo. Non solo, il ritmo dato dalla ridondanza contribuisce a suscitare un aumento dell'attivazione dei neurotrasmettitori «del benessere», quali la serotonina e le endorfine, e un'elevazione dei fattori neurorofici, cioè delle sostanze che stimolano la crescita delle cellule nervose e dei dendriti, le ramificazioni che consentono le connessioni tra cellule nervose (De Mari 2007).

Le isotopie sono presenti anche nell'apparato illustrativo, possiamo osservare ad esempio come la rappresentazione del serpente che apre la storia si ripeta a metà e alla fine del libro con implicazioni simboliche significative. L'attenzione del lettore, durante la lettura, tenderà quindi a focalizzarsi sui dettagli del racconto, riconoscibili come indicatori o attrattori cognitivi, utili per la costruzione della macro-rappresentazione cognitiva del testo. È questo il caso di quei particolari elementi cromatici con valenza di simbolo, e di quei dettagli sorprendenti che, in virtù di un rapporto di contrasto, opposizione o trasgressione rispetto a uno sfondo, si legano marcatamente al frame di riferimento. Lo stile apparentemente spoglio e sobrio de *Il piccolo principe* è in realtà ricco di metafore, così come il senso ultimo della fiaba è racchiuso nella metaforica guerra tra fiori e pecore, tra bene e male, tra ciò che ha senso e ciò che non l'ha.

Anche le locuzioni metaforiche rivestono una rilevanza cognitiva esemplare e si fissano straordinariamente nella memoria, i ricercatori suggeriscono come

ciò possa essere ascrivibile al fatto che la metafora sembra essere archiviata separatamente nella memoria episodica. Le metafore sono considerate dei centri di attrazione perché connotano con vivacità, precisione e varietà gli oggetti e rivestono così il ruolo di attivatori emozionali in grado, ad esempio, di smorzare la paura legata a oggetti bellici attraverso denotazioni pittoresche e scherzose, così che i «fagioli» possono diventare delle «granate a grappolo» e la «mitragliatrice» un «macinino del caffè» (Ullman 1962). La metafora è un dispositivo persuasivo ampiamente usato nel genere fiabesco in quanto costituisce un costrutto di ragionamento che trasmette la conoscenza attraverso le generazioni, nonché costituisce un meccanismo di strutturazione della trama stessa della fiaba. Le connessioni tra metafora e fiaba sono molteplici e secondo alcuni studiosi l'uso di metafore universali come norme interlinguistiche può spiegare, almeno in parte, la presenza di ricorrenti motivi fiabeschi in differenti culture (Herrero Ruiz 2007, 2010). La linguistica cognitivista ha permesso inoltre di osservare come le metafore concettuali siano ampiamente diffuse nel pensiero e nel linguaggio quotidiano e costruiscano, come riflesso, anche la base del corpus fiabesco.

Le strutture simboliche metaforiche della fiaba intrattengono quindi strette relazioni con il linguaggio metaforico quotidiano: la fiaba usa la metafora come dispositivo mnemonico e, nello stesso tempo, partecipa alla sua diffusione e integrazione nelle comunità dei parlanti. Partendo dall'approccio linguistico e cognitivista di Lakoff e Johnson (Lakoff, Johnson 1980; Lakoff 1987; Lakoff, Turner 1989) è quindi possibile riconoscere la presenza della metafora nella strutturazione stessa del discorso fiabesco.

In linea con il genere, il *Piccolo principe* usa le metafore come intermediarie del simbolo. Il ruolo delle immagini sembra essere, nello specifico, quello di rivelare un insieme di rapporti che soggiacciono al significato letterale, «fonte di malintesi» (Saint-Exupéry 1999, 295).

L'opera di Saint-Exupéry si struttura, come egli stesso afferma, su un «nuovo linguaggio» opposto a quello ordinario, corrente, in risposta alla crisi propria della prima metà del Novecento (Saint-Exupéry 1999, 650). Il linguaggio è per l'autore insufficiente, ambiguo. Il fondamento del suo stile è l'immagine, la sua

è una scrittura cinematografica, è un vero e proprio anti-modello rispetto alla ricetta surrealista avanzata come risposta alla crisi in quegli stessi anni. Abbiamo considerato *Il piccolo principe* come una delle molteplici forme assunte dal fiabesco nella modernità, come genere ibrido, metamorfico per eccellenza capace di accogliere tra le maglie dell'epos più antico e dell'oralità, le contaminazioni letterarie più *savant* come gli intermezzi più popolari. L'opera di Saint-Exupéry va oltre il meraviglioso, intrattiene stretti rapporti con il mito (de Galambert 2001, 2002), e si presenta come una delle forme più ibride nell'evoluzione del fiabesco di questa prima metà del Novecento. Pur orbitando nella sfera del meraviglioso, *Il piccolo principe* non rispetta lo schema canonico della fiaba, non sappiamo che cosa il protagonista stia cercando, assistiamo al dispiegarsi di una storia senza storia, dove gli episodi si susseguono uno dopo l'altro apparentemente senza relazioni, appaiono anzi intercambiabili. Ogni capitolo prevede inoltre un brusco cambiamento di frame, che si acuisce in rapporto all'ottavo capitolo dove, fino al quattordicesimo, si stende un *flashback* nel quale viene raccontato quanto avvenuto prima dell'incontro tra il piccolo principe e l'aviatore. Anche in ciò, l'opera si discosta dalla fiaba tradizionale che evita generalmente le interruzioni brusche tra frames prediligendo i cambiamenti progressivi e l'incastro tra frames generati dai racconti entro altre narrazioni. Questa mancanza di fratture nette, di gravi ellissi temporali capaci di determinare una riformattazione dei frames è da collegare all'aspetto di unidimensionalità del genere fiabesco teorizzato da Lüthi (1978). La successione dei capitoli nel *Piccolo principe*, inoltre, non rispecchia la continuità narrativa normalmente attesa dal lettore, spesso questi iniziano *ex abrupto*, introducendo avvenimenti del tutto nuovi o dialoghi con personaggi non ancora incontrati, sovvertendo così le aspettative, senza alcun tentativo di mitigare gli effetti di rottura. In relazione a ciò, Michel Autrand ha sensibilmente osservato che il testo rivela una totale assenza di necessità (Autrand 1999, 1348). La narrazione si sviluppa con un flusso incerto, nell'indeterminatezza e ciò comporta il progressivo aumento di un'atmosfera d'inquietudine e di malinconia che coinvolge il lettore. Inoltre, il finale della storia non offre l'equilibrio tipico del genere fiabesco, anzi lo rifiuta e si presenta come un finale aperto, non concluso, come inizio di una storia che

deve essere ancora scritta, «Non mi lasciate completamente triste, scrivetemi presto che è tornato…» (Saint-Exupéry 1999, 321). Il tempo della fiaba, l'eterno presente, acuito dalla dimensione del luogo, - il deserto che, malgrado sia identificato geograficamente come Sahara, è in realtà il luogo dell'indeterminatezza dove vengono a scadere le convenzioni di tempo e spazio - è scandito solo dalla successione ritmica «la prima sera, il terzo giorno, ecc.», marcatori temporali senza alcun aggancio alla dimensione del reale. Il tempo si connota come esistenziale, legato a una profondità dell'essere e a un'infanzia mitizzata. Il tempo che scorre in questa fiaba è il tempo dell'istante vissuto, del fotogramma cinematografico. Proprio per questo, la struttura appare come una successione d'istanti colmi di presente, ognuno potenzialmente autonomo e sufficiente a se stesso, non a caso, la trasposizione cinematografica operata da Orson Wells (1942) si è strutturata proprio su una serie di fotogrammi in dissolvenza, immagini percepite come miraggi nella luce del mezzogiorno che si sgretolano davanti agli occhi per lasciare posto a nuove allucinazioni. Le immagini si susseguono, ne *il Piccolo principe*, come creazioni spontanee capaci di dotare l'atmosfera di un tono straniante che sa di onirico. Un'analisi dei disegni preparatori de *Il piccolo principe* rivela la progressiva ricerca di una stilizzazione sempre più estrema nei tratti e della connotazione del protagonista accompagnata a una maggiore simmetria, è possibile inoltre notare come ogni riferimento grafico al personaggio dell'aviatore, presente nei bozzetti, venga eliminato, la figura intera dell'uomo viene rappresa, in un secondo schizzo, nella mano che stringe il martello, metonimia dell'uomo e della macchina.

Saint-Exupéry 2006, *Il pilota ai piedi di una falesia, inchiostro e acquarello*, p. 282.

Saint-Exupéry 2006, *Il piccolo principe e la mano del pilota con un martello*, p. 284.

L'immagine rimane regno assoluto del meraviglioso, del fiabesco, dei pianeti e delle rose parlanti, l'aeroplano e il pilota appaiono come ombre alle quali è concesso muoversi esclusivamente nelle parole, mantenendo un'alterità rispetto lo statuto della fiaba. Sono loro che, appendici della realtà del mondo, appartengono in realtà all'allucinazione. La concretezza concessa dall'immagine al piccolo principe, agli abitanti dei pianeti, persino alla fontana, è negata all'aviatore e ciò mette in dubbio il suo stesso statuto ontologico. Il fiabesco

entra così di prepotenza nella realtà e sovverte l'ordine di esistenza, seminando il dubbio che, se davvero il piccolo principe e i suoi mondi esistono, l'aviatore e la sua macchina costituiscano solo un'allucinazione. Il processo di astrazione formale è riconoscibile anche all'interno dell'opera finale: il primo frame ci fornisce un'immagine salda e abbastanza caratterizzata del personaggio, complice è la scelta di stesure sature di colori, senza sfumature e di un tratto fine, ma deciso. Nel corso della narrazione è però avvertibile una tendenza del tratto a farsi sempre più sinuoso e incerto, spesso la linea delimita le figure senza congiungersi ai suoi estremi, lasciando quindi le figure aperte, in alcuni casi l'immagine raggiunge l'estrema stilizzazione formale e monocroma (cap. XXVII).

Saint-Exupéry 1999, 311.

Ciò appare in linea con il consolidarsi dell'atmosfera del meraviglioso che emerge sempre più dal momento dell'apparizione del piccolo principe. Lo stesso narratore interviene nel racconto generando un'ambiguità sul genere, quando afferma «mi piacerebbe iniziare questa storia al modo delle fiabe. Mi piacerebbe dire «c'era una volta un principe che aveva bisogno di un amico…»» (Saint-Exupéry 1999, 246) sottointende il fatto che non può accontentarsi dello schema canonico della fiaba. *Il piccolo principe* vuole essere, non solo summa del pensiero dell'autore, ma anche forma totalizzante capace di sintetizzare e inglobare gli altri

generi. «Il senso delle cose», l'essenziale invisibile agli occhi, scaturisce dall'evoluzione del senso del sacro che l'autore sviluppa e rinnova nella sua poetica secondo una prospettiva del tutto originale. La ricerca di trascendenza, costantemente presente nell'opera di Saint-Exupéry, va oltre una connotazione cristiana del termine, è declinata in senso laico come ricerca di una verità suprema, dell'Ideale. La sua preoccupazione verso la perdita spirituale di una società considerata disumanizzata e materialistica, che traspare con nettezza anche dalle pagine stesse de *Il piccolo principe*, si rivolge a uno stato di coscienza superiore tale da consentire di giungere al vero «senso delle cose». In questo senso, il sacro non appartiene a una realtà esterna, preesistente all'uomo, ma è un costrutto che agisce come creazione di un ordine intellettuale, un'operazione dello spirito (de Galambert 2002). La verità superiore può essere chiamata Essere, Assoluto o Ideale è comunque dissimulata dietro le apparenze, è questo il senso dell'immagine dell'elefante nel boa o della pecora nella scatola (capitoli I e IV). Il suo è un idealismo di tipo platonico, un ideale di realtà sovrasensibile e metafisica, un mondo delle idee che fa direttamente appello al mito della caverna.

Saint-Exupéry teorizza quindi la possibilità dell'uomo di costruire un sistema concettuale in grado di riunire la molteplicità dei punti di vista, capace di rappresentare una verità superiore, perfetta e globale, summa delle verità inferiori, provvisorie e particolari. Un sistema coerente, in grado di assorbire e articolare le contraddizioni e le antinomie, generatore di un sacro che acquista una valenza performativa grazie al linguaggio riformato, «non dimenticare che una parola è un atto», sostiene in termini sartriani Saint-Exupéry nel suo romanzo *La cittadella* (Saint-Exupéry 1999, 650). La parola riformata per l'autore non è altro che il linguaggio nella sua accezione poetica e creativa, opposto a quello usuale e corrente ormai usurato, che rinuncia alle operazioni intellettuali per confidare nelle immagini, che struttura il ragionamento con l'analogia e manifesta la sua verità con la metafora. L'approccio poetico vuole quindi riformare il linguaggio, e *Il piccolo principe,* quale audace esperimento d'ibridazione capace di racchiudere una contaminazione di generi, la fiaba, il mito, la parabola, la poesia, persino il racconto filosofico, sembra tendere proprio a questo atto

costitutivo. L'immagine rappresenta il primo strumento di elaborazione di questo nuovo linguaggio, in quanto consente di aggirare il pensiero discorsivo facendo appello diretto all'intuizione e ad una argomentazione basata sull'analogia, vicina al processo interpretativo della metafora. Questa figura retorica appare prediletta da Saint-Exupéry, proprio in virtù del suo valore metamorfico e per l'attivo coinvolgimento interpretativo e creativo richiesto al lettore. La metafora si genera da un incontro-scontro tra due significati che si compenetrano inestricabilmente fino a creare delle sorprendenti metamorfosi, ed è proprio questo carattere di entità ibrida e metamorfica che acquista una particolare rilevanza anche nella fiaba tradizionale che, non a caso, elegge questa figura retorica a strumento privilegiato di descrizione dell'incessante permutazione del mondo, dell'intromissione del magico nel reale. Se riflettiamo sul canonico esempio «Achille è un leone» ci accorgiamo come non si assiste a una semplice sostituzione degli attributi del coraggio e della forza dell'animale, che per antonomasia li compendia, ma piuttosto alla generazione di una sorta di duplice entità di diversa natura, «simile ai satiri, ai centauri e alla sirene, che per un verso ci mostra un Achille con la criniera, che ruggisce» e dall'altro «un leone come un cimiero, con i denti e le unghie convertite in armi da guerra, reso antropomorfo» (Battistini 2006). Il termine affidato al veicolo metaforico si propone in multiple soluzioni, come quelle di palcoscenico dotato di molteplici quinte. Il corto circuito creato dalla metafora non fa divenire Achille un uomo simile a un leone, come potrebbe fare la similitudine, ma lo trasforma in un leone *tout court*, mette in atto un vero e proprio processo metamorfico. In questo senso, il linguaggio metaforico si configura come costitutivo di una realtà altra, come premessa di rinnovamento del linguaggio in senso lato. In proposito, nella sua prefazione a *Il vento si alza* Saint-Exupéry scrive:

> «Consideriamo l'immagine poetica. Il suo significato si situa in un altro piano rispetto alle parole usate. Non risiede in nessuno dei due elementi che la associa o la confronta, ma in un tipo di ragione che le è specifico, in un'attitudine interna particolare, che questa struttura s'impone.

> L'immagine è un atto che, a sua insaputa, lega il lettore. Non tocca il lettore: lo cattura» (Saint-Exupéry 1994, 433).

I disegni di Saint-Exupéry costituiscono delle metafore visive che consentono al lettore di essere condotto «al di là della vista» (Saint-Exupéry 1999, 580). L'autore è consapevole del fatto che l'immagine emerge dall'inconscio del poeta, ma questa deve esser fissata dalla scrittura attraverso il controllo razionale, che interviene secondo criteri di efficacia e di gusto. Egli è inoltre conscio che il disegno esercita una forza di persuasione potente sul lettore, agisce su di lui e lo trasforma, ed è questo il presupposto del suo progetto poetico di rinnovamento. Saint-Exupéry, con straordinaria preveggenza, aveva intuito gli straordinari poteri esercitati dalla letteratura sul corpo e sul cervello umano, «un poema perfetto (..,) sollecita tutto te stesso, compresi i muscoli» (Saint-Exupéry 1999, 239), scrive, anticipando così le risposte di simulazione incarnata dei neuroni specchio. Quando inserisce ne *Il Piccolo principe* la nota frase «Non si vede bene che con il cuore. L'essenziale è invisibile agli occhi» richiede una partecipazione totale, assoluta, del lettore (Saint-Exupéry 1999, 476). Al lettore è infatti richiesto il complesso compito di tradurre questa corta e densa proposizione, di ricomporre la comparazione di una verità generale che passa attraverso una strategia ellittica di raccorciamento di un intero ragionamento, - attraverso lo svelamento metaforico – e di ristabilire i rapporti logici e la struttura del ragionamento. Saint-Exupéry fa così appello diretto a una «retorica della partecipazione» (De Galambert 2000, 72) che, unita al potere dell'immagine, possa istituire un nuovo modello di comunicazione e di pensiero.

3.4. Picturebooks e neuroscienze cognitive

> ««Mi disegni, per favore, una pecora?» «Cosa?» «Disegnami una pecora». (…) Non avevo mai disegnato una pecora e allora feci per lui uno di quei disegni che avevo fatto tante volte: quello del boa dal di dentro; e fui sorpreso di sentirmi rispondere: «No, no, no! Non voglio l'elefante dentro il boa. (..). Ho bisogno di una pecora: disegnami una pecora». Feci il disegno» (Saint-Exupéry 1999, 237).

Cosa accade nella mente dell'aviatore, così come in quella di Saint-Exupéry, mentre la sua pecora prende forma?

Immaginiamo che nella sua mente si sia attivato un meccanismo di ricostruzione dell'immagine della pecora che non necessita di stimoli direttamente provenienti dalla realtà, ma fa appello agli schemi conoscitivi desunti dalle esperienze passate. Per fare ciò, l'immagine della pecora deve essere stata necessariamente cercata nel «centro di stoccaggio» della memoria a lungo termine che conserva le tracce di tutto ciò che è appreso attraverso gli stimoli diretti. Gli psicologi sperimentalisti hanno chiamato questo magazzino «taccuino visuo-spaziale» o «*buffer* d'immagine» (Baddeley 1986). Quando l'immagine della pecora creata sotto stimoli visivi diretti è entrata nel taccuino visuo-spaziale dell'aviatore, quando si è costituito quindi lo schema di riferimento, presumibilmente nella sua prima infanzia, le componenti dell'animale sono state ispezionate con cura, gli occhi, la bocca, la coda, le orecchie, ogni parte è stata sottoposta a un attento esame. Per eseguire questa ispezione, la mente dell'aviatore ha usato dei processi sovrapponibili a quelli della percezione visiva, prima ha condotto l'analisi delle forme attraverso il sistema ventrale (lobi occipitale e temporale inferiore), e poi quella spaziale, usando il sistema dorsale (lobi occipitale e parietale superiore) (De Pascalis 1995). Si è inoltre attivato un processo di confronto con gli altri elementi provenienti dalla memoria semantica, indispensabile per poter attribuire significati, presupposto per una possibile attivazione emozionale. L'immagine della pecora può infatti essere legata a un ricordo piacevole o non piacevole, ad esempio, la mente di Saint-Exupéry potrebbe avere collegato

inestricabilmente l'immagine dell'animale alla nostalgia della sua primissima infanzia trascorsa nelle campagne di Saint Maurice de Remens, prima di entrare nel Collège Notre Dame di Sainte-Croix. I più recenti studi neuroscientifici ci indicano inoltre che l'immagine ad alta densità cognitiva può essere archiviata in un database apposito deputato a conservare i ricordi rilevanti a livello esperienziale ed emotivo (Sacco, Sacchetti 2011). A questo punto, l'immagine della pecora è pronta per essere comunicata attraverso una descrizione verbale o un disegno. Spesso però, per poterla tradurre in forma grafica o verbale, l'immagine ha bisogno di essere ripercorsa, ruotata, trasformata, osservata attraverso un altro punto di vista, ed è proprio questo processo che ha consentito all'aviatore di disegnare la pecora dentro la scatola. La sua mente ha dovuto mettere in atto una «finestra attenzionale», in grado di operare uno *shifting* e un esame delle relazioni tra parti, relazioni, punti di vista e altri oggetti. Questi processi cognitivi sono inoltre accompagnati da componenti psicofisiologiche codificate a livello somatico, risposte al significato assunto dall'esperienza «pecora» tradotte sul piano emotivo. Il sistema specchiante viene quindi attivato nella mente del disegnatore che può così rivivere l'esperienza emotiva dell'incontro con la pecora o la connotazione affettiva attribuita all'esperienza. Questo processo non è valido solo per le esperienze visive, ma è riferibile a tutte le modalità, uditive, olfattive, gustative e tattili, nonché cenestesiche. Possiamo infatti ricreare mentalmente l'immagine di una pecora o di un tramonto, così come una melodia conosciuta, un profumo, un gusto, possiamo rivivere l'esperienza della ruvidezza di una mano e della fredda levigatezza del marmo, tutto ciò senza stimoli diretti. A livello cenestesico, possiamo rivivere la sensazione di cadere nel vuoto o, coloro che soffrono di vertigini, l'esperienza della paura dell'altezza. La costruzione di immagini attivata nella nostra mente può servirsi di tutte queste modalità e sensazioni senza stimolo diretto per creare esperienze emotive e cognitive complesse e raffinate. L'immagine è infatti «l'essenza di un insieme di esperienze passate» (Marks 1984, 97). Le capacità tecniche dell'artista e dello scrittore consentono ai lettori di trovare delle corrispondenze parziali nelle proprie esperienze sensoriali, cioè di riconoscere e condurre un confronto con le informazioni archiviate nella memoria. Nello

stesso tempo, i concetti astratti che l'artista vuole trasmettere sono recepiti dalla mente del fruitore come rappresentazioni mentali, «immagini di cose altrimenti impossibili da immaginare» (Wojciehowski, Gallese 2010).

Il poeta T.S. Eliot, nel saggio *Hamlet and His Problems* (1969), ha sviluppato una teoria dell'emozione nell'arte che preannuncia quanto è stato riconosciuto a livello neuronale e fisiologico della prospettiva neuroscientifica. Eliot ritiene per esprimere emozioni attraverso l'arte è necessario trovare un «obiettivo correlativo», cioè identificare un insieme di oggetti, di situazioni, una catena di eventi che costituiscono la «formula» in grado di far scaturire una particolare emozione. La presenza della «formula» prescelta comporta quindi l'evocazione quasi automatica di un'emozione o di una gamma di emozioni. Il correlativo oggettivo di Eliot rappresenta quindi la chiave per innescare la simulazione. Artisti e scrittori utilizzano questa strategia per attivare nei lettori determinate reazione attraverso l'uso di formule artistiche e di strategie retoriche.
Le neuroscienze spiegano attraverso la teoria del *Feeling of Body* (FOB) e dei neuroni specchio perché il nostro corpo risponde alle sollecitudini dei mondi finzionali. Questi processi empatici sembrano inoltre essere amplificati dalla presenza di immagini visive che enfatizzano e dirigono i processi empatici scaturiti dal testo.

Così, come nessun genere di narrazione rimane immune all'influenza esercitata dall'immagine, anche la fiaba tradizionale subisce un processo di contaminazione dei registri dove le immagini e le parole si compenetrano generando una sorta di «supergenere, dai confini aperti e in espansione» (Chambers 1991). La fiaba illustrata, a partire da *Il piccolo principe* di Saint-Exupéry fino agli sviluppi postmoderni, si connota come una forma ibrida sempre più vicina al romanzo *crossover* e alla sua polifonia di voci e di linguaggi, tipica dell'immaginazione dialogica bakhtiniana, capace di svilupparsi divorando e inglobando altri generi, siano essi letterari e non.

4. Barbablù di C. Perrault

4.1 Biografia di Charles Perrault

I natali di Charles Perrault sono ancora oggi in parte avvolti nel dubbio, l'autore dovrebbe comunque aver visto la luce intorno all'anno 1628. Durante la sua lunga vita di raffinato letterato di corte, Perrault rivestì un'importante posizione ufficiale di intermediario alla corte di Luigi XIV, come *Commis de la surintendance des bâtiments* (1664). Dapprima impegnato come ricevitore delle finanze, assunse in seguito un ruolo di stretta e intima collaborazione politica con il ministro Colbert che lo introdusse dapprima nella piccola accademia creata per il lustro del re (1663), e successivamente presso l'Académie française (1671) e nell'Académie des sciences. Le sue prime opere liriche sono in stile parodistico, scritte a più mani con i fratelli, e furono presto accompagnate da poesie galanti dalle quali scaturì quell'accesa polemica letteraria tra antichi e moderni nota come *Querelle des anciens et des modernes*. Le opere *Parallèle des anciens et des modernes* (1688-97) e *Les hommes illustres qui ont paru en France pendant ce siècle*, *avec leur portrait au naturel* (1696-1700) s'inseriscono quindi in questo dibattito, come risposta alla tesi in favore degli antichi sostenuta prevalentemente da Boileau. Ma la fama di Charles Perrault è legata soprattutto alla sua raccolta di fiabe in versi e in prosa, intitolata *Histoires ou contes du temps passé, avec des moralitez* (1697), ma nota con il titolo di *Contes de ma mère l'Oye*. Charles Perrault morì a Parigi nel 1703, e i suoi *Mémoires* furono pubblicati postumi nel 1759. L'*Histoires ou contes du temps passé* fu pubblicata priva del nome dell'autore, come spesso succedeva nel periodo, tuttavia il privilegio del re, datato al 28 ottobre del 1696, concedeva un permesso di stampa riservato al signor Darmancour, terzo figlio di Perrault. Lo stesso Darmancour è il firmatario dell'epistola dedicatoria a Madamoiselle de Chartres, nipote del sovrano, in questa, l'autore si dichiara *servo umile e obbidiente,* secondo una vera e propria pratica di «omaggio cortese» che lo storico Marc Soriano ha ricostruito nel dettaglio, avanzando così l'ipotesi che l'opera costituisca un vero

e proprio strumento messo a punto da Perrault per introdurre il figlio a corte (Soriano 2000). Tra i contributi di studio alla vita e alle opere di Charles Perrault, ricordiamo i lavori di Paul Bonnefon (1895-1910) che affrontano il problema dell'attribuzione dei *Racconti*. Secondo l'erudito, l'opera è da attribuire totalmente all'accademico e non al figlio. Nel 1928, M.E. Storer ricolloca i *Contes de ma mère l'Oye* nel contesto culturale e storico dei *Cabinet des Fèes*, una vera e propria moda diffusa a Versailles, a Parigi e nella provincia, tra il 1685 e il 1700. Anche secondo Storer, i *Contes* sono opera di Perrault padre. Nel 1953, a seguito del ritrovamento di un manoscritto inedito dei *Contes* datato 1695, quindi antecedente alla data della prima pubblicazione, il problema sull'attribuzione viene a risollevarsi con fervore. Il celebre folklorista Paul Delarue (1965) giunge alla sfumata convinzione che Darmacour possa essere identificato come il raccoglitore dei testi orali, trascritti da uno scrittore esperto, al contrario, Jacques Barchilon (1975), curatore della pubblicazione dello stesso manoscritto, si pronuncia a favore del padre.

4.2 Morfologia della fiaba di origine orale

La nota fiaba racconta di come un uomo di nome Barbablù sposi una giovane fanciulla lasciatasi sedurre dalla sua ricchezza, tanto che persino la barba dell'uomo le appare come «non più così tanto blu». Poco dopo il matrimonio, lo sposo si assenta per affari lasciando alla moglie le chiavi delle innumerevoli stanze della dimora, con il divieto di aprire il *cabinet*. La fanciulla apre però anche la porta proibita scoprendo una macabra stanza con il pavimento coperto di sangue rappreso e una serie di cadaveri di donne appesi alle pareti. Per l'agitazione, la donna lascia cadere le chiavi per terra che si macchiano così di

sangue. La sera stessa, Barbablù rientra dal suo viaggio e chiede alla moglie di riconsegnare le chiavi accorgendosi immediatamente dell'indelebile macchia. L'uomo annuncia quindi alla moglie che il suo destino sarà il medesimo delle donne massacrate nella stanza proibita, ma, con la scusa di poter pregare prima della morte, la protagonista avverte la sorella Anna che dall'alto della torre sorveglia l'atteso sopraggiungere dei fratelli. Il finale della storia è scandito dal ripetersi della domanda «Anna, sorella Anna, vedi venir nessuno?», che genera *suspense*, fino all'arrivo degli uomini che irrompono nel castello proprio mentre Barbablù sta per colpire la moglie.

La fiaba compare nel catalogo di Aarne e Thompson con la sigla AT311 ed è presente anche nella raccolta dei *Kinder- und Hausmärchen* dei Grimm, come variante. Qui, la fanciulla ha l'accortezza di avvertire i fratelli di venirle in aiuto qualora la sentano piangere o urlare. Sarà la stessa fanciulla che dall'alta torre invocherà il loro aiuto. Il corpo di Barbablù sarà poi appeso dai fratelli nella stanza proibita, tra le sue stesse vittime. Sempre all'interno della raccolta, la fiaba *L'uccello strano* appare come variante al motivo della moglie trucidata, accompagnata da *Il fidanzato brigate* e *La figlia della Madonna*. In *Il fidanzato brigante*, la fanciulla e la sua cameriera si smarriscono nel bosco e arrivano a un castello. Una vecchia concede loro ospitalità, ma le deve nascondere perché il castello è abitato da briganti. Nel cuore della notte, i briganti tornano con un donna e la uccidono, poi tagliano al cadavere un dito per poter sfilare un anello. La fanciulla riconosce il suo fidanzato come uno dei briganti. Il mattino successivo, la fanciulla e la cameriera fuggono, portando con loro il dito della sciagurata come prova delle nefandezze dei briganti. Il promesso sposo e i suoi complici saranno quindi denunciati e decapitati.

La fiaba di Barbablù appare diffusa nella tradizione orale europea, in quella asiatica e africana.

4.3 Lettura interpretativa della fiaba

Barbablù costituisce senz'altro il prototipo del racconto del terrore, ma la figura dell'orco, sia questo padre assassino, lupo stupratore o strega divoratrice, costituisce un *topos* ricorrente nella tradizione fiabesca. Incesti, violenze sessuali e familiari e altre aberrazioni traspaiono dalle superfici incantatrici delle fiabe, veri e propri cataloghi dei drammi psicologici del genere umano.

Nella multiforme epifania dell'orco è possibile identificare una riproposizione folklorica della figura del diavolo (Dontenville 1948), dell'antico *Orcus* sotterraneo, inghiottitore del sole e per questo legato al divoramento e all'oscurità. Siamo di fronte a un satanismo di tipo cannibalistico legato ai temi della teriomorfia e del matrimonio nefasto tra essere umano ed essere soprannaturale (Durant 1991). La dimensione del mostro è quindi quella dell'oscurità, amplificata dalla connotazione negativa delle tinte scure, nero e blu, portatrici del valore sintomatico di angoscia, di *choc*. Come ci ricorda Bachelard (1990), l'oscurità è amplificatrice del rumore, è risonanza del respiro e del movimento del mostro e del demonio, spesso connotati dal pelo o dalla barba scura. Inoltre, l'oscurità implica cecità e ciò assume spesso nel fiabesco la connotazione di mutilazione, di diversità ontologica. Questo statuto permarrà nella fiaba fino all'Ottocento, quando la mostruosità assumerà vesti più delicate legate all'alterità moderna, alla velata ambiguità sessuale, fino all'emarginazione dell'*outsider* (Cambi 2002). Recentemente, lo studioso tedesco Jüngen Wertheimer ha stabilito un parallelo tra Barbablù e Don Giovanni, personaggio che appare nei racconti orali e nella prosa scritta a partire dal Seicento, in quanto entrambi incarnano la figura del conquistatore e dell'annientatore di donne. Lo scandaloso mito vitalista del Don Giovanni viene quindi a costituire l'ultima degenerazione del *topos* del mostro antropofago (Wertheimer 2002), mentre il «celebrato macello» delle donne rappresenta l'angoscia, il nucleo distruttivo, disumano e incontrollabile del «sistema fallocratico» (Wertheimer 2002, 13)

dominante nella storia culturale dell'uomo fino alla contemporaneità, come dimostra il titolo ben scelto da Steiner per un suo saggio, *Il castello di Barbablù* (1990).

Una delle origini possibili di questa fiaba è senz'altro *La leggenda di San Gilda*, un racconto che risale al VI secolo dopo Cristo, raccolto e tramandato attraverso un codice del monastero di Rhuys, in Bretagna, redatto nell'anno 1008. La leggenda si fonda sui motivi della curiosità femminile, della disobbedienza e della furia omicida, ma introduce anche l'elemento della gravidanza; qui, infatti, il conte di Conomor taglia pubblicamente la gola alle sue mogli, una volta che queste si accorgono di aspettare un bambino. Anche l'ultima, Trifina, dopo aver tentato di fuggire dal marito viene assassinata, la leggenda mette qui in scena l'intervento di Santa Gilda che fa crollare il castello sull'uomo riportando in vita sia la donna che il bambino. Nel racconto agiografico persiste quindi l'immagine di Crono, l'inghiottitore dei futuri rivali nel campo del potere e del sesso.
Altre variazioni al tema di carattere più secolare introducono invece i salvatori come figure terrene, legate alla sfera familiare, mentre i motivi della curiosità e della disubbidienza femminile assumono una rilevanza tale da sostituire il tema della gravidanza. Nel racconto perraultiano, inoltre, l'esecuzione pubblica degli omicidi è trasferita all'interno dello spazio domestico, della camera chiusa, e la figura «pubblica» del potente esecutore di condanne a morte si trasforma nell'immagine della bestia atavica potenzialmente in agguato dietro ogni maschera da *honnête homme* (Wertheimer 2002).

Ma le *affordances* simboliche fornite dal tema dell'orco e del divoramento sono molteplici, l'archetipo primo è senz'altro legato alla figura di Crono e al tema dell'animalità e della voracità sadica. Le morti strazianti di Marsia, Dioniso e Orfeo prodotte dai denti delle fiere rimandano inoltre al bestiario fiabesco, in particolare alla figura del lupo. Nell'antica Grecia, la lupa Mormôlycé è rappresentata come un demonio femminile, nutrice dell'Acheronte, accusata di minacciare i bambini e di renderli zoppi (Grimal 1990). Il vestito di Ade è di pelo di lupo e il dio della morte etrusco ha le stesse orecchie di questo animale, mentre nella tradizione nordica due lupi, rivestiti di implicazioni cosmologiche, Fenrir e Managamr, sono rappresentati come divoratori del sole e della luna. Il lupo

appare inoltre, nell'area nordica, legato al colore blu e alla dimensione della colpa. Nell'antica Irlanda, la parola usata per indicare lo straniero era infatti «lupo blu», mentre nel mondo germanico l'uomo allontanato dal clan perché macchiatosi di delitto era chiamato «lupo». Nell'India vedica il termine indica invece lo straniero ostile, mentre nelle antiche leggi ittite, «lupo» era colui che perdeva la protezione della comunità a seguito del rapimento di una donna.
Dal lupo all'uxoricida dalla barba blu, quindi, il passo non è così lungo, all'origine c'è l'estremo tentativo di esorcizzare e dominare la malvagità e l'aggressività umana.

Il tema di fondo è pertanto l'empatia, o meglio, la mancanza di sentimento empatico riconducibile a quegli atteggiamenti definiti come narcisistici, *borderline* e psicopatici e identificati dagli scienziati neurocognitivisti come corrispondenti al cosiddetto «grado zero» dell'empatia. Sappiamo che le esperienze precoci di abbandono o di abuso cambiano il modo con cui il cervello si sviluppa, mentre il grado zero dell'empatia implica delle forti anomalie nel circuito cerebrale (Baron-Cohen 2012). Normalmente, i bambini a partire dai quattro anni sono in grado di identificare la differenza tra le trasgressioni convenzionali, ad esempio il parlare all'interno di una chiesa o di una biblioteca, e le trasgressioni morali, come danneggiare un altro individuo. Gli psicologi hanno predisposto un test di ragionamento morale, basato su storie dove i personaggi trasgrediscono a convenzioni morali e sociali (Smetana, Braeges 1990), chiedendo ai soggetti coinvolti nell'esperimento di giudicare quanto un'azione sia da considerare «cattiva» e di formulare il giudizio su quanto questa sarebbe comunque da considerare sbagliata anche in assenza di una regola specifica atta a vietarla. I bambini si sono dimostrati in grado di capire la differenza tra i due tipi di trasgressione e riconoscere che, mentre per le trasgressioni convenzionali si può supporre un cambiamento delle regole tale da rendere l'azione accettabile, per quelle morali un cambiamento dello statuto normativo non renderebbe comunque l'atto meno «cattivo». I ricercatori hanno inoltre potuto osservare come questa capacità viene a mancare nel caso di bambini con comportamenti antisociali e nei soggetti adulti definibili come psicopatici (Blair, Coles 2000; Dunn, Hughes 2001).Questi individui presentano uno sviluppo morale limitato

accompagnato da una forte carenza empatica, in altre parole, non sono in grado di partecipare empaticamente alle emozioni altrui e hanno difficoltà nello stabilire un giudizio morale alle trasgressioni di norme. Secondo alcuni studiosi, agli psicopatici viene a mancare la paura che costituisce una sorta di percorso neurologico che coinvolge l'amigdala in grado di stimolare il sistema di inibizione comportamentale cerebrale (BIS) (Gray 1982), collocato nel circuito settoippocampale, e che consente di apprendere le conseguenze emozionali delle azioni, quindi la possibilità di una ricompensa o di una punizione come risposta all'atteggiamento (Newman 1998). Inoltre, a livello neurologico, i ricercatori hanno osservato delle anomalie nel circuito dell'empatia, rilevando sia un'attività minore, che delle dimensioni più ridotte della corteccia orbitofrontale e delle regioni temporali di questi soggetti, con un'accentuazione negli uomini rispetto alle donne (Soderstrom, Hultin, Tullberg et al. 2002; Raine, Yang, Narr et al. 2009). Alcuni neuroscienziati sono andati oltre, nella loro ricerca del «male», esaminando il cervello di alcuni assassini e riscontrandovi importanti riduzioni nell'attività della corteccia orbitofrontale, dell'amigdala e del lobo temporale superiore (Raine, Lencz, Bihrle et al. 2000).

Modifiche del circuito della ricompensa possono inoltre spiegare le reazioni di *Schadenfreude*, il provare piacere dal dolore altrui (Buckholtz, Treadway, Cowan et al., 2010). Inoltre, a livello biologico, è stato recentemente individuato il gene dell'aggressività, chiamato MAOA-H, largamente diffuso nelle culture guerriere come i Maori della Nuova Zelanda (Bell, Abrams, Nutt 201). I portatori di tale gene mostrano un incremento nell'attività dell'amigdala e una ridotta attivazione del cingolato anteriore (Buckholtz, Meyer-Lindenberg 2008).

Barbablù, quindi, non fa altro che assumere un ruolo presente da sempre nel copione della specie umana, divenendo antonomasia di un frequente *topos* fiabesco, metafora di quella zona oscura del cervello umano, della forma estrema di una inumanità radicata nell'esperienza e nella storia umana. Non sorprende dunque, che gli psicologi abbiano rilevato che le paure ataviche dei bambini più piccoli siano descritte dagli stessi come entità con artigli, denti aguzzi, a volte pelose, sempre in agguato (Boyer, Bergstrom 2010). Raramente i bambini introducono altri dettagli ma ciò basta per identificare la presenza di repertorio

intuitivo di mostri e animali pericolosi, dai quali discendono entità come il lupo di Cappuccetto Rosso. Gli psicologi identificano in questo set d'informazioni non coscienti degli «universali psicologici» (Norezayan, Heine 2005), veri e propri cataloghi dove appaiono astrazioni dei predatori e dei pericoli incontrati dai nostri antenati in tempi ancestrali (Barrett 2005). Al repertorio di animali pericolosi (Öhman, Mineka 2001), se ne aggiunge, ad esempio, uno legato alla paura delle altezze, la cosiddetta «paura della scogliera visiva» (Poulton, et al. 1998), un altro rivolto alla violenza intra ed extra gruppo, che provoca un'ansia verso lo straniero, in particolare se maschio (Neuberg et al. 2010).
Assistiamo perciò alla presenza di domini specializzati a raccogliere informazioni su aspetti particolari della realtà, quindi ad acquisire un set di informazioni specifiche geneticamente configurate. Ciò può spiegare sia la presenza di un catalogo di bestie minacciose e di surrogati delle paure ancestrali nell'infanzia, sia il valore di attrattori cognitivi esercitato da particolari personaggi e temi nella fiaba.

L'iperbolica ferocia e la disumanità presenti nelle fiabe tradizionali sono inoltre da collegare ai laconici confini tra animali e uomini, alla contaminazione tra mostruosità e umanità, percepiti con estrema lucidità dagli antichi; il lupo parla con voce umana, mentre l'uomo dalla barba blu ha in sé caratteri di ferinità legati al divoramento, allo sterminio della preda. La duplicità dell'essere umano viene a galla in figure ambivalenti capaci di condividere nature diverse, la sirena, l'orco e il lupo, appunto. Quest'ultimo, in particolare, attinge la sua valenza simbolica dai numerosi racconti di licantropia di cui il mondo antico è ricchissimo. La *Storia naturale* di Plinio ci narra dei poteri medicamentosi di questo animale, delle sue valenze apotropaiche e delle loro straordinarie implicazioni sull'uomo, in particolare sulla sfera della vocalità. Nel mondo antico esisteva infatti la credenza che il lupo avesse la capacità di togliere la voce all'uomo su cui aveva posato lo sguardo senza essere visto; al contrario, qualora fosse stato l'uomo a vederlo per primo poteva acquisire il potere di ammansire la bestia. A ciò viene collegato il noto proverbio usato per denotare l'apparire improvviso di una persona della quale si sta parlando, *lupus in fabula* (Bettini 2000). La voce del lupo, l'ululare, assumeva nel mondo greco e latino una valenza

ambivalente legata alla perturbazione dell'anima, un'emissione sonora capace di rivelare sia gioia che lutto e, spesso, questa accompagnava l'apparizione di streghe, ricordiamo ad esempio l'avanzare di Canizia narrato da Orazio, o il palesarsi di esseri appartenenti all'Ade, come le cagne che ululano per annunciare l'arrivo di Proserpina, ma poteva costituire anche l'accompagnamento per le cerimonie baccanali con tutte le implicazioni sessuali collegate (Bettini 2008). Il verso del lupo segnala, quindi, l'avvento del perturbante, la contaminazione tra soprannaturale e umano. Lo stesso *Satyricom* di Petronio, quando ci racconta dell'incontro tra Nicerote e un licantropo, ci segnala la valenza perturbante dell'*ululatus* attraverso il quale si può manifestare sia la natura di animale, sia l'identità di uomo e stregone. Ma è possibile andare oltre nel tema della contaminazione tra uomo e animale, le fiabe sono ricche di metamorfosi nelle quali l'uomo assume l'aspetto di animale o l'animale quello di uomo, la metamorfosi può essere totale - come il caso dei numerosi personaggi trasformati in gazzelle, cani e muli in *Le mille e una notte* - o parziale.

Così il lupo di Cappuccetto rosso si traveste e assume su di sé la maschera sonora dell'uomo per ingannare la protagonista e i corvi assumono la voce umana per svelare una profezia in moltissime fiabe. Nell'antichità, gli animali parlanti costituivano una manifestazione del mostruoso, in genere indicavano dei *prodigia* capaci di preannunciare sventure o volti ad ingannare gli uomini e portarli al fallimento. Il tema della metamorfosi dell'uomo in animale è legato agli antichi culti di Mithra nei quali, ci racconta Porfidio, gli adepti assumevano travestimenti di animali e ne imitavano le voci. La vocalità animale agiva come ponte tra il mondo umano e la dimensione sacra e magica. Non sorprende pertanto che la prima Chiesa abbia condannato l'assunzione di maschere sonore animali, considerate indegne e pericolose, come ci ricorda Eugenio da Toledo (VII secolo d.C.). La contaminazione tra animale e umano, tra magico e profano, può essere quindi mediata dall'artificio del suono, dalla vocalità, perciò dalla bocca e dall'apparato fonico, per giungere fino alle loro funzioni d'ingestione e di masticazione. Tali connotazioni sono particolarmente evidenti in Cappuccetto rosso, fiaba che consente di esemplificare efficacemente anche le profonde relazioni tra vocalità e sessualità. Il tema della masticazione, dell'ingestione

attraverso il pasto, è una delle varianti possibili a quello della penetrazione in profondità della sostanza magica, attraverso il sangue o la saliva, della contaminazione tra supernaturale e umano. Come ci ricorda Bettini, il contatto con la sostanza magica può variare, così come gli orifizi coinvolti, «quel che conta è la penetrazione» (Bettini 2008). In molte fiabe, il sangue, così come l'acqua, diviene tramite del soprannaturale, fluido che stabilisce un contatto. Nelle credenze popolari questo è spesso veicolo dello spirito che può incorporarsi all'acqua e, attraverso questa, alla persona. Il racconto campano riportato da Scafoglio e De Luna nel loro importante lavoro di ricerca etnografica, ad esempio, presenta molti punti di contatto con la fiaba tradizionale che utilizza spesso l'acqua (o, in alternativa, il cibo, spesso la frutta) come tramite e confine tra mondo e dimensione soprannaturale:

> «una donna che va ad attingere l'acqua ad una sorgente naturale viene invasa dallo spirito; (…) poi abbiamo saputo che proprio in quel posto erano morte due persone, erano state dissanguate dal terremoto, quindi il sangue era scorso nel fontanile e vi era rimasto lo spirito» (Scafoglio, De Luna 2004, 36).

Così, nella fiaba *La signora Holle* dei Grimm, si racconta come l'acqua e il sangue possano essere tramiti possibili verso un mondo sovrannaturale:

> «ogni giorno la povera fanciulla doveva sedere accanto a una fontana, sulla strada maestra, e filare, filare e filare finché le sprizzava il sangue dalle dita. Un giorno, che la conocchia era tutta insanguinata, ella si chinò alla fonte per lavarla (…) ci saltò dentro per andare a prendere la conocchia. Smarrì i sensi e quando rinvenne era in un bel prato» (Grimm 2011, 94).

La protagonista, attraverso lo specchio dell'acqua contaminato dal sangue, viene magicamente trasportata in un altro mondo, in una dimensione altra, entrando così in contatto con l'elemento magico. L'acqua, inoltre, permette la guarigione ed è antidoto al sortilegio, o al contrario è conduttrice di malefici, come nella fiaba grimmiana *L'indovinello*, dove la bevanda portata dalla strega trabocca dal

bicchiere e uccide il cavallo, contaminando e rendendo velenosa anche la carne del corvo. Altro elemento ricorrente è il serpente come tramite, il serpente «sentito nel corpo» e liberato attraverso la bocca che nel racconto popolare indica il fenomeno della possessione. Il mito antico di Melampo, il celebre indovino, ci ricorda come l'eroe può acquisire il potere magico attraverso il tocco diretto dell'animale, la lingua del serpente che penetra nel suo orecchio, acquisendo così la capacità di predire il futuro e comprendere il linguaggio degli uccelli, mentre nella fiaba *Il lupo Mannaro* (Capuana 2006) lo stregone indica al re lo stratagemma per avere eredi: versare nell'orecchio della regina una pozione magica contenuta in una boccettina. La magia si può concretizzare inoltre attraverso l'espulsione dalla bocca di oggetti, diamanti e rose, o animali disgustosi, serpenti e rospi, come ne *Le fate* di Perrault. Il potere magico si manifesta e si tramanda quindi attraverso il contatto diretto con la dimensione intestina e profonda. L'arte divinatoria passa attraverso la saliva anche quando, nel racconto mitologico, l'indovino Poliido sputa nella bocca di Glauco, il figlio di Minosse, per fargli dimenticare la magia della predizione. Mentre il mito della sirena ci dimostra come il potere magico sia racchiuso nella vocalità e sia rappresentazione simbolica del potere sessuale, i temi del masticamento del cibo, in particolare della carne, dell'acquisizione del linguaggio degli animali, della commistione tra sangue e saliva si presentano tutti come segnali della perturbante esperienza di contatto con la sfera del magico. Nella superstizione popolare ciò trova riscontro nella diffusa credenza che gli spiriti e il diavolo possano entrare nell'uomo attraverso gli orifizi corporei, in particolare, la bocca appare come il varco più comunemente transitato. I demoni possono, ad esempio, entrare nel corpo attraverso il cibo, i racconti sulla possessione del diavolo ci dimostrano come il tema della mela avvelenata non sia sola prerogativa della fiaba. Nel 1568, Marthe Brossier accusa la vicina di averle offerto una mela dal sapore di zolfo e di fumo, mentre ancora nel 1850 a Torino, attestano i documenti, il diavolo entra nel corpo di una monaca attraverso una mela offertale da una vecchia con un aspetto sgradevole (Scafoglio, De Luna 2004). Più anticamente, Gregorio Magno nei suoi *Dialoghi* aveva riportato come una religiosa romana si fece tentare da una

foglia di lattuga, un cibo considerato afrodisiaco, permettendo così al demonio di penetrare in lei.

Non solo, il mito ci consegna anche una dimensione sovrannaturale legata al linguaggio degli uccelli e al contatto diretto con i serpenti, elementi che ricorrono anche nelle fiabe della tradizione orale, in particolare in *La serpe bianca* dei Grimm, dove il protagonista mangia la carne del serpente e acquisisce l'arte di decifrare il linguaggio degli animali, mentre in *Il ginepro* l'assassinio e il cannibalismo trovano soluzione nell'uccello che, con voce umana, canta la scena del delitto.

Ancora più emblematico è l'elemento residuo costituito dalla maschera d'uccello della protagonista della fiaba grimmiana *L'uccello strano*, che costituisce una variante a quella di Barbablù. Anche in questo caso è presente il tema della camera proibita e dell'omicida seriale, ma i corpi delle sorelle squarciati e riversati in una vasca vengono raccolti e le membra riordinate dalla protagonista fino a che le due donne riprendono vita. Il tema delle chiavi consegnate è inoltre accompagnato dalla presenza dell'uovo, volto a segnalare la trasgressione del divieto. La protagonista ha però l'accortezza di nascondere l'uovo prima di entrare nella stanza degli orrori, preservandolo in questo modo dal sangue che lo avrebbe potuto contaminare. La fanciulla salva così se stessa e le sorelle dalla morte, poi agghinda un teschio con delle ghirlande, come fosse una sposa, e fugge travestita da uccello, con il corpo ricoperto di pece e di piume d'oca. Anche in questo caso, il mascheramento da uccello, che può apparire a prima vista come un motivo cieco, esprime il carattere narrativo dell'eccezionalità, diviene rappresentazione plastica dell'evento magico che consente alla protagonista di raccogliere le «membra delle sorelle miseramente assassinate e fatte a pezzi» e resuscitarle (Grimm 2011, 161). Possiamo qui inoltre notare come il corpo femminile sia assunto dalla fiaba in quanto insieme da smembrare, vivisezionare, e divenga spesso oggetto di un'ossessiva ricognizione in bilico tra la sfera del desiderio e quella dell'annientamento.

Il tema dell'inghiottimento è declinabile inoltre a quello dell'incorporazione di carne umana, la fiaba nasconde spesso una storia perversa dove il cannibalismo viene descritto con straordinaria attenzione, come nella fiaba grimmiana *Il ginepro*,

> «la madre prese il bambino e lo fece a pezzi, lo mise in pentola e lo fece bollire nell'aceto. (…) Tornò a casa il padre, sedette a tavola e disse –Dov'è mio figlio? - (…) E mangiava, mangiava, buttando tutte le ossa sotto il tavolo» (Grimm 2012 165).

L'intromissione del corpo nel corpo raggiunge nel fiabesco esiti di una crudeltà inaudita, capace di suscitare disgusto nel lettore:

> «Dopo un anno, quando la regina diede alla luce il suo primo nato, la vecchia glielo portò via e, mentre essa dormiva, le spalmò la bocca di sangue. Poi andò dal re e l'accusò di essere un'orchessa» (*I sei cigni*, Grimm 174).

Persino la luna sembra avere nella fiaba delle tendenze cannibalistiche, così in *I sette corvi*, la protagonista «scappò in fretta e corse dalla luna, ma era fredda e anche lei feroce e crudele, e disse, accorgendosi della bambina: «Sento odore, sento odore di carne umana»» (Grimm 2011, 98). Nella fiaba *Il fidanzato brigante,* invece*,* è ancora una volta, e non a caso, un uccello che chiuso in gabbia nell'antro dei briganti cannibali avverte con voce d'uomo la protagonista del pericolo «fuggi, fuggi bella sposa, di briganti questa è la casa» (Grimm 149), anche qui, i Grimm ci narrano come la bella sposa fu svestita, messa sulla tavola, fatta a pezzi e cosparsa di sale.

La descrizione dell'atto cannibalistico si conforma spesso a una codificazione strutturale del simbolismo del pasto inteso come fatto sociale, consumo collettivo di cibo, elemento collegabile anche alla dimensione antropologica e religiosa del pasteggiare nelle sue diverse varianti, tra cui i banchetti funebri. Sicuramente uno dei racconti fondatori è il famoso banchetto dei Titani dove la pietanza era costituita dal corpo smembrato di Dioniso. Ciò che i Titani avanzano dal loro sanguinario desinare è il cuore, motivo che permane nella tradizione fiabesca, ed è quindi lecito chiederci se la richiesta del cuore della vittima come prova della morte, presente in svariate versioni di *Biancaneve* e *La*

fanciulla senza mani, come in molte altre fiabe, non celi l'assassinio nella forma del rituale del cannibalismo.

Il tema della violenza viene così a intrecciarsi a quello del cibo, anche al di fuori della variante cannibalistica, l'alimento è un oggetto sensoriale totale persistente nella fiaba tradizionale. La bocca assaggia, gusta e il naso percepisce, insegue gli odori, la descrizione dei cibi segue un'architettura dello sguardo, un simbolismo dei colori onnipervasivo che sfuma spesso nella sfera dell'eros, così il principe vede la fanciulla senza mani, nell'omonima fiaba, mangiare una pera a morsi direttamente dai rami dall'albero e se ne innamora.

Ripartendo dal tema dell'inghiottimento cannibalistico come incorporazione, incapsulamento del corpo nel corpo (Doueihi 1997), possiamo tracciare un ulteriore legame tra l'atto rappresentato e il simbolo attraverso la dimensione psicologica della possessione del corpo da parte di esseri soprannaturali. L'incorporazione si configura, infatti, dal punto di vista clinico, come un vistoso e complesso fenomeno di dissociazione che è identificabile nei racconti popolari come l'emergere di una seconda personalità che assume i tratti vocali, caratteriali e comportamentali di entità soprannaturali e che, a volte, arriva ad acquisirne persino il ruolo e la storia. Come ci spiegano gli antropologi,

> «la nuova personalità emergente è l'incontro (suggerito e orientato dallo schema culturale della possessione) della parte oscura del posseduto col carattere, la storia, e il destino dell'anima del morto impressi traumaticamente nella memoria collettiva; dell'incontro cioè di quello che sorge dal fondo oscuro delle rappresentazioni rimosse e delle pulsioni inconsce con la figura dell'anima persa conservata nei ricordi e nelle affabulazioni della gente» (Scafoglio, De Luna 2004, 61-62).

Inghiottimento come possessione del corpo dell'altro ma anche come trasmutazione del soprannaturale, del magico, che invade l'individuo. Nell'accezione del possedimento da parte degli spiriti è possibile, ancora una volta, rilevare un mimetismo identificativo tra il posseduto del mondo popolare e il mondo animale; i racconti popolari delle regioni italiane raccolti da etnologi

e antropologi sono ricchissimi di narrazioni di trasformazioni in animali che trovano un diretto raffronto nella metamorfosi del fiabesco. In un bel racconto registrato ad Angri, vicino a Salerno, la protagonista uccide il serpente in cui è incarnato il padrone e viene da lui posseduta, inizia così a strisciare invece di camminare e la sua lingua si allunga e si sdoppia (Scafoglio, De Luca 2004), replicando così la metamorfosi del defunto, identificandosi nell'animale. Le serpi e, in alcuni casi, le serpi bianche appaiono come motivi ricorrenti nella fiaba e nei racconti orali. La tradizione popolare identifica nelle serpi la reincarnazione delle anime buone, in Calabria venivano chiamate *fate* e il loro abbandono della casa, o la loro morte, erano interpretate come segni di malaugurio. In Friuli, erano nutrite con latte e chiamate «zie». Mentre, in Albania, alla serpe veniva dato l'appellativo di «zio materno» ed era venerata come un antenato. La concezione antropomorfica si lega così agli zoonimi parentelari e a un residuo di totemismo.

La possessione in sostanza esprime l'esperienza e il desiderio di vivere altre forme di vita, di sottrarsi all'unilateralità dell'esistenza, e spesso confluisce, nella fiaba popolare, nelle forme aberranti e tragiche della trasmutazione e del contatto magico, della metamorfosi e dell'incorporazione cannibalistica. Il tema dell'incorporazione è quindi strettamente legato alla corporeità, è indicativo che i concetti di penetrazione nel corpo e nella mente e di possessione del magico costituiscano delle chiare metafore sessuali.

La violenza stessa subisce un processo di erotizzazione nella fiaba, il desiderio alla base del plot fiabesco assume in molti casi implicazioni di tipo sessuale. Angela Carter, con la sua riscrittura della fiaba tradizionale, ci dimostra dove può condurre un'esasperazione dell'economia di potere e di erotismo alla base del racconto tradizionale. I desideri e gli atteggiamenti dei personaggi fiabeschi sono spesso riconducibili a metafore del desiderio, in alcuni casi possiamo persino parlare di metafore erotizzanti del fiabesco. Spesso queste metafore svelano aspetti multisensoriali, legati al tatto e all'olfatto, che nascondono passioni omosessuali e altre attrazioni eterodosse, alcune volte queste raggiungono esiti estremi, in rapporto alle implicazioni sessuali tali da suscitare disgusto nel lettore. Questa emozione, che costituisce un ulteriore parallelo tra cibo e sesso, sembra

essere onnipervasiva del genere fiabesco, la gamma passa dal disgusto verso gli aspetti corporei legati alla defecazione e all'evacuazione, fino al disgusto morale verso atteggiamenti di trasgressione come nel caso del cannibalismo e dell'incesto alla base del plot di molte fiabe. Le nostre reazioni di fronte a elementi quali il vomito, le feci o il cibo marcio sembrano essere biologicamente omologhe a quelle che sorgono verso l'incesto, il furto, l'omicidio. In realtà, i neuroscienziati cognitivi hanno recentemente potuto constatare una differenziazione dei circuiti neuronali preposti per l'identificazione e la reazione verso le diverse declinazioni di disgusto (Schaich, Borg, Lieberman, Kiehl 2008).

A livello evolutivo, il disgusto è spiegato come un meccanismo che si è specializzato per evitare le sostanze associate agli agenti patogeni (Curtis, Biran 2001). Un esperimento, in particolare, ha voluto evidenziare le risposte agli stimoli di disgusto patogeno utilizzando delle immagini rappresentanti oggetti con superfici viscide e umide e con colori dorati che ricordano i fluidi corporei. Queste, sono state riconosciute, dai soggetti coinvolti nell'esperimento, come più disgustose rispetto alle immagini dei medesimi oggetti senza stimoli patogeni, quindi con superfici pelose o luminose, con colori raramente associati alle sostanze animate (Curtis, Aunger, Rabie 2004). Ma in un certo momento dell'evoluzione umana, il disgusto si deve essere specializzato anche nella regolamentazione dei comportamenti sociali. Culturalmente, infatti, questa emozione è legata alle valutazioni di immoralità (Scherer 1997), gli psicologici comportamentalisti hanno infatti evidenziato come alla richiesta di indicare degli atti che suscitano disgusto la maggior parte degli intervistati ha risposto nominando atti di trasgressione morale (Haidt et al. 1997). Più recentemente, è stato dimostrato che gli atti immorali spingono gli osservatori ad acquistare e utilizzare prodotti di pulizia come risposta impulsiva a ciò che viene interpretato come impuro (Zhong, Liljenquist 2006). I neuroscienziati, in particolare, hanno riscontrato come nella storia evolutiva dell'uomo il disgusto si sia specializzato secondo tre sistemi: il primo verso le correlazioni patogene, il secondo verso i comportamenti sociali deviati, il terzo verso i comportamenti sessuali trasgressivi (Schaich, Borg, Lieberman, Kiehl 2008). I sistemi di rilevamento delle diverse specifiche di disgusto appaiono quindi differenti, colori e odori per identificare

la presenza di agenti patogeni, sistemi di stima e rilevamento genetico per evitare l'incesto e sistemi di valutazione causa-effetto per valutare il danneggiamento socio-morale (Liebermann et al. 2007; Simposon, Carter, Anthony, Overton 2006). Durante un curioso esperimento, i ricercatori hanno fatto leggere, a un gruppo di soggetti composto da giovani uomini, una serie di proposizioni che descrivevano episodi di incesto, azioni immorali di tipo sociale e stimoli di disgusto patogeno, dimostrando così, attraverso l'uso della risonanza magnetica, come il circuito neurologico della moralità sia composto da due diversi sottodomini neuronali e comportamentali rispetto al circuito di disgusto patogeno (Schaich, Borg, Lieberman, Kiehl 2008).

Molte versioni orali di Cappuccetto rosso si comportano da veri e propri esperimenti narrativi rivolti all'eccitazione del disgusto nelle sue diverse varianti, includendo sia il disgusto patogeno verso l'evacuazione, sia il disgusto sessuale dello stupro per giungere alla forma estrema dell'atto cannibalistico. In generale, la fiaba si sforza prevalentemente di indurre il suo lettore a quel disgusto legato alla sfera della moralità sessuale, ma anche l'opposto del disgusto patogeno è ampiamente presente.

Il campo semantico del gusto appare infatti dominante, spesso la fiaba si avvale di significati traslati e sinestesie che stabiliscono legami tra gusto e olfatto, ma anche tra sensazioni tattili, gustative, visive e uditive. Un esempio significativo è costituito dalle carni lignee della fiaba *L'albero che parla*, «alla vista, parevan carne da ingannare chiunque; a toccarli, eran legno» (Capuana 2004, 83), mentre l'orco annusa l'aria «Oh, che buon odore» (79) in molte fiabe, si scorge la presenza dell'altro attraverso l'olfatto utilizzato come vista. L'intreccio tra reale e immaginario e l'elevata densità metaforica della fiaba richiamano spesso una traiettoria tra emozioni e aspetti sensoriali.

Introdurre nel testo la dimensione degli odori significa richiamare la dimensione corporea, istituire legami con una realtà esistenziale pregnante, materiale. La neurofisiologia ci ha dimostrato come le informazioni olfattive prima di essere inviate alla corteccia siano elaborate e livello limbico, nel luogo deputato alla conservazione della memoria a lungo termine e delle emozioni, e come gli stimoli olfattivi siano in grado di sostenere quelli emotivi. Se è vero,

come sostiene Recalcati (2000), che certe parole, oltre al loro significato, avrebbero una consistenza, un gusto, un odore, che, agglomerati tra loro, potrebbero implicare qualche proprietà particolare, un'analisi delle connotazioni sensoriali ed emotive del testo fiabesco, in relazione alla dimensione metaforica e psicologica più profonda, potrebbe rilevare importanti meccanismi condensati nel racconto popolare. In particolare, il tatto appare al centro delle espressioni legate al corpo, all'eros, alle emozioni e alla moralità. In alcuni casi, la fiaba raggiunge la somestesia, la percezione totale del corpo attraverso lo strumento primo del tatto, la mano. È il caso delle varianti al tema dello sposo celato che si ricongiunge alla sua donna soltanto nascosto dall'oscurità della notte, un *topos* evidentemente ripreso dal racconto mitologico che ritroviamo ad esempio in Basile. In particolare, la fiaba X della giornata I del *Pentamerone* costituisce un caso esemplare di polifonia sensoriale:

> «che io sia ricevuta nel mio letto di notte e senza candela perché non ha il coraggio di essere vita nuda (…) Così gettato un bacio de zucchero e una bocca di assafetida se ne andò. (…) E fu per la vecchia una fortuna che il re avesse addosso tanto profumo da non sentire il fiato della sua bocca, la puzza delle ascelle e il fetore di quella brutta cosa (…). Ma non si fu così presto coricato che, cominciando a tastare, si accorse, palpandola…» (Basile 1998, 207-208).

In altre fiabe è il gesto che richiama la materia dell'oggetto o, al contrario è l'utensile che diviene impronta di un gesto potenziale, così gli studi folklorici ci ricordano come l'ago e il filo rimandano a quel codice sessuale condiviso a livello popolare al quale la fiaba attinge a piene mani, basti pensare alla presenza e alle implicazioni metaforiche esercitate dal fuso e dalla conacchia e, di riflesso, da tutte le arti legate ai filati, come il ricamo, la filatura e la cifratura della biancheria. Le forme metaforizzate delle funzioni sessuali del corpo della donna pervadono anche i racconti popolari, gli indovinelli e le facezie e, come è stato acutamente osservato dagli etnologi, attraverso questi «le fanciulle imparavano, in forma simbolica, le forme specifiche del divenire donna» (Scafoglio 1999). In questa

prospettiva, la fiaba raccolta dai Grimm *Le tre filatrici*, come molte altre, può apparire come un raffinato racconto d'iniziazione sessuale. Le metafore multisensoriali si servono frequentemente dell'aspetto coloristico di oggetti e personaggi. Non bisogna dimenticare che i colori sono, prima di tutto, potenti attrattori cognitivi e ordinatori della memoria capaci di generare sintesi interpretative e di aggregarsi sinesteticamente con stimoli di altra natura - olfattivi, tattili e uditivi - e con sensazioni simultanee, ricordi e immagini mentali.

Parlando del colore, può essere utile prima di tutto rilevare la tendenza cromofobica che si è manifestata nella società occidentale dai secoli più antichi fino all'epoca moderna attraverso i processi di marginalizzazione, di svalutazione del colore e di negazione della sua complessità. Il colore è stato tendenzialmente relegato a corpi ritenuti estranei, minori, come il femminile, l'orientale, il primitivo, il bizzarro, il patologico e l'infantile e considerato denotativo del superficiale, dell'inessenziale, del cosmetico (Batchelor 2001). Così all'interno della fiaba orale, genere a lungo considerato «marginale», popolare e infantile, si è potuto conservare un immaginario sottoposto solo in minima parte al controllo della rimozione, dove il colore ha potuto prendere il sopravvento, ostentando tutte le sue connotazioni simboliche e psichiche. La fiaba erotizza spesso le cromie e usa ogni pretesto possibile per introdurre oggetti brillanti con tinte sfavillanti, tappeti, mantelli, copricapi, uccelli con piumaggi sgargianti, concedendo ogni tipo di licenza, barbe e capelli blu, uomini verdi, neri e rossi, uova nere e dorate, guance rosse come mele e incarnato pallido come neve.

Il gusto per il colore predomina nel racconto fiabesco, investe la sfera emozionale, sommerge il pensiero e lo conduce al di là della superficie effettiva, facendoci affacciare sulla vertigine del simbolo. Il colore istituisce personaggi e oggetti, il carnevale variopinto della fiaba trova corrispondenza nello specifico valore corporeo, materiale che si rispecchia anche nell'abbondanza cromatica-lessicale. La connotazione cromatica diviene così epifania, risonanza, elemento di demarcazione della discontinuità e dell'opposizione materiale e ideologica, e mette in atto un processo di materializzazione corporea divenendo inoltre topografia di riferimento nell'orizzonte del fiabesco. Il colore si colloca senz'altro in un punto nodale dei rapporti tra cultura e natura, la natura del colore

tende a riaffiorare sistematicamente dal tessuto fiabesco, come prototipo, come sovrapposizione tra l'universalità in quanto costante «psicobiologica» (Turner 1992) e tra complessità del valore rituale proprio di ogni società.

La denotazione cromatica del personaggio di Barbablù racchiude quindi in sé un *refoulé* che è possibile, almeno in parte, recuperare. La storia del colore blu è stata connotata alle sue origini, nella cultura antica, da una forte valenza negativa legata alla morte e alla diversità.

Il carattere di estraneità e il rifiuto del colore blu nell'antichità costituiscono una tendenza che si è protratta almeno fino al primo medioevo, ciò ha portato alcuni filologi dell'epoca moderna ad avanzare l'ipotesi che i greci e i romani non fossero fisiologicamente e biologicamente in grado di percepire questa tinta. Tale teoria, presente anche nel dibattuto testo di Berline e Kay (1969) apparso alla metà del secolo scorso, è stata ampiamente confutata, ma l'aspetto di ambiguità e rifiuto di tale colore nell'antichità viene oggi confermato da numerosi studi filologici e storico-antropologici. Il primo segnale ci è restituito dalla stessa lingua greca che ha impiegato secoli prima di riuscire a stabilizzare le due parole usate con maggior frequenza per indicare il blu, *glaukòs* e *kyaneos*. In epoca omerica, il secondo termine, che designava forse in origine un metallo o un minerale, veniva a qualificare sia il colore degli occhi chiari che il nero delle vesti da lutto, generando così ambiguità. È possibile riconoscere, già in Omero, quel processo di cromofobia perpetuato per secoli dalla società occidentale: è significativo che nell'*Iliade* e nell'*Odissea* tra tutti gli aggettivi impiegati per descrivere il paesaggio e gli elementi, solo una percentuale minima (3%) sia riferita a tonalità cromatiche. In realtà, i termini presenti nel greco antico più che indicare un colore sembrano voler restituire una sensazione. Le fluttuazioni semantiche dei termini omerici riferiti ai colori sono numerose e a volte contrastanti, *glaukòs* denota sì il blu, ma anche il verde e il grigio. La parola è usata da Omero per trasmettere uno stato di pallore evanescente, una debole sfumatura opaca, più che una tinta, è la trasparenza dell'acqua, così come il verde delle foglie e l'oro del miele (Osborn 1968). Recentemente, uno studioso interessato alla filologia dei cromonimi (Lyons 2003) ha riformulato secondo le categorie dei colori base preposte da Berlin e Kay i termini del greco omerico riscontrando che in un gruppo di 28

parole usate per indicare il colore, solo 19 hanno una connotazione cromatica, mentre le altre indicano sfumature di bianco e nero, sono quindi riferibili alla luce e all'oscurità. In epoca classica, il termine *kyaneos* indicava un colore cupo che può essere identificabile come il blu scuro, ma, nello stesso tempo, anche come viola e nero. Bisogna inoltre considerare che *kyaneos* è un termine metonimico perché usa l'oggetto, il lapislazzolo, per riferirsi alla tinta e che i greci definivano alcune cose, che noi consideriamo senza mezzi termini blu, con parole che rimandano ad altre tinte, ad esempio, il mare era da loro connotato con il colore del vino e del sangue (Ronga 2009). In generale, il lessico cromatico del mondo antico poteva riferirsi a tre grandi categorie: la prima includeva i termini correlati alla luminosità, la seconda le sfumature di giallo, verde e bruno, mentre l'ultima comprendeva le varianti di rosso fino alla sua massima saturazione, il viola ottenuto dalla porpora. Essendo che i termini impiegati per riferirsi al blu includevano anche le sfumature del grigio-violetto ottenuto dalla mescolanza tra nero, rosso e bianco, potremmo considerare questa tinta come appartenente alla terza categoria; in realtà, alcuni studiosi ritengono che il blu esuli totalmente dal sistema di declinazione del lessico cromatico greco e che questo sia da collegare alla incapacità di riprodurre artificialmente questa tinta (Ronga 2009). Non dobbiamo dimenticare, infatti, che i colori sono un tipico esempio di «sezionamento culturale» e che

> «l'uomo vede solo i colori che culturalmente ha imparato a riconoscere: le sue estesissime possibilità ottiche rimangono allo stato virtuale; nella pratica, i colori distinti e riconoscibili saranno pochi di numero ma ben caratterizzati e connotati, carichi di valori funzionali» (Cardona 1984, 149).

La stessa inquietante ambiguità della lingua greca permane in quella latina, dove i termini per indicare il colore blu sono molteplici, tutti polisemi, con sfumature e connotazioni contradditorie. *Caeruleus*, ad esempio, designa la gamma dei blu, così come alcune sfumature di nero e verde, ma etimologicamente evoca il colore bianco-giallastro della cera. Maria Grossman (1988) ha identificato il termine *caeruleus* come un arcilessema capace di contenere fino a nove lessemi ma, nello

stesso tempo, ha rilevato una straordinaria scarsezza nel loro uso, dimostrando così come la componente culturale e metaforica influenzi fortemente la determinazione del lessico. Nella Roma Antica, infatti, il blu era considerato una sfumatura del nero, legato quindi al regime dell'oscurità. Mentre il rosso rivestiva il ruolo di colore ufficiale dell'impero, al blu era assegnata una connotazione legata alla diversità, alla «barbaricità» associata al terrore, al male, o più semplicemente questo colore rivelava una scarsa virtù e, per questo, era categoricamente rifiutato.

L'ambiguità della connotazione semantica del blu è quindi accompagnata dalla valenza negativa capace di accomunare e relegare questa tinta alla sfera della barbaria, sia Plinio il Vecchio (*Naturalis Historia*, XXII, 2, 4) che Cesare (*De bello gallico*, V, 14, 2) ci narrano infatti dei corpi dipinti di blu dei guerrieri celtici e germani, strategia che faceva apparire gli «eserciti spettrali» durante gli scontri bellici. I germani, a parere di Ovidio, impiegavano il guado anche per tingersi i capelli bianchi, mentre le donne Bretoni, racconta Plinio, rendevano il loro corpo blu con iniezioni sotto la pelle in occasione di riti orgiastici (Brusatin 1983).

Il blu viene pertanto a delimitare la sfera dello straniero, del diverso, della sessualità sfrenata, della violenza non controllabile, segna il confine tra chiaro e scuro, tra *civitas* e *limes*, tra vita e morte. L'individuo con gli occhi di questa tinta è guardato con sospetto nella Roma antica, considerato straniero, effeminato, mostruoso, a volte ridicolo, mentre nella donna ciò è indice certo di lussuria. Gli abiti del lutto sono di colore blu scuro e rimandano alle profondità degli inferi, al non umano. Il colore blu poteva inoltre essere accompagnato dal nero ed entrambe le tinte erano impiegate nel culto di Saturno, la statua del dio di colore nero era custodita da sacerdoti preferibilmente di provenienza etiope o abissina che portavano vesti blu. L'opposizione tra i due colori rappresentava la lotta della vita e della morte nello stato spirituale e in quello materiale che si manifesta nel tempo, di cui Saturno è custode e divoratore (Portal 2003). Il blu sembra perdere una connotazione negativa legata alla morte e all'alterità solo all'interno della cultura delle corti di età merovingia e poi in quelle carolinge, dove si manifesta come propaggine culturale dei popoli del Nord, in opposizione alla predominanza del rosso delle effigie della tradizione imperiale romana. I testi

religiosi medioevali che trattano il tema della dimensione simbolica del colore sembrano però continuare a ignorare questa tinta, in compenso, nelle miniature dei codici miniati carolingi la sua presenza diventerà sempre più evidente, legata a una nuova «teologia della luce» che si diffonderà a partire dalla metà del dodicesimo secolo. Sarà, infatti, l'abate Suger dell'Abbazia di Cluny che, tra il 1130 e il 1140, accorderà al blu la valenza definitiva nella dottrina escatologica cristiana di colore della luce divina, celeste appunto. A partire dalla diffusione della sua opera, *De consecratione,* la valenza cristiana del blu sarà quindi sancita e il colore inizierà la sua entrata, lenta ma vittoriosa, nell'araldica, nelle decorazioni, nelle vetrate e nella moda medioevale. Bisogna inoltre aggiungere che, alla fine del XII secolo, il re capetingio Filippo IV il Bello, introdusse nelle effigie della sua casata questa tinta, uno scudo blu con dei fiordalisi d'oro, inaugurando così la moda del blu reale, diffusasi inizialmente in Francia e poi divampata fino ai confini dell'Europa cristiana. Se si osserva con attenzione la letteratura cortese del periodo è possibile inoltre rilevare l'uso di un codice cromatico simbolico che, a partire dalla fine del Tredicesimo secolo, subisce una trasformazione significativa. Nei romanzi francesi della saga *La tavola rotonda*, il *topos* dell'apparizione del cavaliere sconosciuto è sempre caratterizzato da una cromia; mentre il cavaliere rosso è generalmente un personaggio sovrannaturale proveniente da un altro mondo, o pervaso da cattive intenzioni, quello nero cerca di celare la sua identità, che può essere variabilmente benigna o maligna, mentre il cavaliere bianco è positivo e appare spesso come protettore dell'eroe. Il colore verde sembra invece connotare un personaggio dal carattere inquieto, insolente, audace, ma anche in questo caso la valenza può essere sia positiva che negativa. A partire dal 1300 circa, il nero sembra acquistare un significato sempre più positivo, mentre il rosso cessa di essere negativo (Combarieu 1988). Compare inoltre il blu, tinta che denota ora un personaggio coraggioso e leale che s'incarnerà nel poema di Froissart, *Dit du bleu chevalier*, fatto inconcepibile «all'epoca di Chrétien de Troyes o delle due generazioni che lo hanno seguito» (Pastoreau 2008, 66). La comparsa e la connotazione positiva di questa tinta tra il XII e il XV secolo assumono delle importanti implicazioni simboliche, culturali e cognitive e si collegano a un profondo sconvolgimento dei codici dei colori. A

partire dalla protostoria, la cultura occidentale aveva infatti organizzato il proprio sistema percettivo, comunicativo e simbolico intorno alla triade bianco-rosso-nero, questo modello, diffuso nell'antichità orientale e greco-romana, ma riscontrabile tutt'oggi anche in molte civiltà asiatiche e africane, è sopravvissuto fino all'alto Medioevo. Questi tre colori hanno costituito per secoli, fino al pieno medioevo, la triade intorno alla quale si sono articolati tutti i sistemi simbolici e i codici sociali costruiti sull'universo del colore (Pastoureau 1987). Tra l'XI e il XIII secolo questo sistema costruito sul bianco e sulle opposizioni bianco-nero e bianco-rosso inizia a disgregarsi. Il forte sconvolgimento politico, economico e culturale di questo periodo comporta l'assunzione di nuovi codici semiotici in grado di rispondere alla crescente complessità dei rapporti e delle gerarchie.
Il sistema triadico con le sue due combinazioni viene quindi sostituito da assi cromatici con sei colori di base, bianco, rosso, nero, blu, verde, giallo. L'asse rosso-blu, in particolare, acquista una rilevanza simbolica netta in virtù del rapporto di polare contrarietà che permane ancora oggi.

Le tracce dell'antico sistema binario sono riscontrabili nella fiaba tradizionale e ne attestano le antiche origini, *Cappuccetto Rosso* si articola intorno a questi tre colori, la veste rossa, il vaso di burro bianco, mentre il lupo e la veste della nonna sono neri (Berlioz, Bremond, Velay-Vallantin 1989). La stessa articolazione cromatica è presente in *Biancaneve* con la sua pelle bianca come la neve, le guance rosse come il sangue e i capelli neri come l'ebano, ma anche nella fiaba *Il ginepro* dei Grimm in cui il bambino nato è rosso come il sangue e bianco come la neve, nel *Cuorvo* di Basile, in *L'amore delle tre melagrane* e in molti altri racconti che testimoniano la permanenza della triade bianco-rosso-nero e delle sue implicazioni simboliche. Nella fiaba di Barbablù il colore blu preserva invece nettamente la sua connotazione più antica legata alla sfera della diversità e ancorata al *topoi* dell'orco divoratore, a quel regime delle tenebre che persiste nella storia della civiltà occidentale a partire dai suoi primi albori. Se tentassimo di integrare questa storia antropologica con i più recenti contributi di stampo neurocognitivo, evolutivo e biologico sulla percezione dei colori, ci accorgeremmo di una inaspettata, sorprendente, innata propensione verso il colore blu nei diretti progenitori degli uomini, i primati. I ricercatori hanno

recentemente potuto osservare come le scimmie rispondono positivamente a un ambiente dipinto con questa tinta, mentre il semplice passaggio in tunnel di colore rosso comporta atteggiamenti isterici e panico negli animali. Questi risultati ci allontanano sempre di più da quel paradigma evoluzionistico e progressistico che, a partire dal testo di Gladstone, *Studies on Homer* (1858), e dal lavoro del linguista Lazarus Geiger sui Rigveda e sulla Bibbia (1871), ha trovato ulteriori sviluppi nel dibattito sorto dopo la pubblicazione del testo di Berlin e Kay, identificando nel mondo antico una «infanzia» dello sviluppo percettivo cromatico e spiegando con ciò una presunta incapacità dell'uomo antico di vedere il colore blu. L'ipotesi avanzata dai ricercatori che hanno condotto l'esperimento sugli scimpanzé è, al contrario, costituita dall'idea che l'uomo, durante il suo cammino evolutivo, abbia messo in atto un processo di allontanamento e di estraniamento di questa cromia primitiva così fortemente connaturata alla sua natura, relegandola alla sfera dell'alterità e della morte. Come dire che i colori assumono la valenza simbolica del dualismo natura/cultura. Questa ipotesi non sembra aver trovato seguito in altre sperimentazioni, in ogni caso, gli esperimenti neuroscientifici ci mostrano altre prove documentarie, ben più convincenti.

Gli studi di *neuroimaging* dimostrano, prima di tutto, la rilevanza assunta dalla variabile colore recepita dalla mente umana prima ancora della forma e del movimento e la sua forte valenza cognitiva collegata alla dimensione emotiva (Zeki 1993). Gli neuroscienziati ci spiegano che il colore non è una proprietà fisica del mondo, ma è il risultato di una comparazione esercitata dal cervello sulla quantità di luce con lunghezze d'onda differenti riflessa da una superficie. Questa comparazione genera un rapporto stabile che consente la costanza cromatica, cioè permette di ricondurre le differenti variazioni alla cromia di riferimento. Il colore è quindi una costruzione del cervello, un linguaggio visivo di cui esso si serve, non una proprietà del mondo fisico (Zeki 2010). Il cervello dispone di un centro specializzato nell'assegnazione dei nomi alle diverse cromie che è localizzato vicino al giro fusiforme sinistro, indicato dai neuroscienziati come centro dei colori (Kawabata, Zeki 2004) che si attiva non solo durante la percezione di una cromia, ma anche nel momento in cui un colore viene

nominato (Chao, Martin 1999). Ogni colore si configura come un programma neuronale ereditario che è stato sviluppato dal cervello durante l'evoluzione per interpretare i segnali visivi provenienti dal mondo circostante e che ha subito pertanto, durante l'evoluzione dell'uomo, modifiche e variazioni in rapporto alla storia culturale di questo. Quindi, malgrado dal punto di vista biochimico i colori rispondano a delle strutture intrinseche nel sistema recettivo, sia nell'animale che nell'uomo, per quest'ultimo le valenze culturali e simboliche sono determinanti. Durante la storia dell'umanità la sfuggevole sensazione percettiva dei colori è stata associata variabilmente alla luce e all'ombra, i due poli contrastanti sono stati capaci di inghiottire tinte e produrre implicazioni simboliche e culturali differenti. Il «pensare per opposti» corrisponde a una innata tendenza del pensiero umano, recenti studi sulla persuasione comunicativa hanno infatti evidenziato come l'uomo tenda a processare la realtà attraverso la contrapposizione di termini contrari, quindi attraverso un processo automatico e semplificativo che risponde alle esigenze del principio del maggior risparmio cognitivo (Khrishen, Miles Homer 2012). Inoltre, il carattere di amorfismo, l'estrema duttilità dei termini cromatici legata alle diverse sfumature e connotazioni delle tinte rende il colore protagonista di metafore e di giochi linguistici frequenti anche nella fiaba. È utile inoltre un paragone con le altre culture, in quella giapponese, ad esempio, il carattere di brillantezza sostituisce, così come doveva essere per gli antichi, quello di tonalità, mentre presso alcune popolazioni africane le distinzioni tra tinte rosse, brune e gialle, e tra blu e verdi sono estremamente evanescenti e i parametri per classificare i colori sono incentrati attorno a valutazioni sinestetiche del secco-umido, sordo-sonoro, liscio-ruvido (Pastoureau 1990). Queste denotazioni, tipiche del linguaggio antico, e di una modalità di pensiero specifica legata ad una percezione totale, che abbiamo già indicato con termine di somestesia, sopravvivono come residui nel linguaggio della fiaba.

Una ricognizione sui termini legati alle cromie, che è stata condotta sulle raccolte *Fiabe* dei fratelli Grimm, *I racconti di Mamma l'Oca* di Charles Perrault, *C'era una volta…* di Luigi Capuana e *Fiabe Italiane* di Italo Calvino, ha permesso di individuare le connotazioni semantiche dei colori più ricorrenti.

Così il nero può rivestire il significato di sporco ed essere legato alla connotazione della pelle del personaggio macchiata o celata dalla presenza di sostanze come la cenere o il carbone o da travestimenti che possono essere costituiti da una pelle d'animale come da un corpo da vecchia. Ma questa cromia associata al regime dell'oscurità diviene valenza del male, del pericolo, connotando così capelli, pellicce d'animali, piume d'uccelli, barbe e carnagioni di esseri legati alla sfera del soprannaturale. Mentre espressioni come «cielo nero, cupo tra le nuvole, velato» rasentano la dimensione tattile legata all'etimologia del verbo velare, il nero dell'oscurità è tramite del silenzio e amplificatore del «respiro» della bestia. La metafora del «cuore nero» si presenta inoltre accompagnata da un corrispettivo legato alla chiarezza, così le due figlie della matrigna di Cenerentola sono «belle e bianche di viso, ma brutte e nere di cuore» (Grimm 2011, 81) e si contrappongono bilanciando l'aspetto scuro (indotto dalla cenere e dagli stracci grigi) di Cenerentola e il bianco delle colombe che la circondano.

Il bianco si trova, in genere, in posizione speculare rispetto al nero e sembra essere prevalentemente correlato al pallore della carnagione. In latino *pallidus* indicava una tonalità compresa tra il bianco e il giallo ma nel corso del tempo è prevalsa la connotazione data dalla cromia bianca. Per estensione, la pelle bianca risulta legata alla sfera morale e denota purezza. Inoltre, il bianco connota spesso il personaggio o l'animale mediatore dell'intervento magico, il serpente la cui carne consente di comprendere il linguaggio degli animali è bianco (*La serpe bianca*, Grimm 2011). Secondo l'antico sistema triadico, segue il rosso legato in modo inestricabile alla ricorrente presenza del sangue che può indicare la morte, «egli vide che veniva esposta una bandiera: ma non era bianca, bensì rosso-sangue annunciava che dovevano morire tutti» (*I dodici fratelli*, Grimm 2011, 37), come alla vita, «cerco una donna bianca come il latte e rossa come il sangue» dice il figlio del Re nella fiaba *L'amore delle tre melagrane* (Calvino 1956, 449). Ma questa tinta è capace di connotare sentimenti di collera, ma anche di vergogna legata all'innamoramento, così la protagonista de *La guardiana d'oche alla fonte* «si fece rossa in viso come una rosa muscova» (Grimm 2011, 51). Il rosso indica inoltre gli sfoghi cutanei dovuti all'abuso di alcolici e di cibo e viene usato per

segnalare la dimensione del pericolo e la predazione dei personaggi, così la strega de *L'indovinello* guarda il protagonista con predatori «occhi rossi». Questa cromia caratterizza inoltre i frutti, soprattutto le mele che compaiono già nei racconti mitologici e nei riti antichi associate all'unione sessuale, divenendo inoltre metafora dell'addomesticamento della fanciulla attraverso il matrimonio e «dell'incantesimo di un impegno amoroso» (Calame 1992, 133). Nell'antichità, secondo le leggi di Solone, si prescriveva alla fanciulla di entrare nella camera nuziale e di coricarsi al fianco dello sposo addentando una mela cotogna. Omero ci ricorda invece come, in occasione del corteo nuziale di Elena e Menelao, venissero gettate mele cotogne, foglie di mirto e corone di rose e violette. La mela e gli altri frutti che compaiono ricorrentemente nella fiaba di tradizione orale, ad esempio la pera e la melagrana, sono inoltre da collegare al giardino dove gli alberi da frutto crescono. Il motivo del giardino acquista così la valenza di spazio metaforico circoscritto connotato già dai testi classici come *topos* entro il quale la fanciulla vergine può venire in contatto con l'amore nella forma dell'addomesticamento del matrimonio, contrapposto quindi ai prati fioriti che preludono invece all'unione sessuale come trasgressione, non regolamentata istituzionalmente e socialmente. Nella fiaba *Il ginepro*, il colore della mela non è esplicitato, ma viene a connotarsi per estensione dal rosso del sangue, «una volta, in inverno, la donna era sotto un ginepro che sbucciava una mela, e sbucciandola si tagliò un dito e il sangue cadde sulla neve» (Grimm 2011, 163) stabilendo un rapporto tra questo frutto, il sangue come liquido vitale e il desiderio che può declinarsi ulteriormente sia come «desiderio di nuova vita» che come desiderio sessuale.

Conclusioni: la fiaba come script sociale

Il nostro cervello è un organo estremamente complesso, in grado di generare una moltitudine di apparizioni e di legami capaci di far scaturire, a loro volta, innumerevoli scenari possibili o alternativi alla realtà. La mente umana non si limita, infatti, alla perlustrazione del mondo reale, è incessantemente impegnata in una cognizione «disaccoppiata»: la stessa attività di pianificazione prevede una valutazione degli scenari possibili, ognuno dei quali è basato su premesse non reali. Nello stesso tempo, siamo costantemente rivolti alla «narrativizzazione» degli eventi, non sappiamo abbandonare l'irresistibile tendenza alla creazione di storie causali.

La fiaba come narrazione riveste una rilevanza strategica nella cultura dell'uomo: sostenere che una rappresentazione culturale è *strategica* significa riconoscere la sua capacità di evocare reminiscenze. La fiaba è dunque un oggetto culturale capace di innescare un'importante attività mnemonica, in quanto parassita sistemi ontologici intuitivi. È stato quindi possibile rilevare come il genere sfrutti temi collegati a un «repertorio evolutivo», facendo leva su schemi e disposizioni innate. Particolari adattamenti all'ambiente ancestrale sono alla base dei moduli mentali che, coinvolti nella processazione dei temi peculiari al genere, garantiscono un alto livello di attrazione culturale. Non dobbiamo inoltre trascurare il fatto che la fiaba è, ed è stata per secoli, il genere prediletto dall'infanzia. La narrazione fiabesca si avvale di una programmatica violazione delle regole della natura. I bambini s'immergono continuamente in questo regno della trasgressione, ma la loro capacità discriminatoria su ciò che è vero e ciò che è falso non viene intaccata, anzi ne risulta rafforzata (Ganea, Ma, Deloache 2011). L'immersione in mondi finzionali è però qualcosa di estremamente facile, ben più complesso e impegnativo ne è la costruzione. L'immaginazione di mondi alternativi dove le regole della natura non vengono applicate richiede un grande sforzo che può risultare complesso da spiegare a livello evolutivo.

Eppure proprio un «salto immaginativo» deve aver reso possibile lo straordinario sviluppo del Paleolitico superiore con la sua evoluzione tecnologica, la creazione di mitologie e rituali complessi. I cicli rupestri dimostrano che l'uomo di 40.000 anni fa era in grado di concepire entità ed eventi violanti le regole del mondo fisico, in altre parole, era capace di impegnarsi in attività di fantasia (Mithen 2001). La fluidità cognitiva che ha permesso tale esercizio è alla base del pensiero analogico e metaforico che consente la manipolazione, il richiamo e la condivisione del reale nell'esercizio speculativo dell'immaginazione.

Gli psicologi cognitivisti hanno infatti dimostrato che l'immaginazione rimane sempre vincolata ad alcune caratteristiche degli eventi e degli esseri ordinari (Ward et al. 1994; Ward et al. 2004), così come il «viaggio nel tempo» utilizza frammenti appartenenti alla memoria episodica (Tulving 2001). Ciò significa che creare un mondo immaginativo equivale a ricordare quanto non è mai successo (Gallese 2011). Realtà e fantasia appaiono così ancor più vicine, unite da un legame inestricabile in cui affonda la stessa ragione evolutiva dell'esercizio di costruzione di dimensioni alternative.

La fantasia è una caratteristica dell'essenza stessa dell'uomo e si differenzia dall'immaginazione degli animali e dei primati. È quindi da considerare una facoltà tra le più recenti nella storia evolutiva. Non sappiamo se fosse già presente nell'uomo di Neanderthal, quello che è certo è che marca fortemente la traiettoria di sviluppo del *Sapiens*.

Possiamo supporre che la fantasia sia stata in qualche modo selezionata dalla natura, forse come conseguenza di una qualche casuale modificazione genetica (Barkow, Cosmides 1992), perché in grado di restituire una maggiore idoneità agli individui che ne erano particolarmente dotati. Mentre le stesse attività di calcolo e pianificazione richiedono un'attività immaginativa, che può essere sia cosciente che implicita, che è rintracciabile anche in altre specie animali, la creazione di mondi alternativi o impossibili - i mondi della mitologia, del fantastico, del soprannaturale - si configura come un'esclusiva umana, una prerogativa straordinariamente affascinante e *strategica*.

La prospettiva assunta in questo lavoro consente inoltre di leggere la fiaba come prodotto culturale specializzato nella conoscenza pratica a livello sociale.

Il genere non si limita infatti a costituire un «catalogo dei destini che possono darsi a un uomo e a una donna» (Calvino1956, XVIII), ma diviene un serbatoio di scripts relativi a competenze, equilibri e relazioni sociali che acquistano una rilevanza fondante nella prospettiva adattativa. Il punto è che il sistema cognitivo che modella le nostre relazioni con gli altri individui si attiva anche in caso di agenti finzionali e soprannaturali, così l'esercizio della fantasia e il pensiero magico si configurano come propedeutici alla complessità dell'interazione tra gli individui e i gruppi sociali.

Il pensiero magico e religioso alla base della creazione fiabesca è stato recentemente collegato proprio allo sviluppo della cooperazione umana attraverso il meccanismo del controllo sociale (Rossano 2007).

Alcuni tratti appartenenti all'origine del pensiero religioso, quali il culto degli antenati, lo sciamanesimo e la credenza negli spiriti naturali, sono alla base di un processo di «supernaturalizzazione» del controllo sociale che è teso ad apportare benefici comunitari. I nostri antenati, arruolando entità supernaturali per vigilare sui comportamenti sociali, hanno messo in atto una strategia efficace per la costruzione di gruppi sociali cooperanti. Questo processo appartiene a un livello evolutivo tardivo della cooperazione, unicamente umano. Mentre la cooperazione come forma di mutualismo, di selezione della parentela e di unilateralità può essere osservata in molte specie animali, la reciprocità forte e indiretta - che si manifesta, ad esempio, nella gratificazione provata a seguito di una punizione inflitta all'individuo che ha violato le norme sociali - e la cooperazione tra individui senza legami di sangue appaiono inesistenti al di fuori del genere *Sapiens*. Questo livello superiore di cooperazione si rende evidente in un particolare momento della storia dell'uomo, il Paleolitico superiore, ed è accompagnato da un progresso delle strategie di caccia di gruppo, dalla produzione di sofisticati strumenti di comunicazione, dallo sviluppo della complessità sociale e dell'organizzazione politica (Hayden 2003). Contemporaneamente, assistiamo alla diffusione di pratiche religiose sciamaniche, animistiche e al culto degli antenati. Possiamo osservare come molti tratti del pensiero magico e delle sue rappresentazioni culturali rappresentino un'estensione soprannaturale della vita sociale. Ciò appare

particolarmente evidente nelle derive del fiabesco con i suoi «relitti» che affiorano da un passato ancestrale. Ad esempio, possiamo identificare l'origine di molte metamorfosi zoomorfiche fiabesche nell'attività preistorica di caccia e nei sacrifici rituali, documentati anche nelle incisioni rupestri, che testimoniano la messa in pratica di strategie volte a ricondurre i rapporti tra uomo e natura alla sfera dello scambio sociale attraverso l'intermediazione del «supernaturale» (Atran et al. 2001). Le rappresentazioni del «maestro degli animali», - una costante antropologica nella quale uno spirito animale diviene garante della reciprocità tra sfera umana e naturale -, così come le metamorfosi della fiaba e i dipinti rupestri appaiono così strettamente correlati a un concetto di intermediazione soprannaturale volto a stabilire equilibrio tra individui, comunità e natura. Il pensiero magico assume quindi una netta rilevanza nell'evoluzione della cooperazione umana e nel controllo sociale. La psicologia dello sviluppo testimonia questa tendenza umana, rilevando come i bambini siano naturalmente predisposti ad abbracciare un mondo sociale che comprende gli agenti soprannaturali (Barrett et al. 2001; Bering 2005; Evans 2001).

Per comprendere il ruolo che la fantasia può rivestire nello sviluppo delle competenze sociali, e per accogliere quindi il valore che la fiaba assume come microsceneggiatura configurata all'agire sociale, può essere utile soffermarsi sulla valenza rivestita dai «compagni immaginari» nell'infanzia. La psicologa Marjorie Taylor (1999) ha rilevato come i compagni immaginari si possano configurare come esseri umani, animali antropomorfizzati o come personaggi ispirati alle fiabe e ai disegni animati. I bambini sono però consapevoli che queste creature, con le quali intrattengono continui rapporti sociali, sono frutto dell'esercizio del pensiero magico e non sono reali. Gli amici immaginari costituiscono invece un ottimo strumento d'intrattenimento per le loro competenze relazionali. Inizialmente, la relazione con queste entità immaginarie è qualcosa di stabile, ciò significa che il bambino di tre anni valuta le reazioni del suo amico magico prendendo come riferimento la propria personalità e la sua diretta esperienza. A quattro anni, il bambino è invece capace di immaginare un agente diverso da lui, con una propria storia e una personalità, con dei gusti e delle attitudini differenti dalle proprie. Questi compagni sono utili innanzitutto per apportare e suggerire

un punto di vista differente sulle situazioni. I bambini hanno, a questa età, tutte le competenze sociali necessarie per mantenere una rappresentazione coerente sulle interazioni con gli altri, anche quando questi «altri» non esistono realmente. Il sistema cognitivo che sovraintende le nostre relazioni sociali si attiva di fronte a personaggi finzionali, di conseguenza, l'esercizio della fantasia e il pensiero magico divengono forme di addestramento alla complessità dell'interazione tra gli individui e i gruppi sociali. La narrazione magica e ancestrale sembra essersi sviluppata e diffusa proprio con questo tipo di valenza evolutiva: come raffinato strumento di controllo ed esercizio della cooperazione tra individui. Il bisogno umano di interazione sociale è infatti talmente forte che riesce a configurare il prodotto culturale fiaba come un'ottima palestra d'esercizio delle abilità di simulazione mentale.

All'adozione di una struttura capace di rispettare le esigenze cognitive e alla scelta di temi *strategici*, va quindi aggiunto l'esercizio all'intersoggettività implicito nello storytelling magico. All'interno di tale addestramento, va posizionata la tendenza all'equilibrio della narrazione fiabesca che può dirigere e influenzare direttamente l'interazione tra individui nella realtà (Gabriel, Young 2011; De Nooy 2001). La stessa valenza assunta dall'oscurità e la scelta di temi emotivamente coinvolgenti, caratteristici del genere fiabesco, sono da porre in relazione al fatto che alcune emozioni si sono evolute proprio per rafforzare la coesione sociale (Barrett 1995). Sembra, in particolare, che le emozioni negative aiutino a raffinare i nostri comportamenti sociali (Boyer 2001). È in questa direzione che la fiaba si configura come peculiare prodotto delle capacità controfattuali e simulative della mente umana: mettere in scena l'*altro*, anche quando questo rappresenta l'*altro* per antonomasia - il magico, lo straniero, il diverso - risulta infatti un eccelso esercizio di straniamento. Il perturbante che affiora dal fiabesco assume così la consistenza di un processo incarnato che genera non solo un incontro mentale, ma anche corporeo, sensitivo e motorio con l'alterità, che consente il «ritorno dello sguardo» e la rifondazione dei due soggetti. Il processo di *Feeling of Body*, ci spiega Gallese (2011), può essere ritualizzato, può originare l'artificiale, lo storico, gli eventi eterni e immortali, così come gli eterei fantasmi del sogno, della letteratura, della fantasia.

Bibliografia

Addis D.R., Wong A.T., Schacter D.L., 2007, *Remembering the past and imagining the future: Common and distinct neuronal substrates during event construction and elaboration*, in «Neuropsychologia», 45, pp. 1363-1377.

Adolphs R., Tranel T., Damasio H., Damasio A., 1995, *Fear and the human amygdale*, in «Journal of Neuroscience», 15, pp. 5879-5891.

Alvaro C., 1951, *Il mondo di Hugo*, Roma, Gherardo Casini Editore.

Andersen C.H., 2008, *Fiabe,* trad. it., Trento, Mondadori.

Andersen S.M., Klarsky R.L., Murray J., 1990, *Traits and social stereotypes: Efficiency differences in social information processing*, in «Journal of Personality and Social Psychology», 59, 2, pp. 192-201.

Andersen R.C., Ralph E.R., Schallert D.L., Goetz E.T., 1977, *Frameworks for comprehending discourse*, in «American Educational Research Journal», 14, 4, pp. 367-381.

Anzieu D., Haag G., Tisseron S., Lavallée, Boubli M., Lassègue J., 1998, *Soglie del pensiero*, trad. it., Milano, Dunod.

Arens W.E., 1980, *Il mito del cannibale: antropologia e antropofagia*, trad. it., Torino, Boringhieri.

Atran S., 2002, *In Gods we trust: the evolutionary landscape of religion*, New York, Oxford University.

Atran S., 1989, *Basic concept domains,* in «Mind and Language», Vol. 4, Issue 1-2, pp. 7-16.

Atran S., Medin D.L., Lynch E., Vapnarsky V., Ucan E., Sousa P., 2001, *Folkbiology doesn't come from folkpsychology: Evidence from Yucatec Maya in cross-cultural perspective*, in «Journal of Cognition and Culture», 1, pp. 4-42.

Auerbach C., 2000, *Mimesis. Il realismo nella cultura occidentale*, trad. it., Torino, Einaudi.

Auster C. J., 1980, *Balance Theory and Other Extra-Balance Properties: An Application to Fairy Tales*, in «Psychological Reports», 47, pp. 183-188.

Autrand M. 1999, *Notice du Petit prince*, in *Oeuvres completes*, II, Paris, Gallimard, pp. X-XXXIII.

Autrand M., Quesnel M. 2000, *Prefazione*, in A. de Saint-Exupéry, *Opere*, I, trad. it., pp. VII-LIV.

Autrand M. 2000, *Introduzione*, A. de Saint-Exupéry, *Opere*, I, trad. it., pp. LV-LXXXIII.

Bachelard G. 1972, *La poetica della rêverie*, Bari, Dedalo.

Bachtin M., 1979, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare. Riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale*, trad. it., Torino, Giulio Einaudi Editore.

Baddeley A.D. 1986, *The working memory,* London, Oxford University.

Baillargeon R., Kotovsky L., Needham A., 1995, *The acquisition of physical knowledge in infancy*, in D. Sperber, D. Premack, A. James-Premack (eds.), *Causal cognition. A multidisciplinary debate*, Pxford, Clarendon Press, pp. 79-115.

Barchilon J., 1956, *Le Conte merveilleux française de 1690 à 1790: cent ans de féerie et de poesie ignorées de l'histoire litteraire*, Paris, Champion Honore.

Baron-Cohen S. 2012, La *scienza del male. L'empatia e le origini della crudeltà*, trad. it., Milano, Raffaello Cortina Editore.

Baron-Cohen S., 1997, *Mind Blindnes: en Essays on Autism and Theory of Mind,* Palatino, MIT Press.

Barrett H.C., 2005, *Adaptations to predators and prey*, in D.M. Buss, *The Handbook of Evolutionary Psychology*, New York, John Wiley & Sons.

Barrett H.C., 2000, *Exploring the natural foundation of religion*, in «Trends in Cognitive Science», 4, pp. 29-34.

Barrett J.L., Nyhof M .A., 2001, *Spreading Non-natural Concepts: The Role of Intuitive Conceptual Structures in Memory and Transmission of Cultural Materials*, in «Journal of Cognition and Culture», 1.1, pp. 69-100.

Barrett J.L., Richert R.A., Dreisenga A., 2001, *God's beliefs vs mom's: The development of natural and non-natural agent concept*, in «Children's Development», 71, 1, pp. 50-65.

Bartlett F., 1932, *Remembering*, Cambridge, Cambridge University Press.

Basile G., 1998, *Lo cunto de li cunti*, ed. a cura di M. Rak, Milano, Garzanti.

Batchelor D., 2001, *Cromofobia: storia della paura del colore*, Milano, Bruno Mondadori.

Battistini A., 2006, *Le risorse conoscitive ed estetiche della metafora*, in S. Ghiazza (a cura di), *La metafora tra letteratura e scienza*, Bari, Servizio Editoriale Universitario.

Baudelaire C., 1981, *Scritti sull'arte*, trad. it., a cura di Raimondi E., Torino, Einaudi.

Beccaria G.L., 1996, *I nomi del mondo. Santi, demoni, folletti e le parole perdute*, Torino, Einaudi.

Bell C., Abrams J., Nutt D. 2001, *Tryptophan depletion and its implications for psychiatry*, in «British Journal of Psychiatry», 178, pp. 399-450.

Benini A., 2011, *Cervello, letteratura e poesia*, in Casadei A. (a cura di), «Italianistica. Rivista di letteratura italiana», XL, 3, settembre-dicembre 2011, pp. 13-17.

Bering J.M., 2005, *The evolutionary history of an illusion: Religious causal beliefs in children and adults*, in B.J. Ellis, D.F. Bjorklung (eds), *Origins of social mind*, New York, The Guilford Press, pp. 411-437.

Bering J.M., Parker B.D., 2006, *Children's attributions of intentions to an invisible agent*, in «Development», 71, pp. 1687-1709.

Berlin B., Kay P., 1969, *Basic Colour Terms. Their Universality and Evolution*, Berkeley.

Berlioz J., Bremond C., Velay-Vallantin C., 1989, *Les formes médiévales du conte merveilleux*, Paris, Stock Moyen Age.

Bettini M. 2008, *Voci. Antropologia sonora del mondo antico*, Torino, Einaudi.

Bettini M. 2000, *Le orecchie di Hermes. Studi di antropologia e letterature classiche*, Torino, Einaudi.

Bettini M., Guidorizzi G., 2004, *Il mito di Edipo: immagini e racconti dalla Grecia antica a oggi*, Torino, Einaudi.

Bettini M., Spina L., 2007, *Il mito delle Sirene. Immagini e racconti dalla Grecia a oggi*, Torino, Einaudi.

Bianca M.L., 2009, *La mente immaginale. Immaginazione, immagini mentali, pensiero e pragmatica visuali*, Milano, Franco Angeli.

Blair R.J.R., Coles M. 2000, *Expression recognition and behavioural problems in early adolescence*, «Cognitive Development», 15, pp. 421-434.

Bloch E., 1994, *Il principio speranza: scritto negli USA fra il 1938 eil 1947 riveduto nel 1953 e nel 1959,* trad. it., Milano, Garzanti.

Bloom P., 2005, *Il bambino di Cartesio. La psicologia evolutiva spiega che cosa ci rende umani,*trad. it., Milano, Il Saggiatore.

Bloom P., 1998, *Theories of Artefact Concepts*, in «Cognition», 60, pp. 1-29.

Boerger E.A., 2011, *«In fairy tales, fairies can disappear»: Children's reasoning about the characteristics of humans and fantasy figures*, in «British Journal of Developmental Psychology», 29, pp. 635-655.

Boezio S., 2011, *La poetica cognitiva tra scienze cognitive e critica letteraria: presupposti e convergenze*, in A. Casadei (a cura di), «Italianistica. Rivista di letteratura italiana», XL, 3, settembre-dicembre 2011, pp. 15-46.

Bologna C. (a c. di), 1977, *Liber Mostruorum de diversis generibus*, VI, Milano, Bompiani.

Bortolussi M., Dixon P., 2003, *Psyconarratology. Foundations for the Empirical Study of Literary Response*, Cambridge University Press, Cambridge.

Bossi L., 2012, *De l'agalmatophilie*, Paris, L'Echoppe.

Bower G.H., Black J.B., Turner T.J., 1979, *Scripts in Memory for Text*, in «Cognitive Psychology», II, pp. 177-220.

Boyer P., 2009, *Cognitive predispositions and cultural transmission*, in P. Boyer, J.V. Wertsch (eds.), *Memory in Mind and Culture*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 288-319.

Boyer 2008, *Evolutionary economics of mental time travel?* in «Trends in Cognitive Sciences», Vol. XXX, n. X, pp. 1-6.

Boyer P., 2007, *Specialized inference engines as precursors of creative imagination*?, in I. Rot (ed.), *Imaginative Minds*, London, British Academy, pp. 239-258.

Boyer 2003, *Religion thought and behavior as by-products of brain function*, in «Trends in Cognitive Science», vol. 7, n. 3, pp. 119-124.

Boyer P., 2001, *Et l'homme créa les dieux*, Paris, Gallimard.

Boyer P. 1999, *Cognitive aspects of religious ontologies: How brain processes constrain religious concepts*, in T. Ahlbäck (ed.), *Approaching religion*, Aboensis, Scripta Instituti Donneriani, 17, pp. 53-72.

Boyer P., 1994, *The naturalness of religious ideas. A cognitive Theory of Religion*, London, University of California Press.

Boyer P. Barrett C., 2005, *Evolved intuitive ontology: Integrating neural, behavioral and developmental aspects of domain-specificy*, in D. Buss (ed.*), Handbook of Evolutionary Psychology*, New York, Wiley, pp. 1-30.

Boyer P., Bergstrom B., 2010, *Threat-detection in child development: An evolutionary perspective*, in «Neuroscience and Biobehavioral Review», XXX, pp. XXX.

Boyer P., Bergstrom B., 2008, *Evolutionary perspectives on religion*, in «Annual Review of Anthropology», 37, pp. 111-130.

Boyer P., Liénard P., 2006, *Why ritualized behavior? Precaution Systems and action parsing in developmental, pathological and cultural rituals*, in «Behavioral and Brain Sciences», 29, pp. 1-59.

Brelich A., 1958, *Gli eroi greci*, trad. it., Roma, Ateneo.

Brewer W.F., Treyens J.C., 1981, *Role of Schemata in Memory for Places*, in «Cognitive Psychology», 13, pp. 207-230.

Brusatin M. 1983, *Storia dei colori*, Torino, Einaudi.

Buckholtz J.W., Treadway M.T., Cowan R.L., Woodward N.D., Smith C.E., Cole D., Kessler R.M., Zald D.H., 2010, *Mesolimbic dopamine rewa system hypersensitivity in individuals with psychopathic traits*, in «Nature Neuroscience», 13, pp. 419-421.

Buckholtz, Meyer-Lindenberg 2008, *MAOA and the neurogenetic architecture of human aggression*, in «Trends in Neurosciences», 31, pp. 120-129.

Burkert W. 2010, *La religione greca*, trad. it., Milano, Jaca Book.

Burkert W., 2003, *La creazione del sacro: orme biologiche nell'esperienza religiosa*, Milano, Adelphi.

Cacioppo S., Bianchi-Demicheli F., Frum C., Pfaus J.G., Lewis J.W., 2012, *The common neural bases between sexual desire and love: a multilevel kernel density fMRI analysis*, in «J. Sex Med.», 9, (4), pp. 1048-54.

Caillois R., 1999, *I demoni meridiani*, trad. it., Torino, Bollati Boringhieri.

Calabrese S., 2010, *La comunicazione narrativa*, Milano, Mondadori.

Calabrese S., 2009, *Neuronarratologia. Il futuro dell'analisi del racconto*, Bologna, Archetipolibri.

Calabrese S., 2005, *www. letteratura. global. Il romanzo dopo il postmoderno*, Torino, Einaudi.

Calabrese S. 1997, *La fiaba*, Scandicci, La Nuova Italia.

Calabrese S., Feltracco D., 2008, *Cappuccetto Rosso: una storia vera,* Roma, Meltemi.

Calame C. 1992, *I greci e l'Eros. Simboli, pratiche e luoghi*, trad. it., Roma-Bari, Laterza.

Callieri B., Faranda L., 2002, *Medusa allo specchio. Maschere fra antropologi e psicopatologia*, Roma, Edizioni Universitarie Romane.

Calvino I., 1956, *Fiabe italiane raccolte e trascritte da Italo Calvino*, Torino, Einaudi.

Cambi F. 2002, *Mostri e paure nella letteratura per l'infanzia di ieri e di oggi*, Firenze, Le Monnier.

Campbell D.T. 1974, *Human Evolution*, Chicago, Aldine-Atherton.

Camporesi P., 1985, *Il sugo della vita. Simbologia e magia del sangue*, Milano, Edizioni di Comunità.

Calvino I. 1956, *Fiabe Italiane*, Torino, Einaudi Editore.

Capuana L. 2006, *C'era una volta…,* Palermo, Sellerio Editore.

Cardona G.R. 1985, *La forma di piume, manuale di etnoscienza*, Bari, Laterza.

Carhar T., Harris R., 2013, *Psychedelic drugs, magical thinking and psychosis*, in «J. Neurol. Neurosurg. Psychiatry», vol. 83, Issue 9.

Cartari V., 1996, *Le immagini degli dei antichi*, a c. di C. Volpi, Roma, De Luca.

Cavicchi I., 2010, *La bocca e l'utero. Antropologia degli intermondi*, Bari, Edizioni Dedalo.

Chambers N., 1991, *L'approccio di «Signal» alla letteratura per l'infanzia*, in S. Fabri (a c. di) *Attraverso gli specchi. La letteratura per l'infanzia e le riviste in Europa*, Roma, Edizioni e/o, pp. 18-37.

Changizi M.A., Zhang Q., Shimojo S., 2006, *Bare Skin, Blood, and the Evolution of Primate Colour Vision*, in «Biology Letters», 2, pp. 217-221.

Chao L., Martin A. 1999, *Cortical Regions Associated with Perceiving, Naming, and Knowing about Colors*, in «Journal of Cognitive Neuroscience», 1, 11, pp. 25-35.

Chiari I., 2002, *Ridondanza e linguaggio. Un principio costitutivo delle lingue*, Carocci, Roma.

Cieri Via C., Montanari P., 2004, *Lo sguardo di Giano*, Roma, Nino Aragno Editore.

Claidiéne N., Sperber D., 2007, *The role of attraction in cultural evolution*, in «Journal of Cognition and Culture», 7(1-2), pp. 89-111.

Clies-Colombani F., 1991, *La Fée Mélusine au Moyen Age. Images, mythes et symboles*, Paris, Le Léopard d'Or.

Clottes J., 2004, *Mythes paléolithiques, in XXI Valcamonica Symposium. New discoveries, new interpretations*, new research methods, Capo di Ponte, pp. 99-117.

Clottes J., Lewis-Williams D., 2001, *Les chamanes de la préhistorie. Texte intégral, polémique et réponses*, Paris, La maison des roches.

Clottes J., Lewis Williams, 1996, *Les chamanes de la préhistoire. Transe et magie dans les grottes ornées*, Paris, Le Seuil.

Cohen E., Barrett J., 2008, *When minds migrate: conceptualizing spirit possession*, in «Journal of Cognition and Culture», 8, pp. 23-48.

Combarieu M. (de) 1988, *Les couleurs dans le cycle du Lancelot-Graal*, in «Senefiance», n. 24, pp. 451-588.

Combi M.D., 1998, *Il grido e la carezza*, Palermo, Sellerio

Courcelle P., 1975, *Siréns et appâts. Les Sirénes-courtisanes, in Connais-toi meme de Socrate à Saint Bernard*, vol. II, Paris, Firmin Didot, pp. 415-429.

Culpeper J., 2009, *Reflections on a cognitive stylistic approach to characterization*, in G. T. Brône, J. Vandaele (a cura di), *Cognitive Poetics. Goal, Gains and Gaps*, Berlin, New York, Mouton De Gruyter, pp. 125-153.

Culpeper J., 2001, *Language and Characterisation: People in Plays and other Texts*, Harlow, Pearson Education.

Curtis V., Aunger R., Rabie T. 2004, *Evidence that disgust evolved to protect from risk of disease*, in «Proc. R. Soc. Lond. B» (suppl.), 271, pp. 131-133.

Curtis V., Biran A. 2001, *Dirt, disgust, and disease. Is hygiene in our genes?*, in «Perspectives in Biology and Medicine», 44, pp. 17-31.

D'Aquili E.G., Newberg A.B., 1993, *Religious and mystical States: a neuropsychological model*, in «Zygon: Journal of religion and Science», 31 (June), pp. 235-252.

Darnton R., 1984, *Il grande massacro dei gatti e altri episodi della storia culturale francese*, trad. it., Milano, Adelphi.

Darwin C., 1992, *L'espressione delle emozioni nell'uomo e negli animali*, trad.it., Torino, Bollati Boringhieri.

Dawkins R., 1982, *Il fenotipo esteso: il gene come unità di replicazione*, trad. it., Bologna, Zanichelli.

Deacon G., 2005, *La specie simbolica: coevoluzione di linguaggio e cervello*, trad. it., Roma, G. Fioriti.

Decety J., Grezes J., 1999, *Neural mechanism s subserving the perception of human actions*, in «Trends in Cognitive Sciences», 3, pp. 172-178.

Dehane S., Spelke E., Pinel P., Stanesku R., Tsivskin S., 1999, *Sources of mathematical thinking: Behavioral and brain-imaging evidence*, in «Science», 284(546), pp. 970-974.

Dekker T., van der Kooi J., Meder T., 2001, *Dizionario delle fiabe e delle favole. Origini, sviluppo, variazioni*, trad. it., Milano, Bruno Mondadori.

Delarue P., 1956, *Le conte populaire français*, vol. I, Paris, Erasme.

Deleuze G., 1968, *Difference et ripetition*, Paris, Presses Universitaires de France.

De Fournival R. 1999, *Il bestiario d'amore*, trad. it., Milano-Trento, Luni Editrice.

De Mari S. 2007, *Il drago come realtà: i significati storici e metaforici della letteratura fantastica,* Salani, Milano.

De Nooy W., 2005, *Stories, Scripts, Roles and Networks*, in «Structure and Dynamic», 1, 2.

De Nooy W., 2001, *Stories and social structure. A structural perspective on literature in society*, in D. Schram, G. Steen, *Psychology and Sociology of Literature*, Amsterdam, Benjamin, pp. 359-377.

De Pascalis V. 1995, *Correlati psicofisiologici delle immagini mentali*, in F.S. Marucci (a c. di), *Le immagini mentali,* Roma, La Nuova Italia Scientifica, pp. 215-257.

De Paulo B. M., Kashy D.A., 1998, *Everyday Lies in Close and Casual Relationships*, in «Journal of Personality and Social Psychology», 74, 1 (1998), pp. 73-89.

Didi-Huberman G., 2011, *La conoscenza accidentale. Apparizione e sparizione delle immagini*, trad. it., Torino, Bollati Boringhieri.

Didi-Huberman G., 2006, *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte,* trad. it., Torino, Bollati Boringhieri.

Didi-Huberman G., 2005, *Ninfa moderna. Saggio sul panneggio caduto*, trad. it., Roma, Il Saggiatore.

Dissanayake E., 2011, *Prelinguistic and Preliterate Substrates of Poetic Narrative*, in «Poetics Today», pp. 55-79.

Di Dio C., Canessa N., Cappa S.F., Rizzolatti G., 2011, *Specificity of esthetic experience for artworks: an fMRI study*, in «Frontiers in Human Neuroscience», vol. 5, pp. 1-11.

Di Dio C., Macaluso E., Rizzolatti G., 2007, *The Golden Beauty: Brain Response to Classical and Renaissance Sculptures*, in «PLoS One», 11, pp. 1-9.

Doležen L., 1998, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, London.

Dolfini G., 1979, *Sulla universalità della fiaba*, in «ACME Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Milano», 23, 3, pp. 329-336.

Donteville H., 1948, *La mythologie française,* Paris, Payot.

Doueihi M., 1997, *Storia perversa del cuore umano*, trad. it., Genova, Il melangolo.

Dowling L., 1994, *Hellenism and Homosexuality in Victorian England*, Ithac, Cornell University Press.

Dowling L., L. 1986*, Language and Decadence in the Victorian Fin de Siècle*, Princeton, Princeton University Press.

Dumézil G., 1987, *Gli oggetti trifunzionali nei miti indoeuropei e nelle fiabe*, Urbino, International Center for Cultural Studies.

Dundes A., 1989, *Folklore Matters*, Knoxville.

Dunn J., Hughes C. 2009, «*I got some swords and you're dead!»: Violent fantasy, antisocial behavior, friendship, and moral sensibility in young children*, in «Child Development», 72, pp. 491-505.

Durand G. 1991, *Le strutture antropologiche dell'immaginario. Introduzione all'archetipologia generale*, trad. it., Bari, Edizioni Dedalo.

Dunningan S.M., 2010*, «Strange stories»: Collecting, Translating, and Imaging Mermaids in Early Nineteenth-Century Scotland*, in «Sun Yat-sen Journal of Humanities», 30, pp. 19-46.

Emmott C., 1997, *Narrative Comprehension: A Discourse Perspective*, Clarendon Press, London.

Erny P.,2000 *Contes, Mythes, Mystères. Éléments pour une mystologie,* Paris-Montréal, L'Harmattan.

Evans E.M., 2000, *Cognitive and contextual factors in the emergence of diverse belief system: Creation versus Evolution*, in «Cognitive Psychology», 42, pp. 217-266.

Evans D., 2001, *Emotions: The Science of Sentiment*, Oxford University Press, Oxford.

Fabbro F., 2010, *Neuropsicologia dell'esperienza religiosa*, Roma, Casa editrice Astrolabio.

Farah M., Wilson K.D., Drain H.M., Tanaka J.R., 1995, *The inverted face inversion effect in prosopagnosia: Evidence for mandatory, face-specific perceptual mechanism*, in «Vision research», 35, pp. 2089-2093.

Fauconnier G., Turner M., 1996, *Blending as a Central process of Grammar,* in A. Goldberg (eds), *Conceptual Structure, Discourse, and Language*, Cambridge, Cambridge University Press.

Ferguson C. A., 1964, *Baby Talk in six Languages*, in «American Anthropologist», 66, 6, part. 2, pp. 104-114.

Fiske S., Taylor S.E., 1991, *Social Cognition*, New York, Addison-Wesley.

Fludernick M., 1996, *Toward a «natural» narratology*, London, Routledge.

Forster E. M., 2000, *Aspetti del romanzo,* trad. it., Milano, Garzanti.

Foucault M., 1998, *Storia della follia nell'età classica*, trad. it., Milano, Rizzoli.

Frazer J.G., 1973, *Il ramo d'oro. Della magia e della religione*, trad. it., Torino, Bollati Boringhieri.

Freedberg D., 2010, *Il potere delle immagini. Il mondo delle figure: reazione e emozioni del pubblico*, trad. it., Torino, Einaudi.

Freedberg D., Gallese V., 2009, *Movimento, emozione ed empatia, nell'esperienza estetica*, in A. Pinotti, A. Somaini (a c. di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Milano, Raffaello Cortina.

Freeman D., 1996, *According to my bond: King Lear and re-cognition*, in J. J. Weber (a cura di), *The Stylistic Reader*, London, Arnold, pp. 280-297.

Freud S., 1977, *Il perturbante* (1919), in *Opere, IX: 1917-1923. L'Io e l'Es e altri scritti*, trad. it., Torino, Boringhieri, pp. 81-118.

Freud S., 1968, *Le origini della psicoanalisi*, in *Epistolari,* trad. it., Torino, Boringhieri.

Freud S., 1969, *Il poeta e la fantasia* (1908), in *Opere*, V, Torino, Bollati Boringhieri, pp. 389-395.

Gabriel S., Young A., 2011, *Becoming a vampire without being bitten: The narrative collective-assimilation hypothesis*, in «Science Psychology», 22(8), pp. 990-994.

Galambert L. (de) 2002, *L'idéologie chez Saint-Exupéry*, Paris, Edition Le Manuscript.

Galambert L. (de) 2001, *La grandeur du Petit prince*, Paris, Edition Le Manuscript.n Theory:

Gallese V., 2011, *Embodied Simulation: Imagination and narrative*, in « Neuropsychoanalysis», 13, 2, pp. 196-2000.

Gallese V., Wojciehowski H., 2011, *How Stories Make Us Feel: Toward an Embodied Narratology*, in «California Italian Studies», 2, 1.

Gallese V., Goldman A., 1998, *Mirror Neurons and the Simulation Theory of Mind-Reading*, in «Trend in Cognitive Sciences», 2, 12, pp. 493-501.

Galvagno R., 2011, *Le performance di Pigmalione tra letteratura, arte e teatro*, in «Mantichora», n. 1, pp. 311-334.

Ganea P.A., Ma L., Deloache J.S., 2011, *Young children's learning and transfert of biological information from picture books to real animals*, in «Children Development», Vol. 82, Issue 5, pp. 1421-1433.

Gasparini F., 1973, *Il matriarcato slavo. Antropologia culturale dei protoslavi*, Firenze, Sansoni.

Gavins J., Steen G., 2003, *Cognitive Poetics in Practice*, Routledge, London-New York.

Gelman S.A., 2004, *Psychological essentialism in children*, in «Trends in Cognitive Sciences», vol. 8, pp. 404-409.

Genette G., 1980, *Narrative levels' and Related Topics*, in *Narrative Discouse: An Essay en Method,* Ithaca N. Y, Cornor University Press, pp. 227-237.

Gerlach C., Law I., Gade A., Paulson O.B., *Categorization and category effects in normal object recognition: A PET study*, in «Neuropsychology», 38(13), pp. 1693-1703.

Gergely G., Nádasky Z., Csibra G., Bíró S., 1995, *Taking the intentional stance at 12 months of age*, in «Cognition», 56, pp. 165-193.

Gillette M., Wit E.-J.C., 1999, *What is linguistic redundancy*, in *Technical Report*, Chicago, University of Chicago.

Ginzburg C. 1976, *Il formaggio con i vermi,* Torino, Einaudi.

Girotto V., Pievani T., Vallortiga G. 2008, *Nati per credere. Perché il nostro cervello sembra predisposto a fraintendere la teoria di Darwin*, Torino, Codice Edizioni.

Goldman A., 2010, *Mirroring, Mindreading, and Simulation*, in J. Pineda (a cura di), *Mirror Neuron Systems: The Role of Mirroring Processes In Social Cognition*, University of California Humana Press, San Diego, pp. 311-330.

Goodman A.S., 1983, *The extraordinary Being: Death and the Mermaid in Baroque Literature*, in «Journal of Popular Culture», 17,3, p. 32-48.

Gould S.J., Vrba E.S., 2008, *Exaptation. Il bricolage dell'evoluzione*, trad. it., Torino, Bollati Boringhieri.

Gray J.A. 1982, *The Neuropsychology of Anxiety: An Enquiry into the Functions of the Septo-Hippocampal System*, Oxford, Clarendon Press.

Greimas A. J., 1969, *Semantica strutturale*, trad. it., Bompiani, Milano.

Grimal P. 1999, *Enciclopedia della mitologia*, trad. it., Milano, Garzanti.

Grimaldi P. 1999, *Il corpo e la festa. Universi simbolici e pratiche della sessualità popolare*, Roma, Meltemi.

Grimm J., Grimm W., 2011, *Fiabe,* trad. it., Torino, Einaudi.

Groenen M., 2004, *Themes iconographiques et mythes dans l'art du Paleolithique Superieur*, in *id.* (eds.), *Art du Paléolitique Supérieur et du Mésolithique*, Actes du XIVère Congrès UISPP, Université de Liége, Belgique, 2-8 septembre 2001, pp. 31-40.

Gross M., 1983, *Sturry from Rad Ridink Hoot*, in J. Zipes (1983), *The Trials and Tribulations of Little Red Riding Hood*, South Hadley, Bergin & Garvey, p.185.

Grossmann M. 1988, *Colori e lessico: studi sulla struttura semantica degli aggettivi di colore in catalano, castigliano, italiano, romeno, latino e ungherese*, Tubingen, Narr.

Guthrie S.E., 2002, *Animal animism: Evolutionary roots of religion cognition*, in Pyysiäinen, V., Antonnen (eds.), *Current approaches in the Cognitive Science of Religion*, London-New York, Continuum, pp. 38-67.

Guthrie S.E., 1993, *Faces in the clouds. A new theory of religion*, New York, Oxford University Press.

Hassabis D., Maguire E.A., 2007, *Deconstructing episodic memory with construction*, in «Trends in Cognitive Sciences», 11, pp. 299-306.

Haidt J., Rozin P., McCauley C., Imada S. 1997, *Body, psyche, and culture: The relationship between disgust and morality*, in «Psychology and Developing Societies», 9, pp. 107-131.

Harf-Lancner L., 1989, *Morgana e Melusina. La nascita delle fate nel Medioevo*, trad. it., Torino, Einaudi.

Harmon-Jones E., Harmon-Jones C., 2008, *Action-based model of dissonance: A review of behavioral, anterior-cingolate, and prefrontal cortical mechanisms*, in «Social and Personality Psychology Compass», 2, pp. 1518-1538.

Hampton J.A., Estes Z., Simmons S., 2007, *Metamorphosis: Essence, appearance, and behavior in the categorization of natural kinds*, in «Memory and Cognition», 35, (7), pp. 1785-1800.

Harris P.L., 2000, *L'immaginazione del bambino,* trad. it., Milano, Raffaello Cortina Editore.

Harris P.L., Giménez M., 2005*, Children's acceptance of conflicting testimony: the case of death*, in «Journal of Cognition and Culture», 5, pp. 143-164.

Harvey G., 2003, *Shamanism: a reader*, New York, Routledge.

Haxby J.V., Hoffman E.A., Gobbini M.I., 2002, *Human neural systems for face recognition and social communication*, in «Biological Psychiatry», 51(1), pp. 59-67.

Hayden B., 2003, *Shamans, sorcerers and saints: A prehistory of religion*, Washington, Smithsonian Institution Books.

Heider F., 1958, *The Psychology of Interpersonal Relations,* John Wiley and Sons, New York.

Herder J.G., 1994, *Plastica*, trad. it., Palermo, Aesthetica.

Herman D., 2009, *Cognitive approaches to narrative analysis*, in G.Brône e J. Vandaele (a cura di), *Cognitive Poetics. Goal, Gains and Gap,* New York, Mouton De Gruyter, pp. 79-118.

Herman D., 1997, *Scripts, Sequences and Stories: Elements of a Postclassical Narratology*, in «PMLA», 112, 5, pp. 1046-1059.

Herrero R.J., 2010, *At the Crossroads between literature, Culture, Linguistics, and Cognition: "Life is a Journey" and the divided self' metaphors in Fairy Tales*, in «Odisea», 11, pp. 137-153.

Herrero Ruiz J., 2007, *At the Crossroads between Literature, Culture, Linguistics, and Cognition: Death Metaphors in Fairy Tales*, in «RESLA Revista Española de Lingüística Aplicada», 2, (2007), pp.59-84.

Hirschfeld L.A., Gelman S. (eds.), 1994, *Mapping the mind: Domain specificity in cognition and culture*, Cambridge, Cambridge University Press.

Hobson J.A, Wohl.H., 2009, *Dagli angeli ai neuroni: l'arte e la nuova scienza dei sogni*, trad. it., Fidenza, Mattioli 1885.

Holbek B. 1987, *The European Folktale: Danish Folklore in European Perspective*, in «Folklore Fellows Communication», 329, Helsinki, Suomalainen.

Holland M., Hart-Davis R., 2000, *The Complete Letters of Oscar Wilde*, London, Fourth Estate.

Hollindale P., 1991, *Ideology and the Children's Book*, in «Journal of Research in Reading», 14, 1 pp. 72-77.

Hunt P., 1994, *An Introduction to the Children's Literature*, Oxford-New York, University Press.

Inspectory Y., Kunts I., Davis D., 2004, *Another person's heart: Magical and rational thinking in the psychological adaptation to heart transplantation*, in «Isr. J. Psychiatry Relat. Sci.», 41(3), pp. 161-173.

Inzlicht M., Tullett A.M., Good M., 2012, *The need to believe: a neuroscience account of religion as a motivate process*, in «Religion, Brain & Behavior», 1:3, pp. 192-212.

Inzlicht M., Tullett A.M., 2010, *Reflecting on God: Religious primes can reduce neurophysiological response to errors*, in «Psychological Science», 21, pp. 1184-1190.

Kahn L. 1982, *La mort à visage de femme*, in Gh. Gnoli, J. P. Vernant (a cura di), *La mort, les orts dans les societies anciennes*, Cambridge-Paris, Cambridge University Press – La Maison des Sciences de l'homme, pp. 134-142.

Kanwisher N., McDermott J., Chun M.M., 1997, *The fusiform face area: A module in human extrastriate cortex specialized in face perception*, in «Journal of Neuroscience», 17(11), pp. 4302-4311.

Kawabata H., Zeki S. 2004, *Neuronal Correlate of Beauty*, in «J. Neurophysiol.», 91, pp. 1699-1705.

Kelley H.H., 1972, *Attribution in social interaction*, in E. E. Jones, D. E. Kanouse, H. H. Kelley, R. E. Nisbett, S. Valins, B. Weiner (a cura di.), *Attribution: Perceiving the Causes of Behaviour*, Morristown-NJ, General Learning Press, pp. 1-26.

Kelly M.H., Keil F.C., 1985, *The more think change…: Metamorphoses and Conceptual Structure*, in «Cognitive Science», 9, pp. 403-416.

Khrishen A.S., Miles Homer P., 2012, *Do opposite attract? Understanding opposition in promotion*, in «Journal of Business Research», Vol. 64, Issue 6, pp. 1144-1151.

Killgore W.D.S., Yurgelun-Todd D.A. 2004, *Activation of the Amigdala and Anterior Cingulate during Nonconscious Processing of Sad versus Happy Faces*, in «Neuroimage», 21, pp. 1215-1223.

Kintsch W., Schmalhofer F., Welsch D., Zimny S., 1990, *Sentence memory: A theoretical analysis*, in «Journal of Memory and Language», 29, pp. 133-159.

Kirk R. 1982, *Il regno segreto*, trad. it, Milano, Adelphi.

Kirshenbaum S. 2011, *La scienza del bacio. Cosa dicono le nostre labbra,* trad. it., Milano, Raffaello Cortina Editore.

Jacobson R., Waugh L.R., 1984, *La forma fonica della lingua*, trad. it, Milano, Il Saggiatore.

Jahn M., 2005, Cognitive narratology, in D. Herman e M.-L. Ryan (a cura di), *Routledge encyclopedia of narrative theory*, Routledge, 2005.

Jaloux E. 1925, *Figures étrangères*, Paris, Plon.

Johnson-Laird P.N. 1983, *Mental Models: Towards a Cognitive Science of Language, Inference and Consciousness*, Cambridge University Press, Cambridge.

Lacan J., 1995, *Scritti*, trad. it., Torino, Einaudi.

Lakoff G., 1990, *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind,* University of Chicago Press, Chicago.

Lakoff G., Johnson M., 1980, *Metaphors We Live By,* The University of Chicago Press, Chicago-London.

Lakoff G., Turner M., 1989, *More Than Cool Reason. A Field Guide to Poetic Metaphor,* The University of Chicago Press, Chicago.

Lawrence A. D., Calder A.J., et al., 2002, *Selective disruption of the recognition of facial expressions of anger*, in «NeuroReport», 13, 6, pp. 881-884.

Lawson E.T., McCauley R.N., 1990, *Rethinking Religion: Connecting Cognition and Culture*, Cambridge, Cambridge University Press.

La Barre W. 1975, *Anthropological Perspectives an allucination and Hallucinogens*, in R.K. Siegel, L.J. West (eds.), *Hallucination: Behavior, Experience and Theory*, New York, Wiley.

Lenclud G. 2001, *La tradizione non è più quella di un tempo*, in P. Clemente, F. Mugnaini, *Oltre il folklore*, Roma, Carocci, pp. 123-133.

Lendler I. 2005, *Un Undone Fairy Tale*, New York, Simon & Schuster.

Leroi-Gourhan 1993, *Le religioni della preistoria*, trad. it., Milano, Adelphi.

Leslie A.M., 1994, *ToMM, ToBy, and Agency: core architecture and domain specific*, in L. Hirschfeld, Gelman (eds.), *Mapping the mind: Domain specific in cognition and culture*, Cambridge, Cambridge University Press.

Leslie A.M., 1987, *Pretence and Representation: the Origins of «Theory of Mind»,* in «Psichological Rewiew», 94, pp. 412-426.

Leslie A.M., 1984, *Spaziotemporal continuity and the perception of causality in infants*, in «Perception», 13(3), pp. 287-305.

Lévi-Strauss C., 1985, *La via delle maschere*, trad. it., Torino, Einaudi.

Lévi-Strauss C., 1964, *Il pensiero selvaggio*, trad. it., Milano Il Saggiatore.

Lieberman D., Tooby J., Cosmides L. 2007, *The architecture of human kin detection*, in «Nature», 445, pp. 727-731.

Liénard P., Boyer P., 2006, *Why cultural rituals? A cultural selection model of ritualized behavior*, in «American Anthropology», 108, pp. 814-827.

Liénard P., Boyer P., 2006a, *Whence collective rituals, A cultural selection model of ritualized behavior*, in «American Anthropologist», Vol. 108, Issue 4, pp. 814-827.

Livingstone S., 1998, *Making Sense of Television: The Psychology of Audience Interpretation*, London-New York, Routledge.

Lyons J. 2003, *Le vocabulaire de la couleur avec application particuliére aux termes de couleur fondamentaux en grec ancien et en latin classique*, in *Lalies. Actes des sessions de linguistique et de littérature d'Aussois*, 22, pp. 41-63.

Lombardi Satriani L.M. 1997, *Il corpo e il limite*, in Castelli F., Grimaldi P. (a cura di), *Maschere e corpi. Tempi e luoghi del carnevale*, Roma, Meltemi, pp. 33-46.

Lombardi Satriani L.M., Scafoglio D., 1990, *Pulcinella, il mito e la storia*, Leonardo, Milano.

Lorblanchet M., 1995, *Les grottes ornées de la préhistoire. Nouveaux regards*, Paris, Errance.

Lospinoso M., 1987, *Ombre divine e maschere umane*, Napoli, Liguori.

Lüthi M., 1978, *La fiaba popolare europea. Forma e natura*, trad. it, Milano, Mursia.

Malinowski B., 2005, *Argonauti nel Pacifico Occidentale. Riti magici e vita quotidiana nella società primitiva*, trad. it., Torino, Bollati Boringhieri.

McDonald G.F., Cove J.L., Laughlin C.D., McManus J., 1995, *Mirrors, portals, and multiples realities*, in «Zygon», 24(1), pp. 39-65.

Malkiel Y., 1977, *From Phonosymbolism to Morphosymbolism*, in M. Paradis, *The Fourth Lacus Forum*, Columbia, Hornbeam Press, pp. 129-145.

Mancia M., 2006, *Implicit memory and early unrepressed unconscious: the role in the therapeutic process (how the neurosciences can contrib te to psychoanalysis)*, in «Int. J. Psychoanal.», vol. 87, pp. 83-103.

Mancini L. 2005, *Il rovinoso incanto. Storie di Sirene antiche*, Bologna, Il Mulino.

Mar R. A. 2004, *The neuropsychology of narrative: story comprehension, story production and their interrelation*, in «Neuropsychologia» 42, pp. 1414-1434.

Mar R. A. 2011, *The Neuronal Bases of Social Cognition and Story Comprehension*, «The Annual Rewiew of Psichology», 62, pp. 103-134.

Margolin U., 2001, *Collective perspective, individual perspective, and the speaker in between: On «we» literary narratives*, in W. van Peer, S. Chatman (eds.), *New Perspectives on Narrative Perspective*, New York, State University of New York Press, pp. 241–253.

Markle D.T., 2010, *The magic that bind us: Magical thinking and inclusive fitness*, in «Journal of Social, Evolutionary and Cultural Psychology», 4(1), pp. 18-33.

Marks D. F. 1984, *The new structural approach to image formation, psychophysiology and psychopathology*, in «Journal of Mental Imagery», 8, 95-104.

Mazzocut-Mis 2002, *Voyeurismo tattile. Un'estetica dei valori tattili e visivi*, Genova, Il Melangolo.

McEwan J., 2002a, *Espiazione*, trad. it, Torino, Einaudi.

Mc Ewans I. 2002b, *Sabato,* trad. it., Torino, Einaudi.

Mecklinger A., Gruenewald C., Besson M., Magnie M.-N. Von Cramon Y., 2002, *Separable neuronal circuitries for manipulable and non manipulable objects in working memory*, in «Cerebral Cortex», 12, pp. 115-1123.

Minchin E. 2011, *Homer and the Resources of Memory. Some Applications of Cognitive Theory to the Iliad and the Odyssey*, Oxford, Oxford University Press.

Minsky M., 1975, *A Framework for Representing Knowledge*, in P. Winston (ed.), *The Psychology of Computer Vision*, New York, Mc Graw-Hill, pp. 99-128.

Minsky M. 1979, *Computer Science and the Representation of Knowledge*, in «The Computer Age: A Twenty-Year View», MIT Press, pp 392-421.

Mithen S.J., 2001, *Evolution of imagination*, in «Substance», 94-95, pp. 28-54.

Mithen S.J., 2007, *Creation of pre-modern human minds: Stone tool manufacture*, in E. Margolis, S. Laurence (eds.), *Creations of the mind: Theories of Artefacts amd thei representation*, Oxford, Oxford University Press, pp. 46-114.

Mithen S.J., 1996, *The prehistory of mind*, Thames & Hudson.

Moro E., 2009, *L'enigma delle sirene. Due corpi, un nome*, Napoli, L'Ancora del Mediterraneo.

Morini L., 1996, *Bestiari medievali*, Torino, Einaudi.

Nelles W., 2002, *Stories within Stories: Narrative Levels and Embedded Narrative*, in B. Richardson (a cura di), *Narrative Dynamic. Essays on time, Plot, Closure, and Frames*, The Ohio State University Pres, Colombus, pp. 339-365.

Neuberg S., Kenrick D.T., Schaller M., 2010, *Human threat management system: Self-protection and disease avoidance*, in «Neuroscience and Biobehavioral Review», XXX, pp. XXX.

Newberg A., 2001, *Putting the mystical mind together*, in «Zygon», vol. 36, n. 3, pp. 501-507.

Newberg A., D'Aquili E., Rause V. 2004, *Dio nel cervello*, trad. it., Milano, Mondadori.

Newman J.P. 1998, *Psychopatic behaviou: An information processing perspective*, in D.J. Cooke, A.E. Forth, R.D. Hare (a cura di), *Psychopathy: Theory, Research and Implication for Society*, Kluwer, Dordrecht.

Nichols S., 2007, *Imagination and immortality: thinking of me*, in «Synthese», 159, pp. 215-233.

Nikolajeva M., Scott C., 2013, *How Picturebooks Work*, Routledge, London.

Nikolajeva M., 2003, *Picturebook Characterisation: Word/Image Interation,* in M.Styles e E. Bearne (a cura di), *Art, Narrative and Childhood*, London Trentham Books, pp. 37-50.

Nodelman P., 1998, *Word about Pictures. The Narrative Art of Children's Picture Books,* Athens-London, The University of Georgia Press.

Norenzayan A., Heine S.J., 2005, *Psychological universals: What are they and how can we know?*, in «Psychological Bulletin», Vol. 131, n. 5, pp. 763-784.

Norrick N., 1986, *Stock similes*, in «Journal of Literary Semiotics», XV(1), pp. 39-52.

Oatley K., 1994, *A Taxonomy of the Emotions of Literary Response and Theory of Identification in Fictional Narrative*, in «Poetics», 23, pp. 53-74.

Öhman A., Mineka S., 2001, *Fears, phobias, and preparedness: toward an evolved module of fear and fear learning*, in «Psychological Review», 108(3), pp. 483-522.

Omero, 2007, *Odissea*, Milano, Mondadori.

Onians R.B., 2004, *Le origini del pensiero europeo, intorno al corpo, la mente, l'anima, il mondo, il tempo e il destino*, trad. it., Milano, Adelphi.

Oram H., Warburton S., 2006, *The Rumblewick Letteres*, London, Hachette Children's Books.

Osborn H. 1968*, Colour Concepts of the Ancient Greeks*, in «British Journal of Aesthetics», VIII, pp. 274-292.

Ott J., 1976, *Psycho-Mycological Studies Of Amanita. From Ancient Sacrament to Modern Phobia*, in «Journal of Psychedelic Drugs», Vol. 8, n. 1, pp. 27-35.

Otte M., 2011, *Arts et Pensées au Paléolithique supérieur européen*, in «Annales d'Université Valahie Targoviste», Tome XIII, N. 1, pp. 73-77.

Oversdotter A.C., Sproat R., 2005, *Emotional sequencing and development in fairy tales*, in «Affective Computing and Intelligent Interaction. Lecture Notes in Computer Science», 3784, pp. 668-674.

Ovidio, 2007, *Metamorfosi*, Milano, Mondadori.

Pantaleo S., 2010, *Mutinous Fiction: Narrative and Illustrative Metalepsis in Three Postmodern Picturebooks*, in «Children's Literature in Education», 41, pp. 12-27.

Pastoureau M., 2008, *Blu. Storia di un colore*, trad. it., Milano, Ponte delle Grazie.

Pastoureau M., 1990, *Une histoire des couleurs et-elle possible?*, in «Ethnologie française», 20, 1990/1, pp. 368-377.

Pastoureau M., 1987, *L'uomo e il colore*, trad. it., Firenze, Giunti.

Platmauer M., 1921, *Greek Colour Perception,* in «Classical Quaterly», XV, pp. 155-202.

Perella N.J. 1969, *The Kiss Sacred and Profane*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press.

Perrault C. 1991, *I racconti di mamma oca,* trad. it., Milano.

Pfaus J.G., Kipping T.E., Coria-Avila G.E., Gelez H., Afonso V.M., Ismail N., Parada M. 2011, *Who, what, where, when, (and maybe even why): How the experience of sexual reward influences sexual desire, preference, and performance*, in «Arch Sex Behav».

Piaget J., 1962, *La formazione del simbolo nel bambino: imitazione, gioco, sogno, immagine e rappresentazione,* trad. it, Firenze, La Nuova Italia.

Picozzi L 2008, *A nuda voce. Vocalità, inconscio, sessualità,* Torino, Antigone.

Polidoro S. 2010, *Piacere estetico*, in *Dizionario di Medicina*, Roma, Enciclopedia Treccani.

Portal F. 2003, *Sui colori simbolici nell'antichità, nel Medioevo e nell'Età moderna*, Milano, Luni editrice.

Povinelli D.J., 1995, *Theory of Mind: Evolutionary history of a cognitive specialization*, in «Trends in neurosciences», 18(9), pp. 418-424.

Poulton R., Davies S., Menzies R.G., Langrey J.D., Silva P.A., 1998, *Evidence for a non-associative model to acquisition of a fear of heights*, in «Research and Therapy Behaviour», 36(5), pp. 537-544.

Price J. 1996, *«A Map with Utopia»: Oscar Wilde's Theory for Social Transformation*, New York, Lang.

Propp V., 1988, *Morfologia della fiaba, t*rad. it., Torino, Einaudi.

Pyysiäinen I., 2001, *How religion works. Toward a New Cognitive Science of Religion*, Brill.

Rak M., 2005, *Logica della fiaba. Fate, orchi, gioco, corte, fortuna, viaggio, capriccio, metamorfosi, corpo*, Milano, Bruno Mondadori.

Raine A., Yang Y., Narr K.L., Toga A.W. 2009, *Sex differences in orbitofrontal gray ad a partial exploration for sex differences in antisocial personality*, in «Molecular Psichiatry», 16, pp. 227-236.

Raine A., Lencz T., LaCasse L., Colletti P. 2000, *Reduced prefrontal gray matter volume and rediced autonomic activity in antisocial personality disorder*, in «Archives of General Psychiatry», 57, pp. 119-127.

Rall J., Harris P.L., 2000, *In Cinderella's slippers? Story comprehension from the protagonist's point of view*, in «Developmental Psychology», 36, pp. 202-208.

Ramachandran V.S., Hirstein W. 1998, *The Perception of Phantom Limbs: The D.O. Hebb Lecture*, in «Brain», 121, pp. 1603-1630.

Rauch S.L. et al., 2001, *Probing striato-thalamic function in obsessive-compulsive disorder and Tourette syndrome using neuro-imaging methods*, in «Adv. Neurol.», 85, pp. 207-224.

Recalcati M. 2000, *L'odio come passione dell'essere e la sopravvivenza dell'analista*, in «La Psicoanalisi», 27, pp. 29-49.

Renfrew C.1971, *The Emergence of Civilisation: The Cyclades and the Aegean in The Third Millennium BC*, London.

Richert R.A., Harris P.L., 2008, *Dualism revisited: Body vs mind vs. soul*, in «Journal of Cognition and Culture», 6, pp. 409-427.

Richert R.A., Smith E.I., 2010, *The role of religious concepts in the evolution of human cognition*, in U. Frey (Ed.), *The nature of God: Evolution and religion*, Antwerp, Tectumpp, pp. 93-104.

Richter D., 1980, *Contenuti sociali delle fantasie fiabesche nel corso del mutamento storico,* in *Tutto è fiaba. Atti del Convegno Internazionale di studi sulla fiaba*, Milano, Emme Editori, pp. 202-208.

Rilke A.M., 1985, *Lettera a un giovane poeta*, trad. it., Milano, Adelphi.

Ritz H. (1985), *La storia di Cappuccetto Rosso*, trad. it., Genova, ECIG.

Romano S., Esposito V., Fonda C., Russo A., Grassi R. 2006, *Beyond the myth: The mermaid syndrome from Homerus to Andersen. A tribute to Hans Christian Andersen's bicentennial of birth*, in «European Journal of Radiology», 58, pp. 255-258.

Ronga I. 2009, *L'eccezione dell'azzurro. Il lessico cromatico: fra scienza e società*, in «Cuadernos de Filología Italiana», vol. 16, 57-79.

Roscalla F., 1998, *Presenze simboliche dell'ape nella Grecia antica*, Pubblicazioni della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Pavia,Firenze, La Nuova Italia.

Rossano M.J., 2007, *Supernaturalinzing social life: Religion and the evolution of human cooperation*, in «Human Nature», 18, pp. 279-254.

Rozin P., Markwith M., Nemeroff C., 1992, *Magical contagion beliefs and fear of AIDS*, in «Journal of Applied Social Psychology», 22, pp.1081-1092.

Rozin P., Nemeroff C.J., 1990, *The law of sympathetic magic: A psychological analysis of similarity and contagion*, in J. Stigler, G. Herdt, R.A. Shweder (eds.), *Cultural Psychology: Essys on comparative human development*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 205-235.

Rowling J. K., 1999, *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*, trad. it., Milano Salani.

Rumelhart D.E. 1974, *Notes on a Schema for Stories*, in D. Boderow, A. Collins (edt.), *Representation and understanding: Studies in Cognitive Science*, New York, Academic Press.

Rumiati R., Lotto L., 2007, *Introduzione alla psicologia della comunicazione*, Bologna, il Mulino.

Runbland G., Annaz D., 2010, *Development of metaphor and metonymy comprehension: receptive vocabulary and conceptual knowledge*, in «British Journal of Development Psycology», 3, pp. 547-563.

Ryan M.-L., 2002, *Stacks, Frame, and Boundaries,* in B. Richardson (ed.), *Narrative Dynamic. Essays on time, Plot, Closure, and Frames*, Columbus, The Ohio State University Press, pp. 366-387.

Sacco T., Sacchetti B., 2010, *Role of Secondary Sensory Cortices in Emotional Memory Storage and Retrieval in Rat*, in «Science», 329, pp. 649-655.

Said M., 2011*, From Once Upon a Time to Happily Ever After: Tracking Emotions in Novels and Fairy Tales*, in *Proceedings of the 5th ACL-HLT Workshop on Language Technology for Cultural Heritage, Social Sciences, and Humanities*, pp. 105–114.

Saint-Exupéry A. (de) 1994, *Oeuvres Complètes*, I, Paris, Gallimard.

Saint-Exupéry A. (de) 1999, *Oeuvres Complètes*, II, Paris, Gallimard.

Salgaro M., 2011, *Another Step Towards the Dialogue Between Neuroscience and Literary Studies*, in «Journal of Literary Theory», 7, pp. 1-4.

Sapolsky R.M., 1996, *Why stress is bad for your brain*, in «Science», 273, pp. 745-750.

Saver J.L., Rabin J., 1997, *The neural substrates of religious experience*, in «Journal of Neuropsychiatry», 9, pp. 498-510.

Scafoglio D., De Luca S. 2004, *La possessione diabolica*, Cava dei Tirreni, Avagliano.

Scafoglio D. 1999, *L'indovinello erotico in Europa*, in P. Grimaldi, *Il corpo e la festa*, Roma, Meltemi, pp. 61-80.

Schacter D.L., et al, 2007, *Remembering the past to image the future: the prospective brain*, in «Nat. Rev. Neuroscience», 8, pp. 657-661.

Schaich B., Borg J., Lieberman D., Kiehl K.A., 2008, *Infection, Incest, and Iniquity: Investigating the Neural Correlates of Disgust and Morality,* in «Journal of Cognitive Neuroscience», 20, 9, pp. 1529–1546.

Schank R.C., Abelson R.P., 1977, *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structure*, New York, Erlbaum, Hillsdale.

Scherer K. R., 1997, *The role of culture in emotion-antecedent appraisal*, in «Journal of Personality and Social Psychology», 73, pp. 902–922.

Scobie A., Taylor J. 1975, *Perversion Ancient and Modern: I. Agalmatophilia, the statue syndrome*, in «J. Hist. Behav. Scienc.», 11, 1, 49-54.

Schank R., 1992, *Il lettore che capisce. Il punto di vista dell'Intelligenza Artificiale*, trad. it., Firenze, La Nuova Italia.

Shepherd G.M. *2004, The Human Sense of Smell: Are We Better than We Think?*, in «PLoS Biology», 2, 5, p. 146ss.

Siegel D.J., 2001, *Memory: An overview with emphasis on developmental, interpersonal and neurobiological aspects*, in «Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry», Vol. 40, Issue 9, September 2001, pp. 997-1011.

Simpson J., Carter S., Anthony S. H., Overton P.G., 2006, *Is disgust a homogeneous emotion?*, in «Motivation and Emotion», 30, pp. 31–41.

Siskind J. 1973, *To Hunt in the Morning*, New York, Oxford.

Slama Cazacu T., 1972, *La Psycholinguistique: lectures*, Paris, Klincksieck.

Slater A., Quinn P., 2001, *Face recognition in the newborn infant*, in «Infant & Child Development», *Special Issue: Face processing in infancy and early childhood*, 10(1-2), pp. 21-24.

Smetana J. G., Braeges, J.L. 1990, *The development of toddlers' moral and conventional judgments*, in «Merrill-Palmer Quarterly», 36, pp. 329-346.

Soderstrom H., Hultin L., Tullberg M., Wikkelso C., Ekholm S., Forsman A. 2002, *Reduced frontotemporalperfusion in psychopathic personality,* in «Psychiatry Research Neuroimaging», 114, pp. 81–94.

Soriano M. 2000, *I racconti di Perrault. Letteratura e tradizione orale*, trad. it., Palermo, Sellerio Editore.

Spelke E.S., 1994, *Initial Knowledge: Six suggestions*, in «Cognition», 50, pp. 431-445.

Sperber D., 1999, *Il contagio delle idee. Teoria naturalistica della cultura*, trad. it., Torino, Feltrinelli.

Steiner G. 1990, *Nel castello di Barbablù*, trad. it., Milano, SE.

Stockwell P., 2003, *Surreal Figures*, in J. Gavins, G. Steen, *Cognitive Poetics in Practice,* London-New York, Routledge.

Stockwell P., 2002, *Cognitive Poetics. An Introduction,* London-New York, Routledge.

Stoichita V.I. 2006, *L'effetto Pigmalione. Breve storia dei simulacra da Ovidio a Hitchcock*, trad. it., Cuneo, Il Saggiatore.

Shtulman A., 2008, *Variation in the Anthropomorphization of Supernatural Being and Its Implications for Cognitive Theories of Religion*, in «Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition», Vol. 34, N. 5, pp. 1123-1138.

Subbotski E., 2011, *The ghost in the machine: why and how the belief in magic survives in the rational mind*, in «Human Development», 54, 3, pp. 126-143.

Subbotsky E., 2010, *Magic and the Mind*, Oxford University Press, Oxford.

Subbotsky E., 2004, *Magical thinking in judgments of causation: Can anomalous phenomena affect ontological causal beliefs in children and adults*, in «British Journal of Developmental Psychology», 22, pp. 123-152.

Subbotsky E., Matthews J., 2011, *Magical thinking and memory: distinctiveness effect for TV commercials with magical content*, in «Psychological Repots», 109, 2, pp. 369-379.

Subbotsky E., Slater E., 2011, *Children's discrimination of fantastic vs realistic visual display after watching a film with magical content*, in «Perceptual and Motor Skills», 112, pp. 603-609.

Subbotsky E., Hysted C., Jones N., 2010, *Watching films with magical content facilitates creativity in children*, in «Perceptual and Motor Skills», 111, pp. 261-277.

Sulzberger M. 1926, *Seirhnoiin*, in «RBPh», 5, pp. 939-942.

Tanaka J.W., Sengeo J.A., 1997, *Features and their configuration in face recognition*, in «Memory and Cognition», 25(5), pp. 583-590.

Tatar M. 1987, *The Hard facts of the Grimms' Fairy Tales*, Princeton, Princeton University Press.

Taylor M., 1999, *Imaginary companions and the children who created them*, New York, Oxford University Press.

Thurber J., 1972, *La notte degli spiriti e altri racconti*, trad. it., Milano, Arnoldo Mondadori Editore.

Tolkien J.R.R., 2011, *Il signore degli anelli*, trad. it., Milano, Bompiani.

Tomasello M., 2005, *Le origini culturali della cognizione umana*, trad.it., Bologna, Il Mulino.

Touvhefeu-Meynier 1992, *Ulysse et les Sirènes*, in «LIMC», VI, I, pp. 962-964.

Townsend J.B., 1999, *Shamanism*, in Glazier S.D. (ed.), *Anthropology of religion*, Westport, Praeger, pp. 425-465.

Tremoulet P.D., Feldman J., 2000, *Perception of animacy from the motion of a single object*, in «Perception», 29, pp. 943-951.

Trevarthen C., 1997, *Empatia e biologia. Psicologia, cultura e neuroscienze*, trad. it., Milano, Raffaello Cortina Editore.

Trias E. 2009, *Il canto delle sirene*, trad. it., Napoli, Tropea.

Tsur R., 2009, *Metaphor and figure-ground relationship: comparisons from poetry, music, and the visual arts*, in G. Brône e J. Vandaele (eds.), *Cognitive Poetics: Goal, Gains and Gaps*, Berlin - New York, Mouton De Gruyte.

Tsur R., 1998, *Poetic Rhythm: Structure and Performance – An Empirical Study in Cognitive Poetics*, Bern, Lang.

Tsur R., 1996, *Rhythm and Cognitive Poetics*, in «Poetics Today», XVII, 1, pp. 55-88.

Tulving E., 2001, *Origin of autonoesis in episodic memory*, in H.L.I., Nairne J. (eds.), *The nature of remembering: Essays in Honor of Robert G. Crowder*, American Psychological Association, pp. 17-34.

Tulving E., Lepage M., 2000, *Where in the brain is the awareness of one's past?* In D.L. Schacter, Scarry D. (eds.), *Memory, brain and belief*, Cambridge, Harvard University Press, pp. 208-228.

Turner V., 1992, *La foresta dei simboli: aspetti del rituale Ndembu*, trad. it., Brescia, Morcelliana.

Ullmann S., 2009, *La semantica. Introduzione alla scienza del significato*, in S. Ghiazza (a c. di), *La metafora tra scienza e letteratura,* Bari, Le Monnier Università.

Van Dijk T.A., 1999, *Context models in discourse processing*, in S.R. Goldman e H.van Oostendorp (eds.), *The Construction of Mental Representations during Reading,* New York, Lawrence Erlbaum Associates Mahwah, pp. 123-148.

Van Dijk T.A.1977a, *Text and Context,* Longman, London.

Van Dijk T.A.1977b, *Context and Cognition: Knowledge Frames and Speech Act Comprehension*, in «Journal of Pragmatics», 1, pp. 211-232.

Van Dijk T.A., 1976, *Narrative Macro-structures. Logical and Cognitive Foundations*, in «PLT: A Journal for Descriptive Poetics and Theory of Literature», 1, pp. 547-568.

Vaught B., Dettwyler 1994, *Reflections: A Four-Field Reader in* Anthropology, McGraw – Hill, Texas A&M University Press.

Vico G. 2004, *La Scienza Nuova*, a cura di P. Cristofolini, Napoli, Guida.

Vouilloux B., 1997, *Malaise dans l'histoire de l'art. La question du nu*, in «Poétique», n. 110, p. 161-189.

Warburg A., 2011, *Divinazione antica pagana*, in S. Calabrese, S. Uboldi (a c. di), *Aby Warburg. Immagini permanenti. Saggi su arte e divinazione*, Bologna, Archetipolibri.

Warburg A., 2002, *Mnemosyne. L'atlante delle immagini*, trad. it., Torino, Aragno.

Warburg A., 1966, *La rinascita del paganesimo antico*, trad. it., Firenze, La nuova Italia.

Ward T., 1994, *Structured imagination: The role of category structure in exemplar generation*, in «Cognitive Psychology», 27, pp. 1-40.

Ward T.B., Patterson M.J., Sifonis C.M., 2004, *The role of specificity and abstraction in creative idea generation*, in «Creativity Research Journal», Vol. 16, N. 1, pp. 1-9.

Waytz A., Epley N., Cacioppo J.T., 2010, *Social cognition unbound: Insights into anthropomorphism and dehumanization*, in «Current Direction in Psychological Science», 19(1), pp. 58-62.

Wedekind C., Seebeck T., Bettens F., Paepke A. 1995*, MHC-dependent mate preferences in humans,* in *Preceedings of the Royal Society of London*, B: Biological Sciences, 260, pp. 245-249.

Welles O. 2011, *Il piccolo principe. Sceneggiatura e adattamento originale di Orson Welles dal romanzo omonimo di Antoine de Saint-Exupéry*, trad. it., Milano, Bompiani.

Wertheimer J. 2002, *Don Giovanni e Barbablù. I delinquenti seriali dell'erotismo nella letteratura*, trad. it., Torino, Bollati Boringhieri.

Westen D., 1999, *The scientific status of unconscious processes: is Freud really dead?*, in «Journal of American Psychoanalytical Association», 49(suppl), pp. 1-30.

White H.C., 1993, *Careers and creativity: Social forces in the arts*, Boulder Colorado, Westview Press.

Whitehouse H., 1992, *Memorable religion,* in «Man», 27, pp. 777-79.

Wilde O.1998, *Il ritratto di Dorian Gray*, trad. it., Milano, Fabbri Editori.

Wilde O. 1950, *Il Principe felice e La casa dei melograni*, trad. it., Milano, Rizzoli.

Wind E., 1986, *Misteri pagani nel Rinascimento*, Milano, Adelphi.

Winkelman M., 1990, *Shamans and other «magical religious». A cross cultural study of their origins, nature, and social transformation*, in «Ethos», 18, pp. 308-352.

Wood N. 2002, *Creating the Sensual Child: Paterian Aesthetics, Pederasty and Oscar Wilde's Fairy Tales*, in «Marvels and Tales», 16.2, 156-170.

Woolley J.D., Cornelius C.A., Lacy W., 2011, *Developmental changes in the use of supernatural explanations for unusual events*, in «Journal of Cognition and Culture», 11, pp. 311-337.

Zeki S., 2010, *Splendori e miserie del cervello*, trad. it., Torino, Codice.

Zeki S., 1993, *A vision of the brain*, Oxford, Blackwell.

Zeki S., Lumer T. 2011, *La bella e la bestia: arte e neuroscienze*, Bari, Laterza.

Zhong C., Liljenquist K., 2006, *Washing away your sins: Threatened morality and physical cleansing*, in «Science», 313, pp.1451–1452.

Zwaan R.A., 1999, *Situation Models: the Mantal leap into imagined worlds,* in «Current Directions in Psychological Science», 8, pp. 15-18.

Zwaan R.A., Radvansky G.A., 1998, *Situation Models in Language Comprehension and Memory,* in «Psychological Bulletin», 123, pp. 162-185.

Yang Y., Raine A., Narr K. L., Colletti P., Toga A.W., 2009, *Localization of deformations within the amygdala in individuals with psychopathy*, in «Archives of General Psychiatry», 66, pp. 986–994.