

Il potere persuasivo dei personaggi all'interno delle storie.

Uno strumento per indagare l'origine del linguaggio.

ALESSIA VECCHI¹

Sommario: 1. Introduzione. 2. Personaggio e origine del linguaggio. 3. L'attivazione del piano emotivo attraverso il personaggio: trasporto, identificazione, empatia. Disamina tra teoria della mente e modelli di *embodied simulation*. 3.1. Teoria della mente. 3.2 *Embodied simulation*. 4. Un approccio sintetico: personaggio e prospettiva bio-culturale. 5. Conclusioni.

Abstract: This article explores the role of characters in stories as a key to understanding the origins of human language, conceived in its narrative and persuasive nature. It analyzes how characters, through the emotional engagement they evoke, exert a persuasive power essential to the functioning of stories and, consequently, language. The proposed perspective integrates cognitive sciences and Literary Cognitive Studies, combining cognitive and socio-cultural models to highlight how the human ability to create and connect with fictional characters sheds light on the deep connection between storytelling, emotion, and communication.

Keywords: *origin of language, fictional character's theory, rhetorics, literary cognitive studies*

1 Dottoranda in Immagine, Linguaggio, Figura: forme e modi della mediazione presso Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti", Università di Milano La Statale, Milano e Dipartimento di Filosofia, Comunicazione, Spettacolo, Università Roma Tre, Roma.

1. Introduzione

Ognuno di noi – (quasi) tutti i giorni della propria vita e, nella maggior parte dei casi, in maniera piuttosto inconscia – ha a che fare con dei personaggi di finzione, dal momento che, quotidianamente, siamo immersi nelle storie. Jonathan Gottschall apre con queste parole una delle sue opere più conosciute: «la vita umana è avvolta nelle storie a un punto tale che siamo ormai desensibilizzati al loro strano e ammaliante potere. Motivo per cui, nell'intraprendere questo viaggio, dobbiamo anzitutto indagare quella patina di consuetudine che ci impedisce di notare la straordinarietà di questa assuefazione» (Gottschall 2012, 19). Facciamo esperienza di personaggi quando leggiamo un libro, guardiamo un film, ascoltiamo un podcast o uno spot televisivo, ma anche quando un nostro amico ci racconta la propria giornata, quando dobbiamo preparare un'esposizione prevedendo le reazioni del nostro pubblico, insomma, la mente umana sembra essere 'programmata' per creare e comprendere personaggi immaginari, siano essi eroi antichi e moderni appartenenti al nostro patrimonio culturale o persone che, "semplicemente", immaginiamo. L'aspetto, in particolare, che qui si vuole approfondire è la relazione – già ampiamente dimostrata – esistente tra l'abilità umana di creare e fare esperienza dei personaggi di finzione e il coinvolgimento della nostra sfera emotiva (Green e Brock 2000; Keen 2010; Oatley 2012). L'idea principale da cui muove questo studio è quella di indagare il potere persuasivo che tali, chiamiamoli per il momento, "dispositivi" hanno all'interno delle storie; nella convinzione che una simile operazione possa permetterci di ampliare il discorso speculativo, in generale, intorno all'origine del linguaggio – che, secondo la nostra ipotesi, è narrativa e persuasiva (Ferretti 2022; 2015; Adornetti e Ferretti, 2012).

La tesi che sosteniamo è la seguente: se poniamo le storie e il loro potere persuasivo all'origine del linguaggio e se con persuasione facciamo riferimento all'attivazione del piano emotivo – e tale attivazione può essere ricondotta a un elemento particolare delle storie, ossia il personaggio – allora, studiare quest'ultimo può rappresentare una via privilegiata per indagare il potere persuasivo delle storie medesime e, dunque, del linguaggio. Il seguente

contributo muove pertanto da alcune premesse di carattere metodologico attraverso cui verranno esplicitati l'approccio che si è seguito per la ricerca, nonché le basi teoriche circa una prospettiva bio-evolutiva con cui si guarda all'origine persuasiva del linguaggio. Successivamente, si fornirà qualche indicazione circa l'accezione di persuasione, facendo in particolare riferimento alla retorica aristotelica (Piazza 2004; 2008) e mostrando come, per quanto utile questa prospettiva risulti, sia necessario ampliare il concetto di persuasività tenendo in considerazione le componenti biologiche della comunicazione. Si entrerà poi nel vivo del dibattito circa le attuali teorie esistenti in merito al personaggio, non soffermandosi tanto su questioni ontologiche, quanto su aspetti cognitivi: non si tenterà, cioè, di rispondere alla domanda "cos'è un personaggio" ma ci si domanderà *come* gli esseri umani siano in grado di creare personaggi di finzione e provare per loro trasporto emotivo. Esposte le questioni più cruciali del dibattito esistente tra approcci più indirizzati verso la teoria delle mente e altri più orientati all'*embodied cognition*, – sfruttando gli studi provenienti dal bacino dei cosiddetti *Literary Cognitive Studies* – si proporrà una tesi sintetica che – oltre a modelli cognitivi, consideri anche gli aspetti contestuali socio-culturali – nella convinzione che per la comprensione del personaggio e, dunque, delle storie e del linguaggio le due vie non possano escludersi a vicenda ma, semmai, ibridarsi e corroborarsi.

2. Personaggio e origine del linguaggio

Interrogarsi sull'origine del linguaggio pone, come è noto, una serie di non facili questioni. Quello che proponiamo qui è un particolare punto di osservazione, ossia considerare uno elemento costitutivo delle storie, il personaggio, come strumento privilegiato per indagar il linguaggio nelle sue fasi primordiali. Ma, come può il personaggio rappresentare uno strumento per indagare le origini? Per rispondere a questa domanda, occorre esporre il nostro specifico punto di vista non solo sul linguaggio, ma, più in generale, sulla comunicazione. Secondo la nostra tesi la comunicazione umana ha avuto come finalità adattiva primaria, non tanto quella di trasmettere informazioni,

quanto quella pragmatica di promuovere le azioni dell'altro:

la nostra idea, più specificamente, è che comunicare sia quella forma di agire che ha come fine il promuovere l'agire degli altri: da questo punto di vista la persuasione non è soltanto una delle possibili azioni eseguibili con il linguaggio, ma è una condizione di base da cui ha preso avvio l'evoluzione di una forma specificamente umana di comunicazione. È dal fatto che la retorica sia un atto che induce gli altri ad agire in un certo modo che prende le mosse il nostro discorso. (Ferretti 2022, 19)

In tal senso, infatti, collochiamo la retorica – intesa quale capacità dell'uomo di far agire l'altro – alla base della nascita del linguaggio stesso. L'ipotesi dunque che portiamo avanti è altamente controintuitiva: se la capacità di raccontare storie, dunque di narrare, è stata (ed è) lo strumento principale di persuasione a nostra disposizione, il linguaggio deve aver avuto – fin dalla sua origine – tale caratteristica, persino in una fase precedente allo sviluppo del linguaggio verbale². Appoggiare questa tesi significa, allora, sostenere la natura persuasiva e retorica non solo del linguaggio ma dell'essere umano in quanto specie (Adornetti e Ferretti 2012). Dunque, in una prospettiva evuzionistica, la persuasione si colloca come punto di contatto fra comunicazione umana e animale, in tal senso a distinguere la nostra specie dalle altre non sarebbe tanto l'essere dotati di linguaggio verbale *per se*, quanto quello di aver inventato uno strumento che – in termini adattivi – ci ha permesso di essere *più* persuasivi delle altre specie: le storie.

Da una prospettiva funzionale, sia la comunicazione animale che il linguaggio umano costituiscono una risposta alla stessa pressione selettiva: cercare di convincere gli altri a fare qualcosa piuttosto che trasmettere semplicemente informazioni. La seconda idea sottolinea la specificità (l'unicità, probabilmente) del linguaggio umano: è l'idea che la capacità di raccontare storie sia lo strumento

2 In particolare, riteniamo che il linguaggio verbale rappresenti un epifenomeno di una forma di protolingaggio che va individuata nella pantomima.

espressivo inventato dagli esseri umani per massimizzare il potere persuasivo della comunicazione. In altre parole, riteniamo che la narrazione, e non la frase, sia il tratto che distingue la comunicazione umana da quella animale³. (Ferretti e Adornetti 2020, 275)

Gli studi provenienti dalla retorica adattiva adducono numerose prove a sostegno della nostra tesi (Parrish 2015): porre la retorica come elemento fondativo della comunicazione e, allo stesso tempo, considerare l'abilità narrativa umana come *distinguo* nella storia evolutiva della nostra specie – nonché evolutivamente precedente alla nascita del linguaggio verbale (*Narrative First Hypothesis*) – ci consente di assumere una posizione continuista⁴ tra comunicazione animale e umana, evitando, così, quel “salto” qualitativo che è stato, ed è, sostenuto da molti (si veda, ad esempio, Berwick e Chomsky, 2017).

Collocare la persuasione e la narrazione come fondamenta per la nascita del linguaggio apre la questione sulla funzione adattiva dello *storytelling*. A riguardo sono, in effetti, state avanzate numerose proposte (Bietti, Tilston e Bangerter 2019), tuttavia, ai fini del nostro discorso è sufficiente porre l'attenzione su quella che – secondo la prospettiva finora delineata – rappresenta la funzione adattiva primaria dell'abilità narrativa umana, ossia la capacità di far agire l'altro evitando l'uso della forza. Ciò è reso possibile dal fatto che «le storie penetrano nella testa degli individui cambiando il loro sistema di credenze, un modo per dire che cambiano la radice dei loro comportamenti» (Ferretti 2022, 24).

Quali sarebbero dunque i vantaggi, in termini adattivi, e perché proprio le storie? Per caratteristiche costitutive del discorso narrativo (che approfondiremo a breve), le storie si prestano come ottimo strumento di convincimento perché consentono di eludere quei meccanismi di resistenza che, naturalmente, attiviamo nei confronti dell'interlocutore. Le narrazioni cioè, al contrario di quello che avviene per le argomentazioni, eludono, in parte, quella che Dan

3 Trad. mia.

4 Sull'origine storica, con un focus sul dibattito nel Settecento, si veda M. Maione, *Origine e funzioni del linguaggio in Thomas Reid. Atti mentali, linguistici e credenze*, Carocci, Roma 2024.

Sperber chiama «vigilanza epistemica» (Sperber, et al. 2010): il nostro naturale istinto alla contro-argomentazione viene, cioè, diminuito e ridotto dalle storie.

Ma in che modo i discorsi narrativi ci permettono di “ingannare” la nostra vigilanza epistemica? Chiarita una questione funzionale, occorre chiedersi come e perché le storie siano strumenti di persuasione e quali siano i sistemi di elaborazione che ci consentono di produrle e comprenderle. La forza persuasiva delle storie è – secondo la teoria da noi sostenuta – riconducibile all’attivazione di meccanismi di proiezione nello spazio-tempo e di simulazione empatica. A sua volta, l’attivazione di simili meccanismi è determinata da strutture cognitive che noi esseri umani abbiamo sviluppato per finalità adattive. La nostra abilità, cioè, di comprendere e produrre storie dipende da quello che noi chiamiamo sistema triadico di radicamento e proiezione (Ferretti 2022, 118-150), ossia una serie di strutture cognitive che consentono agli esseri umani di svincolarsi dal qui e ora, di navigare nel tempo e di inferire gli stati mentali dell’altro, attraverso ciò che viene definito *mindreading* o teoria della mente (ToM, *Theory of Mind*).

Le narrazioni, quindi, oltre a stimolare meccanismi di proiezione nello spazio-tempo e di simulazione empatica, trovano un ulteriore fondamento nella capacità inferenziale degli esseri umani, nota come *mind reading* o teoria della mente (ToM). Questa abilità consente di interpretare e attribuire stati mentali agli altri, ed è strettamente connessa alla costruzione di personaggi narrativi credibili e persuasivi. Concentrarsi su tale dimensione permette di esplorare il valore adattivo della persuasione emotiva, evidenziando come l’empatia e la comprensione degli stati mentali altrui rappresentino elementi chiave nell’efficacia delle storie.

Non a caso, già Aristotele, nella *Retorica*, sottolinea l’importanza dei *páthe* come uno degli elementi imprescindibili della persuasione:

la persuasione sarà realizzata per mezzo degli ascoltatori soltanto quando saranno condotti «dal discorso verso un’emozione» (1356a 14-15). Questo terzo tipo di *pistis* svolge un ruolo cruciale nella concezione aristotelica della persuasione. Se correttamente realizzato, il ricorso alla sfera emotiva non è un mezzo estrinseco, utile soltanto dinanzi ad ascoltatori di basso livello intellettuale, ma si rivela una dimensione fondamentale di ogni discorso a

finalità persuasive. (Piazza 2008, 99)

Quello che manca al modello aristotelico è, però, l'aspetto biologico a cui, oggi, chi studia il linguaggio non può non guardare. Per questo, prendendo come spunto e base di riflessione un approccio retorico, cercheremo ora di aggiungere il tassello del “come siamo fatti”, ossia della nostre componenti biologiche di cui l'evoluzione ci ha dotati.

3. L'attivazione del piano emotivo attraverso il personaggio: trasporto, identificazione, empatia. Disamina tra teoria della mente e modelli di *embodied simulation*.

Stabilito che le storie sono lo strumento più persuasivo di cui l'evoluzione ci ha dotato in quanto specie, indagare il ruolo del personaggio all'interno delle narrazioni significa restringere il focus su un particolare aspetto che rende le storie tali, sia da un punto di vista retorico, dunque culturale, sia cognitivo, quindi biologico. Inventare un personaggio significa creare l'altro da noi, ci consente di stabilire chi vogliamo essere e da chi, al contrario, vogliamo distinguerci. Per questo gli studi che per secoli hanno interessato la teoria del personaggio, fanno, fin dalle origini, riferimento a modelli che potremmo definire protosimulazionistici dell'esperienza, trovando le proprie radici nell'antichissimo dibattito tra realtà e finzione. Alla luce di ciò, quello che proponiamo qui non è un modello che vuole rispondere alla questione ontologica di “*cos'è un personaggio*”, ma ci interroghiamo sul *come*, chiedendoci: in che modo siamo in grado di produrre e comprendere – dunque fare esperienza – dei personaggi di finzione? Considerando l'ultimo cinquantennio di studi, la critica a riguardo risulta a dire poco sterminata: la forte matrice inter- e pluridisciplinare che alimenta lo studio attorno al personaggio produce, spesso, un senso di disorientamento.

Per riassumere l'ultimo cinquantennio di ricerca – e tentare di mappare le teorie esistenti –, ci si è serviti di quattro macroaree individuavate da Eder e

collegi (2006) sui principali paradigmi vigenti⁵ (a. approccio ermeneutico, b. approccio psicoanalitico, c. approccio strutturalista e semiotico e c. approccio cognitivo) – a cui si è aggiunta un pre-categoria che facesse riferimento ad una (e.) “archeologia del personaggio” – prendendo spunto dal lavoro di Enrico Stara (2004). Ci concentreremo, qui, sull’approccio cognitivo, in particolare, su quelle teorie che cercano di far luce sul nesso fra narrazione e componenti biologiche. Attraverso uno sguardo spesso letterario (*Literary Darwinism* e *Literary Cognitive Studies*⁶) si proporranno alcune riflessioni circa i sistemi di elaborazione e produzione dei personaggi fittizi.

Semplificando, è possibile individuare due principali poli di un dibattito generale: quello che vede, da una parte, studiosi che fanno riferimento a un’accezione (talvolta ampia, talvolta molto ristretta) di teoria della mente (*ToM*); e, dall’altra, coloro che – per indagare il “dispositivo” personaggio, si rivolgono a modelli, più o meno radicali, simulazionistici dell’esperienza, in particolare alla cosiddetta *embodied cognition*.

5 Un ottimo sguardo di insieme sulle teorie più tradizionali in merito al personaggio è ravvisabile in Scarfone 2024.

6 In seguito alla forte ondata della cosiddetta “narratologia classica” che fa capo alle teorie di stampo strutturalista, ad esempio di Gérard Genette e Michael Bachtin – a loro volta influenzate dagli esponenti del formalismo russo (celeberrimo il lavoro di Vladimir Propp sulle fiabe russe che si pone all’origine della narratologia moderna); nella seconda metà del Novecento la scuola critica statunitense va oltre simili approcci, che volevano cercare nel testo narrativo degli universali sempre validi, e nasce quella che poi prenderà il nome di “narratologia postclassica” o “narratologia cognitiva” (cfr., ad esempio, Nünning 2003). Due derive di questa tendenza sono quelle che vengono chiamate, nel panorama critico attuale, *Literary Darwinism* che vede tra i propri esponenti Joseph Carroll e Jonathan Gottschall e i *Literary Cognitive Studies*. Entrambi gli approcci – seppur con metodi diversi, spesso, tra loro in aperta opposizione – indagano gli aspetti biologici soggiacenti il fenomeno culturale del discorso letterario (cfr. M. Fludernik, *Towards a ‘Natural’ Narratology*, Routledge, London 2010; D. Herman, *Storytelling and the Sciences of Mind*, MIT Press, Cambridge 2017; L. Zunshine (a cura di), *The Oxford Handbook of Cognitive Literary Studies*, Oxford University Press New York 2015.

3.1. Teoria della Mente

Gli studi pionieristici di Lisa Zunshine (2006b; 2015; 2022) ci paiono un ottimo punto di partenza per indagare il primo polo della questione, sotto una prospettiva utile per la nostra tesi – sempre ricordando che, in questi settori, è spesso difficile tracciare delle nette linee di confine. Sulla spinta del fervore e delle numerose teorie sfociate dall'ondata della cosiddetta narratologia postclassica (Alber e Fludernik 2010; Herman 2017), la studiosa canadese ha, fra i primi, dedicato gran parte del suo lavoro allo studio delle meta-rappresentazioni, a partire dalle tesi formulate da Cosmides e Tooby (2000). In particolare, Zunshine si concentra su una delle principali tematiche che hanno interessato le scienze cognitive, ovvero il *mind reading*:

il processo stesso di dare un senso a ciò che leggiamo sembra essere basato sulla nostra capacità di investire le inconsistenti costruzioni verbali che chiamiamo genericamente “personaggi” con una potenziale varietà di pensieri, sentimenti e desideri e poi di cercare gli indizi che ci permettono di capire i loro sentimenti e quindi prevedere le loro azioni⁷. (Zunshine 2006, 6)

Secondo l'autrice, un personaggio ben costruito è quello in grado di aiutare i lettori a sviluppare un “buon” *mind reading* che, unito alla componente che lei chiama *source tracking* (la nostra capacità di tenere traccia delle fonti delle nostre rappresentazioni, comprese le rappresentazioni degli stati mentali nostri e altrui), renderebbe le narrazioni una delle migliori “palestre” per allenare le nostre capacità cognitive (Zunshine, 2006, 60). Insomma, l'aver a che fare con i personaggi, in questo caso i personaggi delle narrazioni letterarie, stimolerebbe la nostra abilità nell'inferire i loro stati mentali e, di conseguenza, avrebbe un riscontro anche nella nostra vita reale in una dimensione prosociale⁸. Queste

7 Trad. mia.

8 Su queste tesi si ispirano gli studi nell'ambito della psicologia sociale, avviati da David Kidd ed Emanuele Castano, che si prefiggono di indagare su piano empirico in che modo la lettura di *fiction* possa implementare le nostre capacità di ToM: cfr. D. Kidd, E. Castano, *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind*, «Science», 2013, pp. 377-380; D. Kidd, E. Castano,

forme di allenamento cognitivo possono, inoltre, cambiare nel tempo in quanto gli esseri umani concepiscono sempre nuove forme di stimolazione delle loro capacità emotive (Richardson 2010).

In modo non troppo dissimile Alan Palmer ha aggiunto una visione “esternalista” della mente, teorizzando quello che chiama *intermental thought*: «il pensiero intermentale è una componente cruciale e importante per la comprensione delle narrazioni fittizie perché la maggior parte del funzionamento mentale delineato nei *novels* si riscontra in ampie organizzazioni [di personaggi], piccoli gruppi, colleghi di lavoro, amici, famiglie, coppie e altre unità intramentali»⁹ (Palmer 2010, 10). In sostanza, l’intuizione di Palmer è che – per essere in grado di ‘dipingere’ un personaggio e, allo stesso tempo, poterlo comprendere – non basta inferirne gli stati mentali, i pensieri e i desideri da un punto di vista unicamente introspettivo; ma, è necessario guardare anche al contesto sociale all’interno del quale tale personaggio viene inserito nel mondo fittizio. Solo così, attraverso un approccio che potremmo definire pragmatico, di dipendenza dal contesto, la nostra mente sarebbe in grado di elaborare e comprendere il personaggio.

Altra posizione è quella di Blackey Vermeule la quale avanza l’ipotesi secondo cui i personaggi fittizi permetterebbero di cogliere ciò che definisce «primitivi concettuali che caratterizzano l’evoluzione dell’uomo» (Vermeule 2010). Tali “primitivi concettuali” sarebbero: a. un’attitudine animistica, ossia la tendenza umana ad animare ogni cosa, b. la conseguente innata propensione all’*agency*, secondo cui l’uomo tende ad associare qualsiasi azione ad una persona, c. il nostro essere dei “cartesiani nati”, dal momento che non solo tendiamo ad animare ogni cosa, ma tendiamo anche a provare empatia solo per ciò che riusciamo a

Different stories: How levels of familiarity with literary and genre fiction relate to mentalizing, «Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts», 2017, pp. 474-486. E. Castano, *Less Is More: How the Language of Fiction Fosters Emotion Recognition*, «Emotion Review», 16, 2024, pp. 73-83. Non a caso, negli ultimi anni, la stessa Zunshine ha pubblicato assieme a Castano alcuni contributi miranti a individuare le *literary fiction* come narrazioni più efficaci nell’elicitare abilità cognitive come il *mind-reading* e il *source tracking*, in contrapposizione con quelli che gli autori definiscono *popular fiction*: cfr. E. Castano et al., *On the Complexity of Literary and Popular Fiction*, «Empirical Studies of the Arts», 42, 2024, pp. 281-300.

⁹ Trad. mia.

personificare. Questa posizione porta l'autrice a considerazioni tali per cui:

il *mind reading* è una capacità che abbiamo sviluppato. Nessun bambino preistorico sarebbe sopravvissuto senza di esso una volta separato dal seno; la sopravvivenza dipende dalla nostra capacità di riconoscere chi ci minaccia e chi ci ama. Persino per creature che vivono in strutture sociali altamente organizzate, il *mind reading* è uno strumento per evitare la morte sociale, e persino fisica. Noi usiamo il *mind reading* più o meno per le stesse ragioni per cui si è sviluppato: per studiare i rivali, per calibrarne il rango, per nutrire i nostri interessi (Vermeule 2010, 34).

Per quanto, dal nostro punto di vista, l'ultimo dei "primitivi concettuali" elencati da Vermeule desti non poche perplessità¹⁰, ci sembrano molto interessanti i primi due punti evidenziati dall'autrice in quanto fanno riferimento a una tendenza naturale dell'uomo all'animare e a personificare anche in storie prive di elementi antropomorfi. Esiste infatti a riguardo, una tradizione sperimentale che muove dagli studi degli psicologi Eder e Simmel (1944) arrivando fino ai prodotti più attuali delle ricerche. Ad esempio, molto recentemente, Steven Brown (2019) ha sostenuto, e dimostrato su base sperimentale, come all'interno di storie (visive) prive di personaggi, i soggetti tendano a inserirli comunque, appoggiando pertanto una posizione *character driven* in merito alla comprensione di storie. Infatti, diversi studiosi, tra cui Monika Fludernik (2010) – opponendosi alla più tradizionale supremazia della trama inaugurata da Aristotele – assegnano al personaggio il ruolo principale all'interno di una narrazione. La nostra posizione è più moderata: sosteniamo infatti l'imprescindibilità della creazione di personaggi fittizi per l'attivazione del piano emotivo e, dunque, per l'intento persuasivo di una storia e, tuttavia, questo non appare sufficiente per spiegare l'abilità umana di produrre e comprendere, in generale, la narrazione. Se guardiamo alle storie nel loro insieme, infatti, la trama non può non essere presa in considerazione,

10 Cfr. Damasio, *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano 1995.

quello che diciamo però è che, se all'interno di una narrazione è presente un personaggio fittizio, tratteggiato in una determinata maniera, tale narrazione avrà una maggiore forza persuasiva. Dunque, forse ciò che conviene non è tanto domandarsi se è più importante l'uno o l'altro, ma evitare un *aut aut*, guardare quale ruolo assumono azione e personaggio ponendoli su uno stesso piano.

Dunque, finora abbiamo visto che il “dispositivo” personaggio dipende dalle nostre abilità cognitive e metacognitive di cui siamo, in termini evolutivi, naturalmente dotati, che necessita di un contesto per essere compreso e che la nostra capacità creazionistica in merito ad esso sembrerebbe derivare da una naturale tendenza umana all'animazione e alla personificazione, insomma all'*agency*. D'altra parte, è innegabile che ognuno di noi sa di provare, o di aver provato, per un numero variabile di personaggi un qualche tipo di emozione: di affezione, di rispecchiamento, di commozione, ma anche di fastidio o repulsione, di aver dunque provato verso esso un sentimento che definiamo comunemente ‘empatia’. Ma cosa significa, allora, che il personaggio attiva il piano emotivo? Rimanendo all'interno degli assai numerosi studi sperimentali che sono, ad oggi, stati condotti, va sottolineato che se, a livello teorico, c'è accordo sul fatto che il personaggio coinvolga le nostre emozioni generando quello che viene comunemente chiamato “trasporto” o “identificazione” (Green e Brock 2000; Oatley 2012; Mar et alii, 2009); manca una posizione univoca su cosa si intenda per emotività in termini di trasporto empatico. Un dato, tuttavia, sembra accomunare comunque tutte le riflessioni su questi esseri immaginari – si tratti delle teorie più antiche o di quelle iper-contemporanee –: le storie possono farci attraversare il confine tra la nostra soggettività e quella altrui attraverso un meccanismo di identificazione e possono farlo solo grazie ai personaggi di finzione che paiono essere tanto antichi quanto la nascita del linguaggio stesso, se non addirittura precedenti.

3.2. *Embodied simulation*

L'empatia, in particolare, generata da meccanismi di identificazione con il personaggio ha interessato, e interessa, soprattutto (ma non solo) il secondo

dei poli del dibattito a cui abbiamo fatto riferimento: quello cioè dei modelli di *embodied simulation*.

Lo stesso Vittorio Gallese – fra gli studiosi che hanno scoperto i neuroni specchio – si è interessato anche alla dimensione di trasporto empatico generata dai personaggi di finzione:

tutte le nostre esperienze sono mediate dalla nostra relazione con il corpo. Il nostro trasporto nei confronti di un personaggio di finzione è cognitivamente – e da un punto di vista corporeo – pre-mediato (si veda Grusin) dal nostro trasporto nella vita reale, il che fornisce uno schema di base per navigare il mondo della finzione. Da un parte, la finzione media l'esperienza di vita, così come il nostro trasporto nei confronti di un personaggio fornisce indizi e prospettive che possono impattare su come noi interagiamo con le sfide della vita. Provare trasporto verso l'esperienza altrui, sia essa reale o di finzione, rende inoltre più profonda la comprensione di noi stessi.¹¹ (Wojciehowski e Gallese 2022, 63)

Gli autori, in particolare, si rifanno alla definizione fornite da Broom et alii (2021): «[l'identificazione] è una forma di trasporto narrativo attraverso cui una persona viene trasportata nella prospettiva psicologica in prima persona di un personaggio, adottando il suo punto di vista, i suoi obiettivi e i suoi stati mentali all'interno della narrazione». D'altra parte, si deve ad Amy Coplan (2004) una mappatura plausibile delle numerosissime accezioni che sono state date al termine empatia e, similmente, anche Fotis Jannidis (2008) pone l'attenzione sulla necessità di distinguere tra simpatia ed empatia che un lettore/spettatore/ascoltatore può provare nei confronti di un personaggio di finzione. Studi recenti, del resto, mettono in evidenza come l'identificazione con il personaggio di finzione possa essere considerata una delle componenti del, più generale, trasporto narrativo: «in via generale, il trasporto riguarda la narrazione nel suo insieme, mentre risulta concettualmente diverso il fenomeno dell'identificazione che riguarda solamente i personaggi all'interno

11 Trad. mia.

della narrazione stessa»¹² (Felnhofer, et al. 2023, 18568). Altri ancora, guardano al fenomeno dell'identificazione come «un'esperienza multidimensionale di coinvolgimento mentale [...]» (Krieken, Hoeken e Sanders 2017, 10), arrivando a teorizzare diversi livelli di identificazione tra cui quella cognitiva ed emotiva che si distinguerebbero, a loro volta, dall'empatia (*cognitive empathy* e *affective empathy*).

Insomma, il quadro è quantomeno complicato e complesso e pare che siamo lontani da una definizione univoca di macro-concetti come quelli di identificazione e trasporto empatico. Tuttavia, dopo aver cercato di mettere in luce alcuni dei punti più critici dello stato dell'arte riguardo gli studi cognitivi attorno al personaggio, esporremo nell'ultimo paragrafo l'idea che fin qui ci siamo fatti, avanzando la nostra ipotesi di ricerca.

4. Un approccio sintetico: personaggio e prospettiva bio-culturale

Alla luce delle considerazioni proposte, la nostra idea è che l'abilità umana di produrre e comprendere i personaggi di finzione dipenda tanto da fattori cognitivi quanto emotivi e che, anzi, proprio il carattere intrinsecamente persuasivo che essi sono in grado di esercitare su di noi derivi dal prodotto delle due componenti. Stiamo innegabilmente operando una semplificazione, tuttavia va notato che le posizioni non sono (quasi mai) del tutto radicali: chi indaga il ruolo del *mind reading* riguardo al personaggio guarda, necessariamente, anche a come esso possa attivare processi emotivi di simulazione empatica e come questi abbiano un riscontro a livello neurale. Allo stesso modo, una posizione *embodied*, dunque l'idea di una risonanza corporea in risposta al piano emotivo, è solo una delle possibilità interpretative. Per quanto innegabile sia il riscontro di marcatori somatici in relazione alle emozioni (Damasio 2000), questo non può spigare in via esaustiva *cosa* avviene nella mente. Ci pare infatti innegabile che, una delle parti imprescindibili che il personaggio attiva rispetto al modo che noi esseri umani abbiamo di narrare la realtà, è l'abilità di cogliere gli indizi della

12 Trad. mia.

comunicazione, costruire cioè inferenze che ci permettono di comprendere l'altro, sia esso immaginario o reale. Pertanto, se si vogliono prendere in analisi i meccanismi che presiedono alla creazione di questi esseri fittizi, le prospettive non possono escludersi a vicenda: occorrerà infatti considerare tanto processi *top-down* quanto *bottom-up*. Nel farlo, secondo la nostra ipotesi, il *mind reading* è l'aspetto più interessante per indagare il dispositivo del personaggio perché ci permette non solo di metterci nei panni dell'altro, ma anche di vedere con i suoi occhi, adottando la sua prospettiva e ciò è reso possibile dei processi inferenziali e ostensivi di cui si caratterizza la comunicazione umana (Sperber e Wilson 1995; Scott-Philips 2015). Ci pare vero, allora, quanto detto da Brooks:

la nostra percezione del personaggio immaginario è insieme una struttura mentale ed emotiva: ha una componente visiva ma rimane nel regno del sogno e del gioco ad occhi aperti, una fantasia creativa che non è necessariamente realizzata dal tentativo di incarnarla nel mezzo più letterale del cinema. [...]. L'invenzione del personaggio fittizio, dice Proust, ci permette di sperimentare la vita con gli occhi degli altri. (Brooks 2023, 70)

Le teorie di cui si è cercato di fornire una breve panoramica ci danno delle indicazioni circa la componente biologica che presiede all'abilità umana di raccontare storie e, dunque, di creare personaggi immaginari. Manca però l'aspetto culturale: è infatti vero chi voglia studiare i meccanismi che ci permettono di inventare personaggi immaginari non può non considerare il "cervello"; tuttavia, è indubbio che in quanto esseri umani siamo soggetti ibridi fatti tanto di *bios* quanto di cultura: «la natura ibrida degli esseri umani e il carattere interstiziale del linguaggio rappresentano un aspetto chiave della riflessione contemporanea» (Ferretti 2015, 69). Al fronte di ciò riteniamo che la letteratura possa fornire un ottimo banco di prova per testare l'applicabilità delle speculazioni attorno ai personaggi di finzione.

Sulla possibilità di un dialogo tra teoria letteraria e scienze cognitive il dibattito non è solo aperto, ma assai vivo. La scuola della critica anglo-americana ha, ormai da decenni, inaugurato questo «dialogo a due vie» (Herman 2017) – cosa che, invece, non sembra trovare terreno altrettanto fertile in Italia. Ci si domanda

se e in che modo le scienze cognitive possano apportare un contributo alla più tradizione teoria letteraria e, viceversa, se le *humanae litterae* abbiano qualcosa da dirci circa il funzionamento della nostra mente. Per ovvi motivi, non è possibile in questa sede affrontare il discorso esaustivamente, quello però che ci interessa è avanzare l'idea secondo cui, per studiare il potere persuasivo del personaggio all'interno delle storie, quelle letterarie potrebbero essere delle "buone" storie per il nostro cervello. Non dimenticando che la letteratura – tanto nella sua forma orale quanto nella sua forma scritta – è "neonata" rispetto al linguaggio: parliamo infatti di una tradizione secolare al fronte dei millenni che dobbiamo percorrere a ritroso per interrogarci sull'origine della comunicazione umana. Scongiurando, dunque, una visione riduzionista nell'una e nell'altra direzione, questa collaborazione fra saperi ci sembra una via percorribile per le ricerche future. Evitando forme di «turismo cognitivo» (Caracciolo 2022), pensiamo che – rispetto alla più tradizionale indagine filologica e critica – le scienze cognitive potrebbero fungere non tanto come nuovo strumento interpretativo del testo, ma come parte sempre latente e sempre propria della natura della fonte letteraria stessa e, dunque, meritevole di essere interrogata alla luce delle più recenti scoperte scientifiche sulla mente umana. Il personaggio crediamo possa esserne una chiave di accesso privilegiato: non esiste, infatti, letteratura senza di esso. Porci nelle vesti di un altro – a prescindere che i sentimenti in noi suscitati siano positivi o negativi – dimostra come la presenza di storie rappresenti una costante imprescindibile per la nostra specie e, per indagarla, non possiamo non guardare al "come siamo fatti", alla nostra biologia. La nostra tesi è che non solo le storie, *lato sensu*, attivino il piano emotivo grazie il personaggio tramite processi cognitivi come il *mind reading*; ma che la letteratura in ogni sua forma o dimensione – come mezzo privilegiato per la trasmissione di storie – rappresenti una sedimentazione antica (seppur recente se paragonato alla nascita del linguaggio) di nostre caratteristiche ancestrali. Crediamo che ciò ci possa permettere di continuare a porci domande sulla natura persuasiva della comunicazione umana. In questo, i documenti letterari come testimonianza mantengono – in una contemporaneità digitale, liquida, impercettibile – un'importanza imprescindibile per non smettere di interrogarci su chi siamo e da dove veniamo.

Ci domandiamo, allora, è veramente possibile parlare di forme di “biopoetica” o “biologia della letteratura”? E, al contrario, può la letteratura fornirci uno strumento per validare le teorie bio-evolutive che sosteniamo attorno alla comunicazione umana e all’origine del linguaggio? Attraverso lo studio del personaggio ci proponiamo di rispondere a queste, non facili, domande.

Conclusioni

Obbiettivo del lavoro è stato evidenziare lo stato dell’arte in merito allo studio sui processi cognitivi che presiedono all’abilità umana di costruire, comprendere e provare emozioni per i personaggi di finzione – proponendo tale approccio come uno strumento per indagare, più in generale, l’origine del linguaggio. Riteniamo, infatti, che il personaggio possa fungere da ottimo *tool for thinking* (Herman 2017) circa il potere persuasivo delle storie che sta – secondo la nostra ipotesi – all’origine della comunicazione umana tutta. Nel farlo, un approccio che abbiamo definito retorico-cognitivo e bio-culturale ci sembra il più adatto. Chiarita, allora, la nostra posizione in merito alla relazione fra retorica, persuasione e linguaggio, abbiamo presentato alcuni dei principali modelli teorici cognitivi che hanno il personaggio come principale focus di interesse. Viste le innumerevoli possibilità di indagine a cui gli esseri di finzione si prestano, abbiamo, infine, suggerito come strada percorribile quella che guarda al personaggio nella sua dimensione letteraria. Pur sapendo che il fenomeno letterario non può che rappresentare solo un effetto di “risonanza” contemporanea – rispetto alle più generali teorie sulla comunicazione ostensiva-inferenziale che portiamo avanti – riteniamo, allo stesso tempo, che esso possa fungere da ottimo banco di prova per interrogarci sul potere persuasivo del personaggio all’interno delle storie.

Bibliografia

- I. Adornetti, F. Ferretti, *Dalla comunicazione al linguaggio. Scimmie, ominidi e umani in una prospettiva darwiniana*, Mondadori, Milano 2012.
- J. Alber, e M. Fludernik . 2010. *Postclassical Narratology: Approaches and Analyse*, Ohio State University Press, Columbus - Ohio 2010.
- R. C. Berwick, N. Chomsky. *Why only us: recent questions and answers*, «Journal of Neurolinguistic», 2, 166-177, 2017.
- L. M. Bietti, O. Tilston, A. Bangerter, *Storytelling as Adaptive Collective Sensemaking*, «Topics in Cognitive Science» 11 (4), 2019, pp. 710-732.
- P. Brooks, *Sedotti dalle storie: usi e abusi della narrazione*, Carocci, Roma 2023.
- T. M. Broom, R. S. Chavez, D. D. Wagner, *Becoming King in the Nord: identification with fictional characters is associated with greater self-other neural overlap*, «Social Cognitive and Affective Neuroscienze», 16, 2021, pp. 542-551.
- S. Brown, *Character mediation of story generation via protagonist insertion*, «Journal of Cognitive Psychology», 2019, pp. 326-342
- M. Caracciolo, *Gli studi letterari cognitivi e lo statuto dell'interpretazione: un tentativo di mappatura teorica*, in F. Ciotti – C. Morbito (a cura di), *La narrazione come incontro*, Firenze University Press, Firenze 2022, pp. 37-57.
- E. Castano, *Less Is More: How the Language of Fiction Fosters Emotion Recognition*, «Emotion Review», 16, 2024, pp. 73-83.
- E. Castano, F. Saedi, L. Zunshine, L. Ducceschi, *On the Complexity of Literary and Popular Fiction*, «Empirical Studies of the Arts», 42, 2024, pp. 281-300.
- A. Coplan, *Empathic engagement with narrative fiction*, «Journal of Aesthetic and Art Criticism», 62(2), 2004, pp. 141-152.
- L. Cosmides, J. Tooby, *Consider the Source: The Evolution of Adaptations for decoupling and metarapresentation*, in D. Sperber, *Metarapresentations. A*

Multidisciplinary Perspective, The Guilford Press, New York 2000, pp. 53-115.

A. Damasio, *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano 1995.

—, *The feeling of what happens: body and emotion in the making of consciousness*, Harvest Book, Orlando 2000.

J. Eder, F. Jannidis, R. Schneider, *Characters in fictional worlds: understanding imaginary beings in literature, film, and other media*, De Gruyter, Berlin, New York 2006.

A. Felnhofer, L. Wittmann, A. Reichmann, D. König-Teshnizi, O. D. Kothgassner, *Character Identification is predicted by narrative transportation, immersive tendencies, and interactivity*, «Current Psychology», 42(22), 2023, pp. 18567-18577

F. Ferretti, *La facoltà di linguaggio: determinanti biologiche e variabilità culturale*, Carocci, Roma 2015.

—, *L'istinto di narrare: come e perché gli umani hanno iniziato a raccontare storie*, Carocci, Roma 2022.

F. Ferretti, I. Adornetti, *Why We Need a Narrative Brain to Account for the Origin of Language*, «Paradigmi», 38(2), 2020, pp. 269-292.

M. Fludernik, *Towards a 'Natural' Narratology*, Routledge, London 2010.

J. Gottschall, *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, Bollati Boringhieri, Milano 2012.

M. Green, T. Brock, *The role of transportation in the persuasiveness of public narratives*, «Journal of Personality and Social Psychology», 79(5), 2000, pp. 701-721.

F. Heider, M. Simmel, *An Experimental Study of Apparent Behavior*, «The American Journal of Psychology», 1944, pp. 243-259.

D. Herman, *Storytelling and the Sciences of Mind*, MIT Press, Cambridge 2017.

A. Jan, M. Fludernik, *Postclassical Narratology: Approaches and Analyses*, Ohio State University Press Columbus- Ohio 2010.

F. Jannidis, *Evolutionary Psychology and Literary Studies*, «Style», 2008, pp. 217-221.

S. Keen, *Empathy and the Novel*. OUP USA, New York 2010.

D. Kidd, E. Castano, *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind*, «Science», 342(6156), 2013, pp. 377-380.

D. Kidd, E. Castano, *Different stories: How levels of familiarity with literary and genre fiction relate to mentalizing*, «Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts», 2017, pp. 474-486.

K. van Krieken, H. Hoeken, J. Sanders, *Evoking and Measuring Identification with Narrative Characters □ A Linguistic Framework*, «Frontiers in Psychology», 8 (1190), 2017.

M. Maione, *Origine e funzioni del linguaggio in Thomas Reid. Atti mentali, linguistici e credenze*, Carocci, Roma 2024.

R. A. Mar, K. Oatley, J. B. Peterson, *Exploring the link between reading fiction and empathy: Ruling out individual differences and examining outcomes*, «Communication. The European Journal of Communication Research», 34(4), 2009, pp. 407-428.

K. Oatley, *The Passionate Muse: Exploration of Emotion in Stories*, Oxford University Press, Oxford 2012.

A. Palmer, *Social Mind in the Novel*, Ohio University Press, Columbus – Ohio, 2010.

A. C. Parrish, *Adaptive Rhetoric: Evolution, Culture, and the Art of Persuasion*, Routledge, London 2015.

- F. Piazza, *La parola e la spada. Violenza e linguaggio attraverso l'Iliade*, Il Mulino, Bologna 2019.
- F. Piazza, *La Retorica di Aristotele: introduzione alla lettura*, Carocci, Roma 2008.
- F. Piazza, *Linguaggio, persuasione e verità. La retorica nel Novecento*, Carocci, Roma 2004
- E. Raimondi, *La retorica d'oggi*, Il Mulino, Bologna 2014.
- A. Richardson, *The Neural Sublime: Cognitive Theories and Romantic Texts*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2010.
- T. Scott-Philips, *Di' quello che hai in mente: le origini della comunicazione umana*, Carocci, Roma 2015.
- A. Simmons, *The Story Factor: Secrets of Influence From the Art of Storytelling: Inspiration, Influence, and Persuasion through the Art of Storytelling*, Basic Books, New York 2006.
- D. Sperber, D. Wilson, *Relevance: communication and cognition*, Blackwell, Oxford 1995.
- D. Sperber, F. Clément, C. Heintz, O. Mascaro, H. Mercier, G. Origgi, D. Wilson, *Epistemic Vigilance*, «Wiley Online Library (Blackwell Publishing Ltd)», 25(4), 2010, pp. 359-393.
- E. Stara, 2004. *L'avventura del personaggio*, Le Monnier, Firenze 2004.
- B. Vermeule, *Why Do We Care About Literary Characters?*, Hopkins University Press, Baltimore 2010.
- H. Wojciehowki, V. Gallese, *Embodied Simulation and Emotional Engagement With Fictional Characters*, in P. Colm Hogan, B. J. Irish, L. Pandit Hogan (a cura di), *The Routledge Companion to Literature and Emotion*, Routledge, London 2022, pp. 61-73.

L. Zunshine (a cura di), *The Oxford Handbook of Cognitive Literary Studies*, Oxford University Press New York 2015.

L. Zunshine, *Why We Read Fiction*, «Skeptical Inquires (The MIT Press)» 2006a, pp. 29-33.

L. Zunshine, *Why We Read Fiction. Theory of Mind and the Novel*, Ohio State University Press, Columbus – Ohio 2006b.

L. Zunshine, *The Secret Life of Literature*, The MIT Press, Massachusetts 2022.