

Il sentimento della paura nell'immaginario collettivo: il caso Disney-Pixar

Fabiana Leone

The feeling of fear in the collective imaginary: The Disney Pixar example. *The contemporary scientific debate, in particular starting from the last decade of the last century, has been, often, about a rampant colonization of cognitive sciences.*

It's known that the disciplines linked to this scientific field tend to explain the human behavior starting from the analysis of the process that happens in the brain.

Thanks to the new techniques of brain studies (like fMRI) it's possible to establish a material base, which lends itself to the empiric experimentation, to scientific studies of topics like awareness, feelings and emotions, traditionally associated to the purely metaphysical research.

Between the basic emotions, or primary emotions, there is fear. In recent years there's been huge publishing productions of scientific articles on this topic -And it's easy to understand considering this big paradigmatic change happening- orienting the thoughts towards a different perspective of cognitive type.

The object of this work is to comprehend in which terms the emotion of fear is been defined and told in the scientific contemporary debate, with a particular attention to the sociological approach.

To be more specific, this work intend to analyze in which measure the way the sociological stories can be placed into an even bigger cultural movement in which the Mithological references that are feeding the contemporary imaginary are changing deeply. Additionally, once highlighted the strength and the limits of some of the proposals coming from the cognitive sciences, we propose a reading - and so an additional possible story telling alternative- of the feeling of fear open and amplified end and a more articulated inter-disciplinary approach.

Between the objectives the proposals tends to, we would at the end try to stimulate a more intense opening between the different cognitive sciences and the Sociology of the cultural and communicative processes.

Keywords: Fear, Cognitive Sciences, Emotions, *Coco*, *Inside out*, collective imaginary

L'interesse di studio che muove il presente lavoro si sostanzia intorno alla ridefinizione concettuale di alcune categorie sociologiche, alla luce delle più recenti innovazioni teoriche e tecnologiche emerse nel campo delle neuroscienze.

A partire dall'ultimo decennio del secolo scorso, il dibattito scientifico è stato fortemente plasmato dalle istanze derivanti dalle scienze cognitive. Si è assistito a una sorta di colonizzazione da parte delle discipline afferenti a tale ambito disciplinare il quale, come è noto, tende a spiegare il comportamento umano a partire dall'analisi dei processi neuronali che si manifestano nel cervello.

Grazie alle nuove tecniche d'indagine cerebrale (come ad esempio la risonanza magnetica funzionale) è stato possibile nel tempo fornire una base

materiale allo studio scientifico di tematiche inerenti la coscienza, i sentimenti e le emozioni, tradizionalmente delegati alla ricerca di carattere prettamente metafisico.

Tra le emozioni di base, o primarie, vi è anche la *paura*. In anni recenti si è pertanto assistito al proliferare di un'abbondante produzione di articoli scientifici che trattano tale argomento orientando le riflessioni proprio attraverso una prospettiva di tipo cognitivista.

Diversi sono gli studiosi che, attraverso l'analisi dei fenomeni umani, hanno contribuito a ridisegnare un'immagine dell'uomo in termini neurali. Quest'ultima si differenzia da tutte quelle che lo hanno preceduto, come abilmente sintetizzato dal filosofo francese Francis Wolff. (Wolff 2010) Come è sempre accaduto con ogni significativo cambiamento paradigmatico è però necessario ricordare che il loro diffondersi non si verifica solo ed esclusivamente a seguito dell'elaborazione di teorie di carattere scientifico, ma si manifesta anche (e talvolta soprattutto) attraverso le pratiche comuni e condivise nella quotidianità.

Se le pratiche quotidiane connesse alla ricerca scientifica e le riflessioni di carattere teorico ad esse associate sono certamente fondamentali alla formazione dell'immaginario collettivo, non va altresì sottovalutata l'influenza dei prodotti dell'industria culturale. Alcune produzioni cinematografiche, in particolare quelle che godono di una diffusione di carattere globale (come le produzioni Disney-Pixar *Coco* e *Inside Out*), possono rappresentare in tal senso un valido indicatore delle trasformazioni in atto nei riferimenti mitologici che contribuiscono ad alimentare l'affermarsi di una nuova immagine dell'uomo, e dei sentimenti legati alla Paura ad esso associati, oggi presenti nell'immaginario collettivo.

Indagare le emozioni umane attraverso la narrazione filmica

Seguendo un'impostazione sociologica di derivazione fenomenologica (Berger, Luckmann 1969), è possibile sostenere che gli esseri umani costruiscono socialmente il mondo, ovvero elaborano una serie di strumenti per provare a fornire un ordine e un orientamento alla loro condotta altrimenti caotica. Affinché l'ordine sociale stabilito possa perdurare nel tempo, ed essere pregno di senso e di significato per chi lo condivide, è necessario che esso venga in qualche modo

legittimato. Tale legittimazione avviene sia attraverso spiegazioni cognitive, legate al senso pratico, sia attraverso delle giustificazioni normative legate a modelli etico-morali. Quest'ultima funzione è stata storicamente svolta dai *miti*. Il mito è prodotto umano che – seguendo una celebre definizione di Georges Sorel – va considerato come un qualsiasi insieme di idee che infonde un significato trascendente alla vita degli uomini, trascendente rispetto alle consuetudini e alle preoccupazioni della vita quotidiana (Pecchinenda 2009).

Inoltre l'essere umano, essendo l'unico animale ad essere consapevole dell'ineluttabilità della morte, manifesta un'innata necessità di attribuire un senso alla propria esistenza. Affinché essa possa costituire qualcosa di più che una semplice lotta per la sopravvivenza e che non rappresenti esclusivamente un percorso verso la morte. Un bisogno figlio, dunque, di una *paura ancestrale*: la dissoluzione della materia nel tempo. Nel tentativo di controllare l'angoscia che deriva dall'azione disgregatrice del tempo, emerge uno degli istinti sociali primari: attribuire un ordine all'esistenza. Gli esseri umani esprimono l'esigenza di sentirsi partecipi di un mondo i cui significati appartengono a un ordine superiore. Tale compito era in passato appannaggio dei sistemi religiosi i quali fornivano senso e significato all'esistenza umana attraverso narrazioni di carattere globale, finalizzate a fornire l'illusione dell'eternità. Negli ultimi due secoli, tuttavia, attraverso la nascita del romanzo e, successivamente, del cinema, si è diffusa una nuova *forma-trama*, che dota gli esseri umani di una visione del mondo e di schemi di condotta di cui è possibile isolare ed analizzare alcune caratteristiche costitutive, intendendoli come dei sostituti funzionali dei vecchi miti. Come infatti sostiene Alain Riou, i prodotti dell'immaginario collettivo non raccontano solo storie, essi plasmano il volto di una società fornendo “uno stile, un modo di essere che lo rappresenterà in tutto il mondo” (Riou 1998, p. 24). Sostanzialmente il ruolo delle grandi opere cinematografiche è in tal senso quello di riprendere, sistematizzare, attualizzare o ricreare – applicando una *forma-trama* originale – quelli che possono essere considerati dei *semi immortali* che l'evoluzione della drammaturgia è venuta concatenando nel corso degli ultimi secoli (Jordi Ballò-Xavier Pérez 2000). In effetti, è possibile sostenere che l'arte, intesa in termini più generali, rappresenti una fonte conoscitiva di straordinaria

importanza per sondare alcune questioni riguardanti le emozioni umane, tra cui la paura.

L'approccio alla ricerca di alcuni studiosi contemporanei che si occupano dello studio del comportamento umano sembrerebbe essere caratterizzato dal desiderio di superamento del tradizionale confine tra scienze umane e scienze naturali.

Tra gli studiosi che si fanno interpreti della tendenza al superamento degli ambiti disciplinari va annoverato il premio Nobel per la medicina Eric Kandel. Quest'ultimo può essere considerato uno degli studiosi che meglio ha interpretato, negli anni recenti, il celebre suggerimento del fisico molecolare C. P. Snow che, già nel 1959, richiama tutti gli studiosi occidentali a superare la deleteria divisione tra cultura scientifica e umanistica.

Kandel illustra quale potrebbe essere un modo per colmare tale iato, nel caso specifico propone un ponte tra neuroscienza e arte, concentrandosi su un punto in cui le due culture possono incontrarsi ed influenzarsi vicendevolmente. Esse condividerebbero a suo avviso un metodo di indagine: il riduzionismo. Tale metodo va considerato come il tentativo esplicativo di un fenomeno complesso, esaminandone una delle componenti più elementari. Successivamente è possibile produrre riflessioni di più ampio respiro tese all'indagine del modo in cui vari livelli sono organizzati, integrati e co-prodotti. Kandel sostiene che per quanto artisti e scienziati non condividano gli stessi obiettivi, gli approcci riduzionistici che essi utilizzano risultano essere spesso analoghi. Gli scienziati utilizzano il riduzionismo per risolvere problemi complessi, gli artisti, invece, ne fanno uso per stimolare una nuova risposta percettiva ed emotiva nello spettatore – come è avvenuto con l'arte astratta. Il riduzionismo scientifico, applicato all'indagine di alcune dimensioni del processo artistico, può essere utilizzato nell'analisi di una linea, di una scena complessa, o di un'opera d'arte che evoca forti emozioni. In questo caso il riduzionismo scientifico consente di spiegare, ad esempio, per quale motivo una specifica combinazione di colori possa essere in grado di evocare una sensazione di serenità o di ansia, di esaltazione o di paura (Kandel 2017).

Coco

Il timore ancestrale che caratterizza l'essere umano è la paura del vuoto, del nulla, della morte. Questo è il tema intorno al quale si struttura il film della Pixar, *Coco*. Il film diretto da *Lee Unkrich* distribuito nelle sale italiane dal ventotto dicembre 2017, racconta la storia di un ragazzino, Miguel, cresciuto con il sogno di ripercorre le tappe del suo idolo Ernesto de la Cruz diventando un musicista. La famiglia ha però bandito la musica dalla sua quotidianità, costringendo il ragazzino a diventare calzolaio, per poter perpetuare la tradizione di famiglia. Miguel, però, non essendo disposto ad abbandonare il suo sogno, un giorno ruba una chitarra da una tomba per iscriversi alla gara musicale che ogni anno, in onore del *Dia de Muertos*, si tiene nel suo paesino. Il furto, considerato profanazione, lo condanna ad una maledizione che lo catapulta direttamente nel mondo dei morti, è solo nell'aldilà che potrà ricevere la benedizione che fungerà da lasciapassare per il regno dei vivi. Per ottenere la benedizione Miguel si servirà dell'aiuto di Hector, uno scheletro che rischia di scomparire definitivamente anche dal coloratissimo regno dei morti messicano, poiché sta per essere dimenticato dall'ultima persona esistente sulla terra in grado di mantenere viva la sua memoria, la figlia, ormai vicina alla fine dei suoi giorni. Il viaggio di Miguel nel regno dei morti è un'avventura all'interno di un groviglio di *sentimenti* che ne orientano *l'agire*. Il desiderio di diventare musicista a tutti i costi rinnegando la famiglia, ovvero rinnegando le radici e la memoria che si riattualizza anche attraverso i rituali del *Dia de Muertos*, l'incontro con Hector, che si scoprirà essere suo zio, influenzerà notevolmente le azioni che Miguel deciderà di intraprendere.

Miguel per tornare nel regno dei vivi, ha bisogno della benedizione del suo idolo, al quale aveva rubato la chitarra dalla tomba. Hector, conoscendo Ernesto de la Cruz, gli offrirà il suo aiuto a patto che il piccolo Miguel porti la sua fotografia alla figlia in modo tale da continuare a vivere tramite il suo ricordo, e arginando così la paura di scomparire definitivamente dileguandosi in quello che egli stesso definisce il nulla. Hector è in realtà il vero responsabile del fatto che la famiglia di Miguel avesse finito per bandire rigorosamente la musica dalla propria vita. Avendo abbandonato la famiglia a causa della sua morte improvvisa durante

un tour, nessuna sua foto era stata collocata sull'altare dei morti domestico, nessuna sua storia era stata più raccontata, condannandolo così ad essere definitivamente dimenticato.

Nel corso della narrazione si scoprirà però che la morte di Hector non era stata accidentale, ma era stata provocata proprio da Ernesto, l'idolo di Miguel, per rubargli i suoi testi e le sue musiche e poter così costruire la sua fama. A partire dal momento in cui il ragazzino scoprirà questa tremenda verità, il sentimento di paura orienterà significativamente il suo agire per il resto del film.

Se, inizialmente, a spingerlo era stata la paura di non riuscire ad ottenere la benedizione in tempo per tornare nel regno dei vivi e partecipare al concorso, successivamente la paura sarà determinata dal rischio di poter restare intrappolato nel regno dei morti senza poter più tornare nella sua famiglia, raccontando al contempo la storia di Hector tenendolo in "vita" per l'eternità.

L'avventura di Coco risulterà essere una lotta contro l'incessante fluire del tempo e dell'esistenza. Miguel scoprirà che la sola strategia per poter riuscire ad affrontare il deterioramento legato al mutamento, cristallizzando il tempo in attimi eterni, è quella fornita dalla possibilità di poter continuare a raccontare la storia di chi ormai ha fisicamente abbandonato il mondo dei vivi.

È solo attraverso la narrazione che, infatti, è possibile porsi in una traiettoria di senso in cui passato presente e futuro si legano in una storia orientando l'agire umano.

Ciò che il film in questione propone è innanzitutto la complessa narrazione di ciò che è per sua natura inenarrabile: la morte. Emerge dalla trama la necessità umana di creare dei mondi possibili per affrontare l'ancestrale e ineludibile problema della dissoluzione della materia.

La secolarizzazione ha favorito il processo di rimozione della morte e delle pratiche ad essa collegate, come sostenuto dall'antropologo inglese Geoffry Gorer, percepita come *oscena*.

La narrazione filmica, proponendo una forma-trama, diviene strumento di socializzazione al concetto di morte. Ogni sistema di pensiero, così come ogni forma creativa, fa i conti con il valore temporale connesso alla caducità dell'essere umano. L'essere umano è l'unico animale che ha la consapevolezza

della propria finitudine è per tale motivo che emerge la necessità, per l'essere umano, di crearsi dei supporti psicologici che abbiano un principio ordinatore, che forniscano un "nomos". Inoltre, come è noto, secondo Morin la nascita dell'immaginario è riconducibile alla presa di coscienza della morte nell'ambito dei processi evolutivi della specie. Per l'autore l'invenzione del rito della sepoltura segna la nascita dell'uomo immaginario, un essere umano che ha escogitato la sepoltura come meccanismo di rimozione della corruzione del cadavere, in tal senso viene a formarsi l'idea di una continuità tra la vita e la morte. I morti costituiscono, attraverso le proprie figure, la chiave di accesso al pensiero sulla e della morte (Brancato 2014).

Tornando a *Coco* e osservando la rocambolesca avventura di Hector, emerge la paura umana legata al non durare nel tempo, legata dunque alla dissoluzione della materia. Tale aspetto emerge nel film quando il piccolo Miguel assiste al dialogo tra Hector ed uno scheletro che si dissolve nel nulla, e si verifica la disgregazione di ciò che di *materiale* continuava ad esistere nell'aldilà. Destino tracciato per lo stesso Hector se la sua memoria non fosse stata perpetuata nel mondo dei vivi.

Ogni cultura dunque, produce delle forme-trama entro cui affrontare la paura del dissolvimento, il film mette a tema, attraverso il suo linguaggio, la necessità per ogni società di produrre schemi di condotta tali da orientare l'agire umano irrorandolo di senso e significato.

La capacità di narrare è, come sostenuto da Jerome Bruner, la dimensione fondamentale della mente umana. Solo raccontando la realtà è possibile, per gli esseri umani, divenirne parte integrante. È dal bisogno di comprensione e interiorizzazione che deriverebbero dunque le espressioni narrative.

Nel film, Miguel riuscirà a comprendere le dinamiche familiari solo quando si approprierà della storia raccontatagli da Hector.

Miguel ci appare attraverso il *co-irretimento*¹ della sua storia con le storie dei componenti della sua famiglia, e seguendo le sue avventure è possibile intuire quanto pervasivi siano i legami istoriali nella definizione del sé e del gruppo. Ciò che muta durante la narrazione sono le storie, e quando lo zio viene visto

¹ Si veda a tal proposito il lavoro del fenomenologo allievo di Husserl Wilhem Schapp (2018), *Reti di storie. L'essere dell'uomo e della cosa*, Mimesis.

attraverso altre griglie interpretative – fornite sempre dalla storia di Hector – muterà la definizione che Miguel fornirà di sé stesso e, simultaneamente, della sua famiglia. Alla fine del film noteremo una riconfigurazione istoriale, e dunque una reinterpretazione della realtà, attraverso una delle fondamentali capacità umane: la narrazione.

La dissoluzione della materia dipenderà, come sostenuto da Gianfranco Pecchinenda in un recente lavoro, dalla qualità delle narrazioni che gli esseri umani sapranno elaborare intorno a tale problema e non dall'utopia di una rianimazione della carne: “Un modo come un altro per combattere il tempo e la morte; un modo come un altro per immaginare un'eternità da condividere con chi ha partecipato, nel corso dell'esistenza, alle nostre stesse storie” (Pecchinenda 2018, p. 69)

Gli schemi narrativi devono però consentire agli esseri umani anche di sognare, tremare, immaginare, danzare, ridere, trasgredire. Quello che è possibile rilevare, a tal proposito, è l'esistenza di *forme-trama* di tipo più *generico* (ovvero che sottintendono il riferimento a un gran numero di miti di origini ed epoca differenti) o più *particolare* (legati a un mito specifico). Tra i primi – come sottolineato da Francis Vanoye (1998) – è ad esempio possibile ritrovare due schemi di riferimento fondamentali: le *odissee* e le *iliadi*.

Le *forme-trama* “odissea” si svolgono su un piano orizzontale, una sorta di viaggio in cui il personaggio ha una meta ben definita da raggiungere e non è previsto alcun ritorno alle origini; le *forme-trama* “iliade”, invece, possono essere viste come delle storie verticali, degli itinerari che vengono percorsi e in cui è previsto il ritorno a un determinato punto di partenza.

Vanoye tende a voler riaffermare quanto le radici in base alle quali si strutturano le grandi narrazioni letterarie e cinematografiche, siano sempre rapportabili a un modello paradigmatico di origine mitologica, senza il quale diventerebbe arduo comprendere i riferimenti essenziali per l'elaborazione dell'immaginario di cui si nutrono la memoria e l'identità di una collettività.

A tal proposito è possibile sostenere che *Coco* rientra in una *forma-trama iliade* in cui il personaggio intraprende un viaggio che lo riporterà alle origini della sua avventura.

Tra le strutture della narrazione, nel testo *L'Eroe dai Mille Volti*, Joseph Campbell (1958) sostiene che molti miti derivanti da luoghi e tempi differenti condividerebbero una struttura narrativa equivalente. Lo studioso di mitologia comparata introduce il concetto di *monomito* o viaggio dell'eroe, ovvero, uno schema di fondo scomposto in diciassette passi in cui l'eroe attirato da un'avventura, ancorata nella vita quotidiana, viene successivamente catapultato in uno spazio magico e fantastico. In questa regione magica incontra forze nuove, supera delle prove, raccoglie oggetti magici sino ad ottenere una vittoria decisiva. Nel fare ritorno al mondo della quotidianità l'eroe porta con se un elisir magico che risolleverà le condizioni degli altri. Per Campbell infatti l'eroe abbandona il mondo normale per avventurarsi in un regno soprannaturale e meraviglioso.

Nel campo cinematografico Christopher (Vogler, 2010) ha rielaborato e sintetizzato nello schema del “viaggio dell'eroe”² le tappe individuate da Campbell. Negli anni 80 quando Vogler lavorava come story consultant per la Walt Disney Pictures propose uno schema in cui far emergere in modo chiaro e sintetico le idee di Campbell. Ciò che propose fu una serie di elementi costitutivi per la costruzione di storie, una serie di strumenti per la risoluzione dei problemi relativi alla costruzione di una storia. Tutte le storie seguono dunque i pattern dei miti di fondazione, ovvero tutte le storie sono riconducibili a uno schema narrativo di base. Lo schema di fondo è il medesimo le variazioni innumerevoli. Vogler rese noto alla Disney il modello di Campbell e ne fece un manuale di scrittura. La Disney-Pixar, a partire dal viaggio dell'eroe, ha articolato la costruzione delle sue storie basandosi su un arco narrativo che le ha restituito numerosi successi di animazione.

A tal proposito le avventure di *Miguel*, ripercorrono le tappe proposte da Campbell-Vogler, il protagonista infatti abbandona il mondo della quotidianità per addentrarsi in un regno soprannaturale in cui incontrerà varie e nuove forze, supererà prove e con l'aiuto di un mentore riuscirà a far ritorno a casa salvando anche gli altri. Nello specifico *Coco* riuscirà a salvare la sua famiglia

² Le dodici tappe del viaggio:

(Primo Atto) mondo ordinario; richiamo all'avventura; rifiuto del richiamo; mentore; varco prima soglia
(Secondo Atto) prove, alleati, nemici; avvicinamento caverna recondita; prova centrale; ricompensa; la via del ritorno

(Terzo Atto) Resurrezione; ritorno con Elisir.

ridefinendone i riferimenti narrativi che sostengono l'istituzione famiglia. Ciò che il protagonista porterà dal mondo dei morti è una storia che consente di mantenere ancora in vita la bisnonna la quale continuerà a sua volta a tenere viva la memoria di Hector rintrecciando le trame familiari.

Rappresentare la paura: il contributo delle scienze cognitive

Come sostenuto precedentemente, la diffusione delle scienze cognitive, e più specificatamente delle neuroscienze cognitive, tende ad influenzare le linee di ricerca sul comportamento umano, indagandolo a partire dall'analisi dei meccanismi cerebrali. A partire, cioè, dal funzionamento del cervello. Quest'ultimo va tuttavia sempre inteso in termini sociali, ovvero come parte integrante di un organismo dotato di un corpo a sua volta parte di un ambiente sociale. È necessario, per non incorrere in determinismi di qualsiasi tipo, ricordare sempre l'indissolubile legame circolare che sussiste tra mente-cervello-corpo-ambiente. Diversi sono i lavori sulle emozioni prodotti dagli studiosi afferenti a tale ambito disciplinare, ai fini della nostra discussione è utile riportarne almeno due.

Il sentimento conscio di paura

In un recente lavoro intitolato *Ansia. Come il cervello ci aiuta a capirla*, LeDoux ha affrontato il tema dell'ansia, provando a spiegare come sia possibile comprendere il suo funzionamento in riferimento al cervello.

L'Obiettivo del neurobiologo canadese è comprendere in che misura i processi inconsci della paura che rilevano e rispondono alle minacce, e che sono simili negli uomini e negli animali, contribuiscano ai sentimenti di paura che gli esseri umani esperiscono.

Il primo momento fondamentale della riflessione è la distinzione tra paura e *sentimento* di paura. La proposta in sintesi è la seguente:

La paura non è qualcosa innescato da un circuito innato. Piuttosto, è uno stato conscio che emerge quando certi tipi di ingredienti non consci si fondono e sono interpretati cognitivamente. Se è così, allora la ricerca di circuiti innati che scatenano *sentimenti* di paura *sarebbe* un approccio sbagliato per la comprensione

dei sentimenti di paura. I circuiti innati sono importanti per la sopravvivenza, ma non sono circuiti dell'emozione (LeDoux, 2015, 82).

Un aspetto importante messo in luce da LeDoux è che i sentimenti come la paura necessitano inevitabilmente che nelle menti umane sia presente un *concetto* di paura fondato sulle parole e sul loro significato esteso. LeDoux mette in evidenza un aspetto fondamentale della natura umana: egli sostiene che nonostante gli uomini siano attualmente in grado di far fronte a un numero minore di minacce fisiche, la capacità del cervello di *anticipare eventi minacciosi* li pone comunque di fronte ad altre sfide. Egli, infatti, definisce l'uomo *un animale ansioso*. L'incertezza rispetto al futuro, alle modalità con cui affrontarlo, e agli esiti incerti delle sue azioni, è un fattore rilevante nei disturbi connessi all'ansia e alla paura. Ciò che mette in difficoltà gli esseri umani sono le situazioni non familiari, il bisogno di valutare la possibilità di minacce future.

Osservando le avventure di Miguel, il protagonista del film utilizzato come caso esemplificativo, notiamo in che misura le azioni che egli intraprende siano dettate da una paura nei confronti del futuro, delle condizioni d'esistenza che irrompono nella vita futura che il ragazzino *immagina* per sé. Definire la propria esistenza essendo esclusivamente un calzolaio è esperito da Miguel come una minaccia.

Tornando a LeDoux, egli sostanzialmente sostiene che le componenti di uno stato motivazionale difensivo non conscio, per essere sentite come paura, devono invadere la consapevolezza conscia e diventare effettivamente una *presenza*.

Solo gli organismi che possiedono la consapevolezza delle rappresentazioni cerebrali di eventi interni ed esterni, e che sono al contempo capaci di conoscere in senso autobiografico ciò che sta accadendo a se stessi, vedono materializzarsi il *sentimento* della paura. In assenza della capacità cerebrale di essere consapevoli che l'evento stia accadendo a se stessi, non sono possibili esperienze auto-noetiche di paura. L'autore sottolinea l'importanza della cultura e dell'esperienza. Il linguaggio fa sì che il cervello possieda la rappresentazione simbolica delle esperienze di paura e di ansia, senza esporsi realmente al rischio. La letteratura, e l'arte in generale, costituiscono a tal proposito una delle più potenti invenzioni umane in termini di simulazione della realtà.

Per questo straordinario studioso l'essere umano è qualcosa di più che una semplice macchina per la sopravvivenza. Pur vivendo nel presente, gli esseri umani vivono per il futuro, proiettati nel futuro. Questa è per il neurobiologo la qualità unica dell'uomo rispetto a tutte le altre specie, ed essa è resa possibile da un cervello che può essere autoconsapevole e informato del rapporto del sé con il tempo.

Nella modulazione delle emozioni il cervello è dotato di processi *bottom-up* – geneticamente determinati – e *top-down*, fondati su inferenze e confronti con le esperienze precedenti conservate nella memoria (Kandel 2012). In altri termini, per *top-down* s'intendono processi espliciti (consci), con il termine *bottom-up* si fa invece riferimento ai processi impliciti (non consci).

LeDoux riconosce che, per quanto certi compiti cerebrali possano derivare da uno o dall'altro specifico processo, nello svolgimento quotidiano della vita essi interagiscono influenzandosi reciprocamente. In tal modo, pur sottolineando la rilevanza dei processi espliciti, viene riconosciuta la difficoltà di poterne comprendere il funzionamento con i soli metodi scientifici disponibili.

La sociologia, e nello specifico il riferimento al paradigma narrativo, coadiuvata dal supporto conoscitivo fornito dall'arte, può fornire un contributo al chiarimento di alcuni elementi dei processi *top-down*.

Inside out

Al fine di comprendere più a fondo alcune delle questioni finora discusse, può essere utile il riferimento a un'altra produzione della Pixar, *Inside out*.

Inside out, infatti, è il primo esempio di narrazione filmica che ha come protagoniste assolute le *emozioni*, tra cui la paura.

Il regista del film, Pete Docter, avvalendosi della fondamentale collaborazione di due consulenti scientifici quali Dacher Keltner e Paul Ekman, professori di psicologia presso il *Greater Good Science Center* dell'Università di Berkeley, si è assunto il compito di provare a mettere in scena ciò che accade nel cervello quando questo è in azione, e soprattutto qual è il ruolo che le emozioni giocano nei complessi meccanismi cerebrali che sono alla base della cognizione e del comportamento umano.

La storia è quella di un'adolescente (Riley) che vive l'esperienza di un trasferimento con la famiglia dal Minnesota a San Francisco. Le voci narranti collocate all'interno dell'organismo della ragazzina, più specificatamente nel suo cervello, sono le singole emozioni. Il riferimento è a quelle che, secondo una consolidata tradizione di studi, vengono considerate le cinque *emozioni di base*: Gioia, Tristezza, Paura, Rabbia e Disgusto (Damasio A. 2003). Queste, sono rappresentate come dei piccoli esseri in miniatura che pilotano, a partire dal cervello, l'agire dell'undicenne Riley, protagonista di alcune esperienze che la tragheranno verso l'adolescenza. Gran parte della narrazione si svolge all'interno stesso del cervello di Riley: è lì che le emozioni, capitanate da Gioia, dispiegano la loro influenza rispetto ai ragionamenti che lei metterà in atto.

“Hai mai pensato perché ti senti in un certo modo? È ora che tu conosca le tue emozioni” è quanto suggerito dalla voce narrante nel trailer del film. L'intento degli autori è stato di dare voce alle emozioni illustrando i limiti e le potenzialità di ognuna di esse, incluse quelle della paura.

Nel corso della difficile esperienza del trasferimento nella nuova città, Riley vivrà alcuni eventi che la destabilizzeranno profondamente: l'adattamento ad un nuovo ambiente, la perdita di tutte le precedenti abitudini, la nostalgia per i luoghi e le persone a cui era affezionata. Uno degli aspetti più originali del film è che tutto ciò viene abilmente raccontato non da una voce esterna ai fatti ma, come detto, da una sorta di personificazione delle emozioni stesse. In ogni reazione che la ragazzina metterà in atto rispetto all'ambiente circostante, lo stimolo all'azione sarà fornito dalle diverse emozioni. Quando ad esempio dovrà imparare a riconoscere dei pericoli, evitandoli, sarà Paura ad indicarle il percorso migliore da seguire.

Il risultato raggiunto dal regista tende così a restituire, attraverso le immagini, un modello della mente umana che oggi, alla luce delle più recenti scoperte delle Neuroscienze, appare alquanto realistico. Come già accennato, lo scenario di riferimento del film è il cervello.

Rispetto all'influenza delle emozioni nel processo razionale, *Inside out*, può essere considerato a mio parere una valida cartina di tornasole così come lo è stato *Coco*.

In una delle scene più significative del film, Riley decide di mettere in atto una fuga per sfuggire alla sua nuova casa e al suo nuovo ambiente, in cui si sente particolarmente a disagio. In questo caso il regista riesce a mostrare come tale decisione sia causata dalla spinta esclusiva di alcune sue emozioni alleate tra cui un ruolo rilevante è svolto da *Paura*. In termini neuroscientifici si direbbe che la razionalità viene innescata e resa possibile da una spinta emotiva, fenomeno che l'attuale stato della ricerca sul cervello tende a rendere compatibile: come già aveva intuito un grande filosofo come Spinoza, per superare un'emozione negativa non è sufficiente la Ragione, ma è necessaria la spinta di un'emozione positiva sufficientemente potente.

Conclusioni

In conclusione emerge che le rappresentazioni prodotte dalla Disney-Pixar sembrano far affiorare, rispetto alla complessa questione della Paura, l'importanza delle emozioni nel processo di costruzione della razionalità, attraverso il quale gli esseri umani effettuano una scelta tra le alternative esistenti. Il sentimento conscio di paura si configura come spinta all'azione. Il cervello di cui gli esseri umani sono dotati è un cervello in azione, tutto ciò che accade al suo interno e lungo le sue estensioni è proiettato verso un agire, che nel caso degli umani è dotato di senso. Inoltre, le strategie narrative che la nostra specie tesse rendono il mondo più governabile, le arti a tal proposito ci sollevano dal peso dell'esistenza, dal peso dell'angoscia derivante dallo sgretolarsi del tempo. Dalla durata! Inoltre, le rappresentazioni Disney-Pixar suggeriscono un'adesione all'immagine dell'essere umano molto vicina a quella proposta dalla ricerca neuro scientifica degli ultimi vent'anni, in particolare per ciò che concerne quello che LeDoux e Damasio ci dicono sul ruolo svolto dalle emozioni e dai sentimenti in rapporto ai processi decisionali.

L'ipotesi teorica sostenuta da Damasio è che alcuni aspetti del processo dell'emozione e del sentimento siano indispensabili per la razionalità. Quello di Damasio rappresenta, in sostanza, un tentativo di superamento della visione cartesiana del mondo. Egli parla, in tal senso, di "essenza" dei sentimenti come di

qualcosa che possiamo vedere attraverso una finestra che si apre direttamente su un'immagine della struttura e dello stato del corpo.

È dunque possibile osservare lo stretto legame tra l'immaginario suggerito dalla paura animata della produzione Disney-Pixar e l'immagine neuronale dell'uomo associata all'attuale diffusione del paradigma scientifico cognitivista. Come sostenuto precedentemente un paradigma scientifico definisce le linee di ricerca, le tecniche e i metodi d'indagine ma soprattutto fornisce una visione del mondo prima ancora che una teoria. Ogni visione del mondo, che come è noto è strettamente legata ad un processo di co-produzione dialettica tra individuo e società, prevede la formazione di concetti che l'uomo utilizza per comprendere se stesso e il mondo che lo circonda. Tali visioni vanno ad irrorare di senso e significato i riferimenti mitologici che alimentano l'immaginario collettivo. I prodotti culturali, come il caso in questa sede indagato, contribuiscono a diffondere nuovi riferimenti mitologici, infatti, *Inside out* e *Coco*, propongono un'immagine dell'uomo del tutto inedita e che corrisponde all'immagine dell'uomo tratteggiata dalle scienze cognitive neurali: l'uomo neuronale. Per comprendere e spiegare il comportamento umano il riferimento alle neuroscienze, ovvero a quelle discipline che indagano i meccanismi cerebrali che sono alla base dei processi cognitivi, è ormai imprescindibile. Tale processo contribuisce alla creazione di visioni del mondo che orientano tutte le altre discipline.

Riferimenti bibliografici

- Berger P., Luckmann T. (1969), *La realtà come costruzione sociale*, Il mulino, Bologna.
- Ballò J. Pérez X.(2000), *Miti del cinema. Semi immortali*, Ipermedium libri, Napoli.
- Brancato S. (2014), *Fantasmia della modernità: oggetti, luoghi e figure dell'industria culturale*, Ipermedium, Napoli.
- Bruner J. S. (1994), *La mente a più dimensioni*, Bari, Laterza.
- J. (1958), *L'eroe dai mille volti*, Milano, La Feltrinelli.
- Changeux J.P. (2008), *Il bello, il buono, il vero. Un nuovo approccio neuronale*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Damasio A. (1995), *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano.
- Damasio A. (2003), *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello*, Adelphi, Milano

- Davis E. (2001), *Techgnosis. Miti, magia, e misticismo nell'era dell'informazione*, Ipermedium Libri, Napoli.
- Kandel E. R. (2012), *L'età dell'inconscio. Arte, mente e cervello dalla grande Vienna ai nostri giorni*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Kandel E. R. (2017), *Arte e Neuroscienza, le due culture confronto*, Raffaello Cortina editore, Milano.
- LeDoux J. (2002), *Il sé sinaptico. Come il nostro cervello ci fa diventare quelli che siamo*, Raffaello Cortina, Milano.
- LeDoux J. (2015), *Ansia. Come il cervello ci aiuta a capirla*, Raffaello Cortina, Milano
- Pecchinenda G. (2009), *La narrazione della società. Appunti introduttivi alla sociologia dei processi culturali e comunicativi*, Ipermedium Libri, Napoli.
- Pecchinenda G. (2018), *L'essere e l'io*, Meltemi, Milano
- Riou A, *Les films cultes*, Éditions du Chêne, Paris.
- Schapp W. (2018), *Reti di storie. L'essere dell'uomo e della cosa*, Mimesis, Milano.
- Vanoye F. (1998), *La sceneggiatura. Forme, dispositivi e modelli*, Lindau, Torino.
- Varela F. J., Rosch E., Thompson E. (1992), *La via di mezzo della conoscenza. Le scienze cognitive alla prova dell'esperienza*, Feltrinelli
- Vogler C. (2010), *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino Editore, Roma.
- Wolff F. (2010), *Notre Humanité*, Fayard, Parigi.