

La fiaba e il cognitivismo

Sara Uboldi

Università di Modena e Reggio Emilia

Abstract

La relazione tra uomo e narrazione è molto stretta e affonda le sue radici nelle basi biologiche e nei processi neurologici più profondi del cervello. In particolare, la fiaba si configura come un genere cognitivamente connaturato, in grado di corrispondere alle esigenze e alle strutture della mente umana. 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 come 'micro-sceneggiatura' utile per agire nel mondo reale.

Parole chiave

Fiaba, neuroscienze cognitive, *schema theory*.

Contatti

sara.uboldi@unimore.it

1. Introduzione

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, *Cognitive Poetics* 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 esperenziale 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, *Context Models* 128-148), ricoprendo così un ruolo importante nei processi linguistici: l'identificazione del contenuto semantico di una situazione. Anche la comprensione di un testo letterario è quindi 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. Gli schemi cognitivi mentali sono quindi fondamentali per riconoscere il conte-

sto 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 quindi 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.

In sostanza, gli *scripts*, gli *schemas* e i *frames* sono entità rappresentative dei molteplici aspetti della conoscenza e dell'esperienza, nonché attivi strumenti ricognitivi. In questa direzione, gli *scripts* si configurano come supporti utili per comprendere il significato di un testo e per analizzarne la costruzione narrativa, costituendo quindi un potenziale approccio teorico rivolto all'analisi dei processi cognitivi coinvolti nella produzione e nel consumo narrativo (Bower, Black, Turner 177 ss.; Herman, *Scripts, Sequences and Stories* 1046 ss.). 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.

2. Gli schemi e gli scripts nella fiaba tradizionale

Un esempio di applicazione dell'analisi di schema e *script* è fornito dallo studio sulla fiaba elaborato da Wouter De Nooy (*Stories and social structure* 359-377). 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 (*Stories, Scripts, Roles* 1-22). 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, "Stories, Scripts, Roles and Networks" 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 (3 ss.); 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 5ss.). 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*, ha i-

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, disubbidendo 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 63-98). 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, micro-sceneggiature (*scripts*) - che contengono 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 *Surreal Figures*). Un ulteriore passo avanti è costituito dalla sovrapposizione della teoria della Simulazione Incarnata (*Embodied Simulation*) 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) perchè presentano la dimensione incarnata dell'esperienza, cioè il rapporto tra mente, corpo e mondo. Questa prospettiva emergente, in cui confluiscano 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 (1-28). 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, Wojcicki 3-37).

3. Schema, script, prototipi e indicatori cognitivi: da «Cappuccetto Rosso» a *picturebooks*

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. Un esempio ci può essere 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, *Cognitive Poetics. An introduction*

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 chiaccherando 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'automata dal cestino e fece 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 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 *Kin-*

der-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'infilà 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 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). 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 5 ss.). 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 possi-

bili *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 99-128), 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). 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 1-4). 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 18-19). 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, *Rhyme* 55-88) 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, *Poetic Rhythm* 17-64). 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 Kingsley 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 (iiii), nonché attivare la capacità di risolvere l'ambiguità (iiii) (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 147-162). 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 agisce sull'intensificazione di una qualità o di un'azione, sottolineando la pluralità e il carattere ripetitivo di questa. 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 216). 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 129-145). 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 conside-

rati 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 *Baban* 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 104-114). 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 evolutivisti 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 111-144). 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 111-144).

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 e 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, *Narrative Macro-structure* 547-568). 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. (Grimm 1812)

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.

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. (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 (7-45).

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 44 ss.), 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 (*Cognitive approaches* 78-119). 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» sussurrò 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? The ore fa stavamo andando da Hagrid...». «Adesso sono tre ore fa, e noi stiamo andando da Hagrid» disse Hermione. (Rowling 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 (71 ss). Nella fiaba, le figure terrene si muovono accanto ai personaggi soprannaturali, non esiste quindi una frattura tra sfera profana e magica capace di provocare un'infrizione 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 di frames differenti 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 339-365). 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 227-237). 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 12-27). 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 (Frow 333-339) 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 10). Un 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 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 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 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 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 sineddolica 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, *Metaphor and figure-ground* 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'infilta nel letto della nonna – arriva C. R. – cannibalismo - C.R. si spoglia – C. R. s'infilta 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 che 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, *Narrative Macro-Structure* 547-568; Rumelhart 248-264). 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 123-152). 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 cognitivi 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. Quindi, 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 329-336). 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. 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. 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 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 fiabe-

sco. 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, sovrappoendolo 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 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 quindi 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 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 vasto sistema di mappature metaforiche che consente l'apprendimento cognitivo inconsapevole delle metafore a partire dall'infanzia (Lakoff e Johnson). 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 137-153). 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 5 ss.; Lakoff 15 ss.; Lakoff, Turner 7 ss.) è possibile riconoscere la presenza della metafora nella strutturazione stessa del discorso fiabesco. La nota metafora secondo cui «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 raccolte da Darnton 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 547-563) e ciò sottolinea, ancora una volta, la tendenza della fiaba a delinarsi come genere 'cognitivamente connaturato', in grado di corrispondere alle predisposizioni e alle strutture nella 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. Lo schema sottostante ha proprio lo scopo di mo-

strare 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.

4. Emozioni e fiaba

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 3-37) 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 668-674) rilevando come lo sviluppo emozionale segua in modo lineare e partecipi attivamente allo sviluppo della ricezione 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 105-114) ci fornisce degli elementi utili per rivalutare il carattere di apateticità 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 83). La misurazione della densità emozionale approntata dai ricercatori al *Corpus of English Novel* e al *Fairy Tale Corpus* (Said 105-114) 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 rispet-

to ai romanzi, si parla infatti di «emozioni estreme» (Said 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 (Oatley 53-74; Evans 1-20). 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) 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 specchio. 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 fittizi creando connessioni tra l'esperienza mediata del testo e i ricordi emotivi memorizzati nel cervello (processo di *mis-attribution*) (Goldman 311-330). 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 ancoraggi 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 immagine. 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 Christopher Boone è affetto dalla sindrome di Asperger. A Christopher Boone 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 C. 29-60). 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 et al. 881-884). 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'espedito 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 493-501; Adolphs, Tranel, Damasio e Damasio 5879-5891). 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 et al. 881-884). 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 649-655) 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 VII-XII, 1-28). 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* comunicano la storia è quindi 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 al 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 em-

patico 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 37-50). 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 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 è rappresentata dalla 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 uno straordinario 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 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 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 bachtiniana capace di svilupparsi divorando e inglobando altri generi, siano essi letterari e non.

5. Bibliografia

- Adolphs, Ralph, Daniel Tranel, Hanna Damasio e Antonio Damasio. "Fear and the human amygdale." *Journal of Neuroscience*, 15, (1995): 5879-5891.
- Auster, Carol J. "Balance Theory and Other Extra-Balance Properties: An Application to Fairy Tales." *Psychological Reports* 47 (1980): 183-188.
- Baron-Cohen, Simon. *Mind Blindness: en Essays on Autism and Theory of Mind*, Palatino: MIT Press, 1997. Stampa.
- Boezio, Sara. "La poetica cognitiva tra scienze cognitive e critica letteraria: presupposti e convergenze." *Italianistica. Rivista di letteratura italiana* XL, 3, settembre-dicembre (2011): 15-46.
- Bower, Gordon H., John B. Black e Terrence J. Turner. "Scripts in Memory for Text." *Cognitive Psychology* II (1979): 177-220.
- Calabrese, Stefano. *La fiaba*. Scandicci: La Nuova Italia, 1997. Stampa.
- . *Neuronarratologia. Il futuro dell'analisi del racconto*. Bologna: Archetipolibri, 2009. Stampa.
- Calabrese, Stefano e Daniela Feltracco. *Cappuccetto Rosso: una storia vera*. Roma: Meltemi, 2008. Stampa.
- Chambers, N. "L'approccio di «Signal» alla letteratura per l'infanzia." *Attraverso gli specchi. La letteratura per l'infanzia e le riviste in Europa*. Ed. S. Fabri. Roma: edizioni e/o, 1991. 18-37. Stampa.
- Chiari, Isabella *Ridondanza e linguaggio. Un principio costitutivo delle lingue*. Roma: Carocci, 2002. Stampa.
- Darnton, Robert. *Il grande massacro dei gatti e altri episodi della storia culturale francese*. Trad. R. Pasta. Milano: Adelphi, 1984. Stampa.
- De Nooy, Wouter. "Stories and social structure. A structural perspective on literature in society." *Psychology and Sociology of Literature*. Eds. D. Schram e G. Steen. Amsterdam: Benjamin, 2001. 359-377. Stampa.
- . "Stories, Scripts, Roles and Networks." *Structure and Dynamic* 1 (2005): 1-22.

- De Paulo, Bella M. e Deborah A. Kashy. "Everyday Lies in Close and Casual Relationships." *Journal of Personality and Social Psychology* 74, 1 (1998): 73-89.
- Dissanayake, Ellen. "Prelinguistic and Preliterate Substrates of Poetic Narrative." *Poetics Today* (2011): 55-79.
- Dolfini, Giorgio. "Sulla universalità della fiaba." *ACME Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Milano* 23, 3 (1979): 329-336.
- Evans, Dylan. *Emotions: The Science of Sentiment*. Oxford: Oxford University Press, 2001. Stampa.
- Ferguson, Charles A. "Baby Talk in six Languages". *American Anthropologist* 66, 6, part. 2, (1964): 104-114.
- Forster, Edward M. *Aspetti del romanzo*. Trad. it. Milano: Garzanti, 2000. Stampa.
- Gallese, Vittorio e Alvin Goldman. "Mirror Neurons and the Simulation Theory of Mind-Reading." *Trend in Cognitive Sciences* 2, 12, (1998): 493-501. Stampa.
- Gallese, Vittorio e Hanna Wojciehowski. "How Stories Make Us Feel: Toward an Embodied Narratology." *California Italian Studies* 2, 1 (2011): 3-37.
- Genette, Gérard. "Narrative levels' and Related Topics." *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca N. Y.: Cornell University Press, 1980. 227-237. Stampa.
- Gillette, M. e Wit E.-J.C. "What is linguistic redundancy". *Technical Report*. Chicago: University of Chicago, 1999.
- Goldman, Alvin. "Mirroring, Mindreading, and Simulation." *Mirror Neuron Systems: The Role of Mirroring Processes In Social Cognition*. Ed. J. Pineda. San Diego: University of California Humana Press, 2010. 311-330. Stampa.
- Greimas, Algirdas Julien. *Semantica strutturale*. Milano: Bompiani, 1969. Stampa.
- Grimm, Jacob e Wilhelm Grimm. *Fiabe*. Torino: Einaudi, 2011. Stampa.
- Heider, Fritz. *The Psychology of Interpersonal Relations*. New York: John Wiley and Sons, 1958. Stampa.
- Herman, David. "Scripts, Sequences and Stories: Elements of a Postclassical Narratology." *PMLA* 112, 5 (1997): 1046-1059.
- . "Cognitive approaches to narrative analysis." *Cognitive Poetics. Goal, Gains and Gap*. Eds. Geert Brône e Jeroen Vandaele. New York: Mouton De Gruyter, (2009): 79-118.
- Herrero, Ruiz Javier. "At the Crossroads between Literature, Culture, Linguistics, and Cognition: Death Metaphors in Fairy Tales." *RESLA Revista Española de Lingüística Aplicada*, 2, (2007): 59-84.
- . "At the Crossroads between literature, Culture, Linguistics, and Cognition: "Life is a Journey" and the divided self metaphors in Fairy Tales." *Odisea* 11(2010): 137-153.
- Hollindale, Peter. "Ideology and the Children's Book." *Journal of Research in Reading* 14, 1 (1991): 72-77.
- Jakobson, Roman e Linda R. Waugh. *La forma fonica della lingua*. Trad. M. Taylor. Milano: Il Saggiatore, 1984. Stampa.

- Jahn, Manfred. "Cognitive narratology." *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Eds. Herman D. e M.-L. Rya. London New York: Routledge, 2005. Stampa.
- Lakoff, George. *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1990. Stampa.
- Lakoff, George e Mark Johnson. *Metaphors We Live By*. Chicago-London: The University of Chicago Press, 1980. Stampa.
- Lakoff, George e Mark Turner. *More Than Cool Reason. A Field Guide to Poetic Metaphor*, Chicago: The University of Chicago Press, 1989. Stampa.
- Lawrence, Andrew D., Calder, Andy J., et al. "Selective disruption of the recognition of facial expressions of anger". *NeuroReport* 13, 6 (2002): 881-884.
- Lüthi, Max. *La fiaba popolare europea. Forma e natura*. Trad. M. Cometta. Milano: Mursia, 1978. Stampa.
- Malkiel, Yakov. "From Phonosymbolism to Morphosymbolism". Ed. M. Paradis, *The Fourth Lacus Forum*, Columbia: Hornbeam Press, 1977. 129-145. Stampa.
- Minsky, Marvin. "A Framework for Representing Knowledge". *The Psychology of Computer Vision*. Ed. Paul Winston. New York: Mc Graw-Hill, 1975. 99-128.
- Nelles, Williams. "Stories within Stories: Narrative Levels and Embedded Narrative." *Narrative Dynamic. Essays on time, Plot, Closure, and Frames*. Brian Richardson, Columbus: The Ohio State University Pres, 2002. 339-365. Stampa.
- Nikolajeva, Maria. "Picturebook Characterisation: Word/Image Interaction." *Art, Narrative and Childhood*. Eds. Morag Styles e Eve Bearne. London: Trentham Books, 2003. 37-50. Stampa.
- Nikolajeva, Maria e Carole Scott. *How Picturebooks Work*. London: Routledge, 2013. Stampa.
- Nodelman, Perry. *Word about Pictures. The Narrative Art of Children's Picture Books*. Athens-London: The University of Georgia Press, 1998. Stampa.
- Oatley, Keith. "A Taxonomy of the Emotions of Literary Response and Theory of Identification in Fictional Narrative." *Poetics* 23 (1994): 53-74.
- Oversdotter, Alm C. e Richard Sproat. "Emotional sequencing and development in fairy tales." *Affective Computing and Intelligent Interaction. Lecture Notes in Computer Science* 3784 (2005): 668-674.
- Pantaleo, Sylvia. "Mutinous Fiction: Narrative and Illustrative Metalepsis in Three Post-modern Picturebooks". *Children's Literature in Education* 41, (2010): 12-27.
- Propp, Vladimir. *Morfologia della fiaba*. Trad. G. L. Bravo. Torino: Einaudi, 1988. Stampa.
- Rak, Michele. *Logica della fiaba. Fate, orchi, gioco, corte, fortuna, viaggio, capriccio, metamorfosi, corpo*. Milano: Bruno Mondadori, 2005. Stampa.
- Ryan, Marie-Laure. "Stacks, Frames and Boundaries." *Narrative Dynamic. Essays on time, Plot, Closure, and Frames*. Brian Richardson, Columbus: The Ohio State University Pres, 2002. 366-387. Stampa.

- Rowling, Joanne K. *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*. Trad. B. Masini. Milano: Salani, 1999. Stampa.
- Rumelhart, David E. "Notes on a Schema for Stories." *Representation and understanding: Studies in Cognitive Science*. Eds. Daniel G. Bobrow e Allan M. Collins, New York: Academic Press, 1974. 248-269.
- Rundbland, Gabriella e Dagmara Annaz. "Development of metaphor and metonymy comprehension: receptive vocabulary and conceptual knowledge." *British Journal of Development Psychology* 3, (2010): 547-563.
- Sacco, Tiziana e Benedetto Sacchetti. "Role of Secondary Sensory Cortices in Emotional Memory Storage and Retrieval in Rat." *Science* 329 (2010): 649-655.
- Said, Mohammad. "From Once Upon a Time to Happily Ever After: Tracking Emotions in Novels and Fairy Tales." *Proceedings of the 5th ACL-HLT Workshop on Language Technology for Cultural Heritage, Social Sciences, and Humanities* (2011): 105-114.
- Salgaro, Massimo. "Another Step Towards the Dialogue Between Neuroscience and Literary Studies." *Journal of Literary Theory* 7 (2011): 1-4.
- Schank, Roger C. e Robert P. Abelson. *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry into Human Knowledge Structure*. Hillsdale, New York: Erlbaum, 1977. Stampa.
- Slama Cazacu, Tatiana. *La Psycholinguistique: lectures*. Paris: Klincksieck, 1972. Stampa.
- Stockwell, Peter. *Cognitive Poetics. An Introduction*. London-New York: Routledge, 2002. Stampa.
- . "Surreal Figures." *Cognitive Poetics in Practice*. Eds. J. Gavins, G. Steen. London-New York: Routledge, 2003. 13-26. Stampa.
- Subbotsky, Eugene. "Magical thinking in judgments of causation: Can anomalous phenomena affect ontological causal beliefs in children and adults." *British Journal of Developmental Psychology* 22, (2004), 123-152.
- Thurber, James. *La notte degli spiriti e altri racconti*. Trad. S. Agostino. Milano: Mondadori, 1972. Stampa.
- Trevarthen, Colwyn. *Empatia e biologia. Psicologia, cultura e neuroscienze*. Milano: Raffaello Cortina, 1997. Stampa.
- Tsur, Reuven. *Poetic Rhythm: Structure and Performance – An Empirical Study in Cognitive Poetics*. Bern: Lang, 1998. Stampa.
- . "Rhyme and Cognitive Poetics." *Poetics Today* XVII 1 (1996): 55-88.
- . "Metaphor and figure-ground relationship: comparisons from poetry, music, and the visual arts". *Cognitive Poetics: Goal, Gains and Gaps*. Eds. Geert Brône e Jeroen Vandaele. Berlin - New York: Mouton De Gruyter, 2009. 227-278.
- Turner, Victor. *La foresta dei simboli: aspetti del rituale Ndembu*. Trad. N. Greppi Collu. Brescia: Morcelliana, 1992. Stampa.
- Ullmann, Stephen. "La semantica. Introduzione alla scienza del significato.", *La metafora tra scienza e letteratura*. Ed. S. Ghiazza. Bari: Le Monnier Università, 2009. Stampa.

Van Dijk, Teun A. "Narrative Macro-structures. Logical and Cognitive Foundations." *PLT: A Journal for Descriptive Poetics and Theory of Literature* 1 (1976): 547-568.

---. "Context models in discourse processing." *The Construction of Mental Representations during Reading*. Eds. S. R. Goldman e H. van Oostendorp. New York: Lawrence Erlbaum Associates Mahwah, 1999. 123-148. Stampa.