

Perché piacciono maghi e vampiri: letteratura, cognitivismo e controfattualità

Stefano Calabrese e Sara Uboldi
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Abstract

Recenti test sul potenziale socio-cognitivo e il valore edonico di testi letterari che utilizzano elementi magici rivelano come la controfattualità costituisca una ‘palestra mentale’ per i lettori: essi apprendono a elaborare spiegazioni causali complesse e incrementano i fattori coinvolti nel costituirsi della coesione sociale, sia nel caso di lettori *young adult* sia nel caso di lettori adulti. Lo psicologo Eugene Subbotsky ha dimostrato che la magia ci rende più sensibili alle operazioni di Teoria della Mente e socialmente empatici, mentre un gruppo di narratologi ha di recente misurato i tempi di riassorbimento della dissonanza cognitiva prodotta dall’elemento magico: ciò riesce fra l’altro a spiegare il grande successo di Harry Potter e della saga di *Twilight*.

Recent tests on the social and cognitive potential and the hedonistic value of literary texts that use magic elements show how counterfactuality is a kind of ‘mental training’ for readers: they learn to formulate complex causal explanations and involve more factors in the constitution of social cohesion, both in the case of *young adults* and adult readers. The psychologist Eugene Subbotsky showed that magic makes us more sensitive to Theory of Mind acts and more socially empathic, and a group of narratologists recently measured the resolution time of cognitive dissonance induced by magical elements: this also explain the great success of the *Harry Potter* and *Twilight* sagas.

Parole chiave

Harry Potter; *Twilight*; empatia; controfattualità;
pensiero magico; *mind reading*; dissonanza cognitiva

Contatti

stefano.calabrese@unimore.it
uboldisara@unimore.it

Se assunta nel suo nutrito complesso di serial fiction costituita da sette volumi, usciti tra il 1997 e il 2007, la storia di Harry Potter costituisce il best seller assoluto della contemporaneità, totalizzando quasi 500 milioni di copie vendute. Da allora K. J. Rowling ‘surfeggia’ sull’onda vincente della sua originaria invenzione: una scuola di magia il cui ordinamento didattico-pedagogico è assai simile a quello delle attuali *boarding schools* britanniche. Le ragioni di questo successo sono molte, ma la veemenza della fantasia, il sabbia esuberante di una creatività senza *se* e senza *ma*, svincolate da parentele folkloriche o affinità testuali, ne costituiscono il tratto più evidente. Nondimeno, le eruzioni maggiormente attive sono dovute all’intervento della magia. A differenza di altri scrittori, in particolare di letteratura per l’infanzia, quando la Rowling immagina un elemento magico lo fa secondo i criteri di un meticoloso realismo, identificando le posologie e gli usi, la storia e i costi, i luoghi di smercio e i nomi: caso assai noto quello delle scope volanti o *broomsticks*, descritte nella loro potenza meccanica – cilindrate e cavalli, velocità e ampiezza della calandra a fini termoregolatori, tipologie messe in produzione – dalla prestigiosa e

veloce Firebolt alla BlueBottle, adatta ‘a tutta la famiglia’, e alle scope-giocattolo, in grado di sollevarsi di soli 60 centimetri da terra. Sembra di leggere *Quattroruote* e *TuttoTrasporti*, e invece siamo nel reame della letteratura: magie ovunque, che si accendono di pagina in pagina come neon fluorescenti per stringere d’assedio l’attenzione dei lettori, con *armadi svanitori*, auto volanti, *metro-polveri* con cui si viaggia nei camini, *spegnini*, tappeti volanti e specchi magici. Il lettore è chiamato a entrare nella finzione e a prendervi parte, ma l’immersione empatica ha le sue regole: il testo placa il destinatario e gli fa prendere dimora nello *storyworld* dove spesso entra in gioco non un personaggio isolato, ma il personaggio e il suo gruppo di riferimento.

Nel solo capitolo XII di *Harry Potter e la pietra filosofale* (1997) incontriamo uno dopo l’altro una bacchetta magica mentre fa uscire festoni di bolle che si depositano sull’albero di Natale; una tavola di scacchi con cui si gioca secondo le regole consuete, salvo il fatto che gli scacchi sono esseri viventi che gridano consigli ai giocatori che li muovono («Non mi mandare da quella parte, non vedi che lì c’è il cavallo di quell’altro?») (Rowling 190); un mantello che rende invisibili le parti del corpo su cui è indossato; petardi magici che quando scoppiano fanno *bum* come quelli normali, ma poi vi fuoriescono miriadi di topolini bianchi, tricorni da ammiraglio e altre meraviglie avvolte da una nuvola di fumo blu; palloncini luminescenti e a prova di puntura di spillo; un kit fai-da-te per far spuntare le verruche sull’epidermide dei malvagi; libri che parlano attraverso flebili sussurri o grida laceranti; infine lo specchio che non riflette ciò che gli si pone dinanzi, ma i desideri di colui che vi si specchia: giustamente, Albus Silente fa notare a Harry Potter che l’unica immagine vera che potrebbe riflettervisi sarebbe quella di un uomo assolutamente felice, che ha realizzato ogni suo desiderio (Rowling 185-204). Si potrebbe pensare che l’idea di inventare di sana pianta uno *storyworld* e di attraversarlo in real-time consegua al desiderio di offrire il testo a un pubblico internazionale, il quale mal sopporterebbe di indentificarsi in qualcosa che, sia pure dotato di spessore ontologico e ‘vero’, gli risultasse estraneo. Se infatti l’universale è la trascendenza, e si raggiunge ascendendo in una dimensione pura, senza tempo e senza spazio, il globale è l’immanenza, e si raggiunge scendendo in uno spazio-tempo promiscuo ma senza localismi, come mostrano alcuni dei best seller più globali: il deserto svuotato e monocromo dell’*Alchimista* di Paulo Coelho, ad esempio, sormontato dal cobalto ardente del cielo; i setting fantasmatici e pluviali di Carlos Ruiz Zafón; le boscaglie umbratili di Stephenie Meyer; l’immaginifico *binario nove e tre quarti* della King’s Cross Station rowlingsiana. Qual è il segreto di queste invenzioni? In una parola, in cosa consiste la magia e in che modo attrae i lettori?

Per l’antropologo Émile Durkheim, nello straordinario studio intitolato *Les formes élémentaires de la vie religieuse* (1912), la magia sarebbe stata inventata dall’uomo primitivo come forma di spiegazione della morte, trasformata in nulla più di un sonno prolungato e incessante – un sonno *a tempo indeterminato*.

Per un’intelligenza rudimentale la morte non si distingue da un lungo svenimento o da un sonno prolungato; essa ne ha tutti gli aspetti. Sembra dunque che anch’essa consista in una separazione dell’anima e del corpo, analoga a quella che avviene ogni notte: ma poiché in tal caso non si vede il corpo rianimarsi, ci si abitua all’idea di una separazione a tempo determinato. Anzi, una volta che il corpo è distrutto si pensa necessariamente che la separazione sia definitiva (Durkheim 54).

Ecco una folla di spiriti pericolosamente liberi e in sciopero inintermesso, che possono ficcare il naso ovunque, entrare dove desiderano, per cui il passo è breve dal formarsi di una fede specifica: tutto quello che avviene di inspiegabile, anomalo, negativo sarebbe causato dagli spiriti. Di qui il fatto che il culto dei morti abbia rappresentato la prima modalità rituale dell'uomo e che il primo altare sia stato un sepolcro; gli spiriti dell'uomo si occuperebbero della salute e della malattia degli uomini, condizionandone lo status, mentre le cose sarebbero abitate da spiriti 'oggettivi', che determinerebbero i fenomeni naturali, dalla prolificità degli animali al corso dei fiumi. Come è stato poi dimostrato, questa teoria genetica pecca di semplicità, mostrandoci un uomo primitivo eccessivamente rozzo nelle sue facoltà cognitive: perché mai non avrebbe dovuto considerare che anche in fase diurna i sensi ingannano?

In effetti – sostiene oggi Eugene Subbotsky, lo psicologo cognitivista che meglio ha studiato il problema del *magical thinking* (Subbotsky, *Magic and the Mind*) – leggendo Harry Potter ci si rende conto del complesso potenziale cognitivo dell'elemento magico: la magia consiste in una dissociazione delle cause dagli effetti, e nell'evento magico ciò che accade non è mai ciò che avevamo previsto. L'inatteso è magico. Il nuovo assoluto è magico. Il non sapere qualcosa favorisce l'intervento della magia a proposito di questo qualcosa. Basta mettere in pratica il principio della magia come reversibilità delle leggi che regolano il mondo della quotidianità e si diventa subito creativi. Facciamo qualche esempio: se normalmente i fiammiferi servono ad accendere un fuoco, inventerò i fiammiferi spegnitori; se le candele accese producono luce, inventerò le candele che proiettano un alone di oscurità in pieno giorno; se un albero normalmente ha le radici in basso e la chioma in alto, inventerò un albero che nasce dalla chioma e si sviluppa in cielo con le radici, ecc. Insomma, la magia agisce in modo contrario alla realtà ma è anche il principio-base della creatività e uno strumento privilegiato per affrontare, nella *real life*, situazioni inattese e nuove. Utensile cognitivo e insieme marcatore estetico: sarebbero queste le due funzioni svolte dall'elemento magico sin dal momento in cui il racconto fiabesco è stato assoldato nelle scuole per alfabetizzare i bambini, diciamo a partire dalla seconda edizione dei *Kinder- und Hausmärchen* dei Brüder Grimm (1822). Intendiamoci: non stiamo affermando che la saga riassumibile sotto il *brand-name* di Harry Potter sia un testo intellettualmente sofisticato, ma cerchiamo di spiegare l'elevato gradiente edonico che essa produce nei lettori in modo simile a quello che è indotto dal cosiddetto *ludopensiero*, cioè giochi cognitivi, soluzione di rebus, misteri e dilemmi, dove la memoria, la sagacia combinatoria, la scaltrezza strategica e il *mind reading* costituiscono fattori dirimenti. Che sia questo il segreto del successo mondiale del mondo di Hogwarts?

Se ci togliamo dalle sabbie mobili delle recensioni giornalistiche, della sociologia usage-getta e dell'ermeneutica da centro commerciale, il successo del romanzo di stampo magico e meglio ancora il crescente fabbisogno di finzioni fantasy non stupiscono affatto. Un recentissimo esperimento, curato da due psicologi cognitivisti della New School for Research di New York, ha infatti dimostrato come la lettura di romanzi aumenti i livelli di empatia tra noi e gli altri, migliori la percezione sociale e renda assai più affilata la nostra intelligenza emotiva, cioè la capacità di capire quello che gli altri sentono sentendolo a nostra volta (Kidd e Castano 377-380). Il *mind reading* o Teoria della Mente, ossia la comprensione di un fatto o di un gesto sia pur minimo attraverso le intenzioni che ipoteticamente ha nutrito chi ha dato luogo a quel fatto o a quel gesto, risulta addirittura moltiplicato in maniera esponenziale nel lettore di romanzi. Nel corso di 5 test, a 100 partecipanti sono stati sottoposti esemplari di *pulp fiction* contemporanea (estrapolati da una *short list* di Amazon), romanzi di alta tradizione occidentale (da Anton Cechov a Don

DeLillo), frammenti di saggistica e romanzi fantasy, in particolare le saghe di Harry Potter e *Twilight*, dove la domanda specifica suonava così: i romanzi servono (Jusdanis 50 ss.)?

Per testare il grado di coinvolgimento empatico, cognitivo ed emotivo dei lettori e i livelli di *mind reading* o Teoria della Mente sono stati impiegati quattro diversi e complessi strumenti (tra i quali la lettura della mente attraverso gli occhi o *RMET*) in grado di misurare sia il lato *emotivo* della Teoria della Mente, cioè la capacità di individuare e comprendere le emozioni altrui (positiva per gli individui empatici, negativa per gli individui antisociali), sia il lato *cognitivo* della Teoria della Mente, cioè la capacità di compiere inferenze sulla rappresentazione delle credenze e delle intenzioni altrui. I risultati degli esperimenti hanno registrato (i) una grande discrepanza tra i testi narrativi finzionali, poiché le prestazioni di Teoria della Mente sensibilmente più elevate si sono avute in relazione ai testi cosiddetti controfattuali, dove l'ambientazione era del tutto irreali; (ii) una partecipazione empatica dipendente in ampia misura dall'adozione di particolari dispositivi narrativi quali il monologo interiore, in quanto consentirebbe al lettore un pieno accesso alle esperienze finzionali dei personaggi; (iii) una elevatissima mobilitazione emotiva, che dopo il 'fatturato cognitivo' è il grande ricavo traibile dal genere fantasy – uno dei generi, va ricordato, meno accreditati dalla tradizione pedagogica occidentale.

Durante un altro esperimento, messo a punto presso la Buffalo University, i partecipanti hanno letto parti del romanzo *Harry Potter e la pietra filosofale* – segnatamente quelle in cui i protagonisti vengono scelti e divisi nelle quattro diverse squadre di Grifondoro, Serpeverde, Tassorosso, Corvonero – e del romanzo di Stephenie Meyer *Twilight*, in particolare le pagine in cui Edward spiega a Bella cosa significhi essere un vampiro (Gabriel e Young 990-994). Ebbene: l'esperimento ha non solo rilevato lo scaturire di marcati processi empatici legati alle dimensioni della collettività e dell'affiliazione al gruppo, ma si è visto che la rappresentazione romanzesca di un'assimilazione al gruppo esercitava sui lettori sensazioni di piacere e soddisfazione pari alla condivisione collettiva della realtà sociale.

I ricercatori hanno infatti utilizzato la *Scala di assimilazione narrativa collettiva*, uno strumento che consente di misurare il grado di identificazione empatica e assorbimento delle storie da parte dei lettori. Nello specifico, i test condotti si basavano su compiti di associazione implicita, nel senso che dopo avere letto Harry Potter i soggetti sono risultati particolarmente propensi e veloci a collegare l'Io a una serie di caratteristiche legate alla sfera della magia: ciò indica, a livello inconscio, un forte processo d'identificazione con il personaggio del 'mago'. Lo stesso processo è stato rilevato nei lettori di *Twilight* a proposito della solidarietà che lega i vampiri 'vegetariani' della famiglia Cullen e dello spirito di protezione che essi esercitano verso Bella contro gli attacchi dei vampiri 'carnivori', per cui i risultati dell'esperimento suggeriscono che di fronte a rappresentazioni narrative di affiliazioni siamo portati a innescare meccanismi identificativi persino in rapporto a gruppi di personaggi implausibili ed estranei alla nostra realtà sociale, quali maghi e vampiri, per corrispondere all'esigenza primaria di connessione e integrazione sociale. Anzi: essendo deresponsabilizzati dall'obbligo di richiamare – come dinanzi a un elemento reale – la nostra identità sociale, i pregiudizi, i valori simbolici, in uno scenario totalmente inventato liberiamo il sensorio dalle catene delle abitudini e diveniamo macchine multi-percettive che funzionano a pieno ritmo. Inoltre, siamo portati a variare i nostri atteggiamenti per appropriarci di quelli dei personaggi finzionali, poiché durante la lettura si innesca un particolare processo empatico che consente al lettore di sentirsi parte della comunità dello *storyworld* e sfruttare i benefici dell'appartenenza di gruppo. In prima istanza, la nostra mente è pronta ad assorbire una serie di caratteristiche che ci consento-

no di assomigliare ai piccoli maghi di Hogwarts o ai membri della famiglia dei vampiri, anche perché il livello di immersione e connessione con il mondo finzionale nella sua dimensione collettiva è così elevato da indurre addirittura piacere; in un secondo momento, il senso di appartenenza che scaturisce dallo *storyworld* migliora il livello di soddisfazione e benessere nella nostra vita reale. In questo modo realtà e finzione si mescolano in un tiepido magma entro cui ci immergiamo e tutto acquisisce un aspetto di affascinante promiscuità: attraversiamo ambienti verofinti, simuliamo il falso e falsifichiamo il vero (Subbotsky, *The Ghost in the Machine* 130 ss.).

Cosa dedurne? Innanzitutto che oggi il bisogno di interazioni sociali è talmente marcato da esercitarsi anche con i personaggi finzionali, e anzi la letteratura sembra essere diventata una palestra in cui esercitare le nostre abilità per simulare mentalmente il futuro e generare inferenze a partire da enti immaginari. Lo facciamo sempre di più e sempre prima nella nostra esistenza: se a tre anni un bambino può già intrattenere relazioni complesse con ‘amici immaginari’ ed esercitare la Teoria della Mente per avvicinarsi alle intenzioni, ai desideri e ai sentimenti dei protagonisti delle narrazioni, un adulto – si pensi all’imprenditore che agisce in un mercato globalizzato o l’esperto in *multimedia conglomerates* – ha ancor più bisogno di legare i ‘compagni immaginari’ alla Teoria della Mente, cercando di comprendere ciò che gli altri pensano proprio in quanto siamo già abituati a dialogare interiormente con individui inesistenti.

La psicologa Marjorie Taylor ha rilevato come i compagni immaginari si possano sì variamente configurare quali esseri umani, animali antropomorfizzati o personaggi ispirati alle fiabe e ai disegni animati, ma precisando come sia gli adulti che i bambini si mostrino certi che queste creature, con le quali intrattengono costanti rapporti sociali, siano frutto del pensiero magico e niente affatto reali. Gli amici immaginari costituiscono un ottimo strumento di apprendimento delle competenze relazionali: il nostro essere adulti parte di lì, da una stabile relazione nell’infanzia con queste entità immaginarie, che prima è autoproiettiva (tu sei me) e poi, già a partire dai quattro anni, è eteroproiettiva (io sono te), per cui ci immaginiamo diversi da quello che siamo con una storia e una personalità prese a prestito da qualcuno o qualcosa al di fuori di noi. Ebbene, è la letteratura a costituire un serbatoio illimitato di amici immaginari in cui questo pubblico *crossover* di bambini, *young adult* e adulti si immerge e da cui apprende a vedere le cose attraverso punti di vista differenti (Taylor 30-56). Pascal Boyer, studioso delle forme di pensiero magico-religioso in prospettiva evoluzionista, ricorda che l’espressione *amico immaginario* utilizzata dalla psicologia moderna fa eco con quella di *amico invisibile*, *adoratos philos*, utilizzata dai primi cristiani per indicare i santi (Boyer 260): il sistema cognitivo che modella le nostre relazioni con gli altri individui si attiva infatti anche in caso di agenti soprannaturali, per cui – dice Boyer – l’esercizio della fantasia e del pensiero magico si configura come propeudeutico alla complessa interazione tra individui e gruppi sociali differenti.

Per definire tali propensioni, gli psicologi cognitivisti Shira Gabriel e Ariana Young hanno coniato l’espressione *assimilazione narrativa collettiva* e costruito una scala di valutazione per misurare la tendenza degli individui a fare propri aspetti collettivi e di gruppo sia nella realtà che nelle esperienze finzionali (Gabriel e Young 990-993). L’ipotesi di base è che la lettura di un romanzo possa portare ad ‘assorbire’ caratteristiche e aspetti legati alla dimensione collettiva dei personaggi e che tale processo abbia ripercussioni anche nella realtà storico-sociale del lettore. Durante l’esperimento – che ha coinvolto 140 studenti universitari dell’Università di Buffalo, di cui 72 uomini e 68 donne con un’età media di 19 anni – gli studenti hanno letto alcuni brani estratti dal capitolo XIII di *Twilight* e dai capitoli VII e VIII di *Harry Potter e la pietra filosofale*. Il primo test prevedeva un compi-

to di associazione implicita ovvero non consapevole (*implicit association test*) che veniva realizzato di fronte a un monitor in cui apparivano parole-stimolo quali:

MAGO

VAMPIRO

BACCHETTA

Lo studente impegnato nel test doveva quindi premere un tasto a sinistra della tastiera del computer per le parole legate ai maghi e un tasto a destra per le parole associabili ai vampiri, in modo tale da misurare in entrambi i casi il valore di assimilazione narrativa collettiva. I ricercatori hanno potuto constatare che le risposte implicite, cioè non coscienti, dei soggetti rispettavano i gruppi rappresentati nel libro precedentemente letto, dunque con modalità differenti per i due romanzi. Chi aveva letto Harry Potter si dimostrava più veloce e preciso nel compito di associazione, in quanto i due capitoli del romanzo si occupano dell'assegnazione degli studenti a una delle quattro Case di Hogwarts nella Sala Grande, illuminata da migliaia di candele sospese a mezz'aria e da pallide lanterne entro cui si riconoscono i volti dei fantasmi, mentre un soffitto di velluto nero trapunto di stelle imprime alle matricole l'incertezza inquieta dell'ignoto. Al contrario, il capitolo XIII di *Twilight* racconta il momento in cui Edward confessa a Bella il proprio status di vampiro, per cui l'affiliazione del lettore vi risulta più individuale, complessa, rallentata. Edward appare come le statue dei miti arcaici che hanno dato luogo alla *agalmafilia*, l'amore per le statue, come nel racconto dell'innamoramento che Pigmaleone prova per la statua appena terminata di scolpire, e cui chiede agli dei sia donata la vita: dinanzi allo sguardo del narratore – un narratore a focalizzazione interna, perché si tratta di un *hardware* compatibile con tutti i *software* dei lettori impliciti e in grado di far viaggiare il lettore ovunque nel tempo e nello spazio – ecco apparire la pelle avorio di Edward, adamantina e iridescente come «una pietra sconosciuta, liscia come il marmo, lucente come il cristallo», nel cui perimetro gli occhi color miele sembrano riflettere il nulla oltre l'orizzonte del visibile. È a questo punto che Edward inizia la sua corsa fatata e mostra le doti straordinarie che la razza vampiresca gli ha conferito geneticamente:

E poi iniziò a correre... Sfrecciava tra le piante del sottobosco denso e scuro come un proiettile, come un fantasma. In assoluto silenzio, come se i suoi piedi restassero sempre sollevati da terra. Respirava regolarmente, senza sforzo. Ma gli alberi ci passavano davanti a velocità mortale, mancandoci ogni volta di pochi centimetri. Ero troppo terrorizzata per chiudere gli occhi, malgrado l'aria fredda della foresta frustasse violenta sul mio viso. Era come aprire ingenuamente il finestrino di un aereo in volo. (Meyer 238)

Prima di continuare facciamo il punto: abbiamo scoperto il potenziale edonico della magia e in buona sostanza compreso che essa (i) produce piacere in quanto, essendo finzionale, risparmia al lettore l'onere di valutarla in rapporto al contesto in cui vive, (ii) rappresenta un utensile cognitivo che fa vedere la quotidianità in modo rovesciato (un fiammifero non serve più ad accendere il fuoco, ma a spegnerlo), (iii) consente di affrontare meglio il *novum* implicito in ogni orizzonte futuro. Essendo una spiegazione causale ad ampio raggio – come quando un cambiamento fisico viene mostrato come l'effetto dell'intervento di un fantasma – la magia ci allena a classificare, spiegare, ordinare tutto ciò che non abbiamo mai incontrato: nel più pieno significato della parola, come non si stanca di dire oggi il più celebre studioso di questi problemi, lo psicologo inglese Eugene Subbotsky, la magia ci rende intelligenti e socialmente empatici. Se vi fossero dei dubbi, abbiamo i risultati del test ripetuto più volte e con il coinvolgimento di lettori di diversa estrazione etnica e nazionale – un test *globale*, potremmo definirlo – per valutare il livello

di *assimilazione narrativa collettiva* attraverso domande quali: «Quanto sono taglienti i tuoi denti?» (*Twilight*), «Quanto ti senti inglese?» (Harry Potter), «Pensi sia possibile, attraverso un forte sforzo, spostare un oggetto utilizzando solo la mente?» (Harry Potter). Un secondo questionario ha poi testato la scala di valutazione dell'assimilazione collettiva *reale*, indagando quanto ogni individuo presentasse tendenze mirate a soddisfare esigenze sociali di gruppo attraverso domande quali: «Quando ti unisci a un gruppo, senti di solito un forte senso d'identificazione?».

Incrociando i dati più significativi, i ricercatori sono giunti alla conclusione che (i) i lettori si identificavano nel gruppo sociale del romanzo appena letto: i lettori di Harry Potter si sentivano maghi, mentre quelli di *Twilight* agivano mentalmente come vampiri; (ii) gli individui che presentavano marcate tendenze sociali verso l'assimilazione di gruppo dimostravano livelli più elevati di associazione con il gruppo dei personaggi presenti nello *storyworld*. Il fatto che la magia agisca come un connettore sociale sia tra i lettori di Harry Potter che tra quelli di *Twilight* si collega naturalmente allo straordinario attivismo di tali lettori e al fatto che sin dall'inizio si siano organizzati in apposite *fandom* digitali; lo testimoniano la costituzione di blog, chat, newsletter (che neppure una causa legale intentata dalla Time Warner ha potuto depotenziare) e soprattutto *fanfictions*, un classico prodotto della cultura convergente e partecipatoria di cui ha parlato Henry Jenkins a proposito del web: «Una fanfiction è un racconto di lunghezza assai variabile, scritto da un fan, come omaggio all'autore del libro/film/telefilm/manga/anime che lo ha ispirato, ovvero una storia originale, in cui tuttavia personaggi e ambientazione corrispondono a quelli del modello testuale» (Jenkins 34 ss.). Immaginando ad esempio una storia in cui Harry Potter organizza una fuga d'amore da Hogwarts in compagnia di Hermione, gli autori di queste *fanfictions* ci ricordano come la letteratura oggi stia tra l'altro imponendo una riscrittura dell'Autore e una sua sostanziale 'cartolarizzazione', cui cominciamo a dare il nome di *autorialità perfusa* (Punday).

Poiché i mondi finzionali presentano avvenimenti e personaggi in linea di massima inesistenti, immergersi in essi richiede uno sforzo cognitivo superiore alla semplice comprensione del reale, necessitando dell'allestimento, da parte del lettore, di un mondo controfattuale che duri per tutta l'estensione del testo. L'*immersione narrativa* del lettore risulta possibile solo attraverso una 'sospensione dell'incredulità' fin dove possibile automatica e priva di sforzi, che nel caso della magia risulta ancor più complessa, come oggi sostengono due narratologi che lavorano in prospettiva cognitivista. Alison Sanford e Paul Emmott fanno innanzitutto notare come la controfattualità sia anche di secondo o terzo grado – nel caso di quei *sub-worlds* creati da personaggi che sognano o immaginano o desiderano, come la Alice di Lewis Carroll, il cui sogno è a propria volta risognato dalla sorella – e come i mondi controfattuali possano discostarsi di vari gradi dalla realtà, presentandosi ad esempio come probabili e realistici o al contrario innestando elementi bizzarri, assurdi e paradossali o autocontraddittori (Sanford e Emmott 45-71). La condizione più frequente nei testi di finzione sarebbe nondimeno un mix di elementi storicamente probanti e elementi inesistenti ma plausibili, in modo da creare una situazione coerente all'interno del testo, più o meno come ha fatto la Rowling nell'immaginare lo *storyworld* di Harry Potter. Seguendo il principio di *minimal departure* (allontanamento minimo) formulato da Marie-Laure Ryan, il lettore opera in tal caso solo piccoli ritocchi alla realtà del proprio contesto storico-sociale, inserendo le 'clausole' proposte dal testo finzionale (Ryan 143).

Ebbene: come reagiamo – in quali tempi, secondo quali strategie neuro-cognitive – a mondi con regole diverse da quelle invalse nella realtà quotidiana? Si pensi all'incredibile

Hulk: se diventa verde e solleva un camion è del tutto normale e comprensibile per il lettore (e quindi non si avrà una reazione di dissonanza cognitiva, come sarebbe accaduto se l'azione fosse stata compiuta da un personaggio del tutto ignoto), poiché l'elemento implausibile viene immediatamente riassorbito dal lettore più o meno in 400 millisecondi, secondo le misurazioni neuroscientifiche. Se Hulk è un esempio che coinvolge un personaggio dalle caratteristiche ampiamente conosciute, altri esperimenti citati da Sanford e Emmott hanno rilevato tempi e modalità di comprensione delle regole di mondi fittizi ancora ignoti, ad esempio personificando semplici elementi inanimati come un'arachide innamorata. Il lettore ancora una volta si rivela velocissimo nella comprensione del nuovo *storyworld*: infatti, se la frase da lui letta fosse solo «l'arachide era innamorata» si otterrebbe un effetto di anomalia riassorbibile in un tempo assai superiore ai 400ms, ma inserendo la frase in un contesto ampio e articolato dove ad esempio l'arachide parla, balla e canta, il riassorbimento dell'anomalia risulta immediato, tanto che dal lettore, in tale contesto, viene avvertita come ben più anomala la plausibilissima frase «l'arachide era salata». Insomma, l'immersione narrativa si attua immediatamente e la dissonanza cognitiva «amore+arachide» viene riassorbita utilizzando le informazioni iniziali del testo in soli 400 ms (Sanford e Emmott 65-67).

Naturalmente è la nostra conoscenza del mondo che condiziona la lettura del controfattuale, oltre a permetterci di riconoscerlo come tale. Sanford e Emmott hanno condotto alcuni esperimenti usando l'*eye-tracking* per capire come il lettore reagisca alla commistione di informazioni controfattuali e informazioni fattuali tra loro incoerenti. Allestendo un set introdotto dal modalizzatore sintattico *se* («se i gatti fossero vegetariani...») e un set in accordo con le regole del mondo reale («se i gatti hanno fame...»), si è visto che l'occhio del lettore si soffermava sulle parole critiche *pesce* e *carota* solo quando erano in disaccordo con le regole del set (quindi nelle due frasi: «se i gatti fossero vegetariani, mangerebbero un *pesce*», «se i gatti hanno fame, gli daremo una *carota*»). Inoltre, essi hanno rilevato che se il lettore si trova dinanzi a un'informazione incoerente nel mondo controfattuale ma esatta nel mondo reale, riuscirà a ripristinare le regole del mondo reale più velocemente rispetto al caso inverso: se si utilizza l'informazione controfattuale «gatto vegetariano» bisogna poi integrarla con un'informazione vera nel mondo reale, cioè «i vegetariani mangiano carote», mantenendo quindi attive le leggi del personale bagaglio di conoscenze del lettore. Un inevitabile mix di realtà e controfattualità, per cui possiamo concludere che la mente del lettore ricrea simultaneamente due mondi complementari, quello controfattuale e quello reale, attuando una 'traduzione' cognitiva multipla e complessa del mondo fittizio in cui si è immerso (Sanford e Emmott 65-71). Esattamente il mondo di Harry Potter e dei vampiri 'vegetariani' di *Twilight*.

Bibliografia

- Boyer, Pascal. *E l'uomo creò gli dei. Come spiegare la religione*. Trad. Donatella Suter Sardo. Bologna: Odoya, 2010. Stampa.
- Durkheim, Émile. *Le forme elementari della vita religiosa*. Ed. Massimo Rosati. Trad. C. Cividali. Roma: Meltemi, 1982. Stampa.
- Gabriel, Shira e Ariana F. Young. "Becoming a vampire without being bitten: the narrative collective-assimilation hypothesis." *Psychological Science*, 22 (2011): 990-994. Stampa.

- Jenkins, Henry. *Fans, bloggers e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*. Trad. Bernardo Parrella. Milano: Franco Angeli, 2008. Stampa.
- Jusdanis, Gregory. *Fiction Agonistes. In Defense of Literature*. Stanford, CA: Stanford University Press, 2010. Stampa.
- Kidd, David Comer e Emanuele Castano. "Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind." *Science*, 342 (2013), 6156: 377-380. Stampa.
- Meyer, Stephenie. *Twilight*. Trad. Luca Fusari. Roma: Fazi, 2006. Stampa.
- Punday, Daniel. "From Synesthesia to Multimedia. How to Talk about New Media Narratives." *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*. Ed. Ruth Page e Thomas Bronwen. Lincoln: University of Nebraska Press, 2011. 19-34. Stampa.
- Rowling, J. K. *Harry Potter e la pietra filosofale*. Trad. Marina Astrologo. Milano: Salani Editore, 1998. Stampa.
- Ryan, Marie-Laure. "The Interactive Onion. Layers of User Participation in Digital Narrative Texts." *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*. Ed. Ruth Page e Thomas Bronwen. Lincoln: University of Nebraska Press, 2011. 35-62. Stampa.
- Sanford, Alison J. e Paul Emmott. *Mind, Brain and Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012. Stampa.
- Subbotsky, Eugene. *Magic and the Mind*. Oxford: Oxford University Press, 2010. Stampa.
- . "The Ghost in the Machine: Why and How the Belief in Magic Survives in the Rational Mind." *Human Development* 54 (2011), 3: 126-143. Stampa.
- Taylor, Marjorie. *Imaginary Companions and the Children Who Create Them*. Oxford: Oxford University Press, 1999. Stampa.