

**Vittorio Gallese – Michele Guerra, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*. Raffaello Cortina, Milano 2015, pp. 318. ISBN 9788860307767**

Che impatto hanno i film su di noi? Perché alcuni ci coinvolgono più di altri? Perché ci emozionano, nonostante sappiamo che quanto accade sullo schermo è pura finzione? Com'è cambiata e come sta cambiando l'esperienza del film con l'avvento delle più recenti innovazioni tecnologiche e delle nuove forme di mediazione?

Sono questi gli interrogativi alla base della complessa analisi condotta ne *Lo schermo empatico*, il cui obiettivo è quello di illustrare, attraverso l'indagine scientifica, i meccanismi su cui si fonda il rapporto intersoggettivo tra lo spettatore e i mondi della finzione cinematografica.

L'incontro tra i due autori – Vittorio Gallese, neuroscienziato e docente di Fisiologia, e Michele Guerra, docente di Teorie del cinema – è l'incontro tra due ambiti disciplinari che, nell'immaginario comune in cui è netta la separazione tra scienze esatte e scienze umane, appaiono molto distanti. Per confutare questa diffusa opinione, in realtà, basta considerare il frequente utilizzo, nell'ambito di esperimenti di neuroscienze, di video o veri e propri film di finzione come stimolo capace di provocare reazioni e risultati utili per indagini relative, ad esempio, alla memoria, al riconoscimento facciale o all'*arousal* sessuale. L'esito di studi così improntati, tuttavia, se da un lato è in grado di fornire un importante contributo per la comprensione dei meccanismi neurali, d'altra parte ci rivela poco o nulla sull'esperienza filmica.

Gallese e Guerra operano, in tal senso, un sostanziale cambiamento di prospettiva: il presupposto fondamentale della loro analisi, infatti, è costituito dalla volontà di preservare tanto la missione delle neuroscienze di spiegare il funzionamento del sistema cervello-corpo quanto quella della teoria del cinema, di studiare e descrivere l'esperienza dello spettatore. L'assenza di un confronto e di un dialogo produttivo tra le due discipline esporrebbe la ricerca al rischio di un'eccessiva naturalizzazione dell'esperienza filmica, quindi di una riduzione della risposta al film a mero riflesso dell'attività neurale. L'osservazione scientifica della condizione dello spettatore non è sufficiente di per sé a rendere conto della vasta gamma di reazioni emotive che possiamo sperimentare durante la visione di un film, ma è necessaria per chiarire quali siano e come agiscano i meccanismi neurofisiologici protagonisti dei nostri processi percettivi e cognitivi. Gli studi più recenti,

infatti, hanno imposto una riconsiderazione delle caratteristiche di tali processi, alla luce della scoperta dell'importante contributo agli stessi fornito dal sistema motorio. L'idea che questo sia un mero esecutore di movimenti subordinato ai processi percettivi e cognitivi, ampiamente sostenuta dal cognitivismo classico, ha ormai definitivamente ceduto il posto alla tesi empiricamente dimostrata secondo cui i circuiti motori svolgono un ruolo fondamentale nella nostra comprensione di ciò che vediamo. L'individuazione dei meccanismi guidati dai neuroni specchio, che permettono all'individuo di riprodurre all'interno dei propri circuiti cerebrali azioni ed emozioni osservate, costituisce il punto di partenza per l'elaborazione di un nuovo modello di percezione a cui gli autori danno il nome di «simulazione incarnata».

Tale meccanismo funzionale di base del nostro cervello rappresenta il vero fulcro dell'analisi di Gallese e Guerra poiché pone le basi per una nuova teoria dell'intersoggettività e, conseguentemente, della ricezione del film. Semplificando, si potrebbe sostenere che la simulazione incarnata rappresenti il fondamento di una comunicazione non-linguistica tra due individui, giacché permette di comprendere azioni ed emozioni altrui senza doverle verbalizzare ma solo attraverso il «riuso degli stessi circuiti neurali su cui si fondano le nostre esperienze agentive, emozionali e sensoriali in prima persona» (p. 24). L'attivazione, anche se parziale, di quegli stessi circuiti neurali consente di richiamare i nostri processi e stati mentali per attribuirli funzionalmente agli altri. Inoltre, posto che le dinamiche rappresentate sullo schermo «replicano fedelmente i sistemi di funzionamento del mondo reale» (p. 79) e che i meccanismi percettivi e neurofisiologici che caratterizzano il nostro relazionarsi con il mondo reale e con quelli finzionali della narrazione cinematografica sono in gran parte simili, si può sostenere che anche l'esperienza della ricezione del film si fonda su questo meccanismo.

Secondo gli autori, nelle circostanze specifiche in cui si svolge l'esperienza dello spettatore in sala, la simulazione incarnata risulterebbe persino rafforzata rispetto ai meccanismi in gioco nell'esperienza della realtà quotidiana. La distanza di sicurezza che separa lo spettatore dallo schermo e l'imposta immobilità, infatti, consentirebbero di dispiegare maggiori risorse neurali, «intensificando questo tipo di rappresentazioni non linguistiche, facendoci aderire in modo più intenso a ciò che stiamo simulando» (p. 77) per instaurare una relazione immersiva con i personaggi della storia. Con la loro analisi, dunque, Gallese e Guerra mettono a fuoco un nuovo modello di spettatore, ben lontano da quello delle teorie del cinema che descrivono il suo rapporto con il film in termini di pura percezione o pura cognizione ma che, allo stesso tempo, è una sintesi di queste posizioni: è uno spettatore che è corpo e mente insieme e i cui processi cognitivi hanno basi corporee.

Riassumendo, grazie all'attività dei neuroni specchio – peraltro individuati da un gruppo di scienziati che comprendeva lo stesso Gallese – l'atto di guardare un film stimola una percezione multisensoriale che permette di simulare azioni ed emozioni che vediamo sullo schermo e questo assicura un coinvolgimento più o meno intenso dello spettatore nella storia narrata. Su tale coinvolgimento incidono significativamente fattori che riguardano le circostanze in cui si guarda un film, il dispositivo su cui scorrono le immagini e, in particolar modo, le soluzioni stilistiche che intervengono sul film «modulando tecnicamente ciò che lo spettatore vedrà, tentando di strutturarne l'esperienza su più livelli» (p. 134). Lo stile del film e le soluzioni adottate, infatti, sollecitano diversi livelli di risonanza, influenzando in modo determinante i meccanismi di simulazione motoria e, conseguentemente, l'empatia e il grado di immedesimazione. All'approfondimento di questo aspetto dell'esperienza filmica sono dedicati il terzo e il quarto capitolo del saggio che indagano, rispettivamente, il funzionamento dei movimenti di macchina e del montaggio. In entrambi i capitoli, la tesi degli autori è articolata attraverso l'analisi di sequenze di film celebri, tra i quali *Shining* (*The Shining*, 1980) di Stanley Kubrick e *Il silenzio degli innocenti* (*The Silence of the Lambs*, 1991) di Jonathan Demme, e supportata dalla puntuale descrizione di alcuni esperimenti nei quali si sono potute osservare le variazioni nelle risposte neurali dei partecipanti durante l'esposizione a stimoli diversi, corrispondenti alle soluzioni stilistiche prese in esame.

L'esperimento relativo ai movimenti di macchina, ad esempio, si proponeva di verificare quale fosse la reazione dei neuroni specchio durante la visione di una stessa scena ripresa in quattro modi differenti: con la macchina da presa fissa, con uno zoom in avanti, con il carrello in avanti e con la steadycam. I risultati hanno dimostrato non solo che esiste un rapporto diretto tra la riduzione della distanza con la scena filmata e la maggiore attivazione del meccanismo della simulazione incarnata, ma anche che il metodo di ripresa più efficace nell'evocare tale meccanismo è la steadycam: in questo caso, infatti, i movimenti della macchina da presa sono stati percepiti come «più naturali e perciò capaci di evocare la sensazione di camminare sulla scena» (p. 165). Riproducendo più fedelmente l'esperienza percettiva umana, la steadycam produce il massimo grado di simulazione motoria nell'osservatore e quindi un maggiore coinvolgimento nella vicenda narrata. Tali risultati rendono inequivocabilmente evidente la natura multimodale della nostra percezione del mondo e l'opera di integrazione dell'attività dei sistemi sensoriali e motori che ha luogo per garantire l'elaborazione e comprensione delle informazioni che esso ci fornisce.

Il lavoro di ricerca sulle declinazioni di questi meccanismi nelle nuove forme di spettatorialità è, tuttavia, ancora in corso. Le nuove forme di medialità connesse all'avvento del digitale hanno profondamente modificato le condizioni della visione, con conseguente riflesso sull'esperienza dello spettatore. Rinunciando sempre più spesso al contesto della sala cinematografica per guardare i film su dispositivi mobili come laptop e tablet, permettiamo l'ingresso alle immagini nel nostro spazio peripersonale, instaurando con esse una relazione caratterizzata da una reale interazione motoria che genera nuovi tipi di immersione e coinvolgimento. Su questo particolare aspetto incidono anche le trasformazioni in atto nel cinema e nelle risorse a sua disposizione. I dispositivi nati per la ripresa di immagini destinate a circuiti alternativi a quello cinematografico, ad esempio, potrebbero ormai rivelarsi pronti a fare il proprio ingresso in questa realtà. Valga per tutti l'esempio delle *action cams* che, radicalizzando la capacità della steadycam di simulare i movimenti del corpo umano, aprono la strada a un profondo cambiamento nello stile cinematografico, oggi in grado di rendersi sempre più *embodied*.

È l'alba di una nuova era per il cinema e per lo spettatore: il confine tra realtà e finzione si fa più sottile e quello tra noi e le immagini esige continue rinegoziazioni. L'ingresso del cinema nel nostro spazio personale dà un nuovo volto all'esperienza cinematografica che oggi, come mai prima d'ora, ci impone di essere attori e non solo spettatori.

Paola Stricchiola  
Via Nino Bixio, 6  
I – 73100 Lecce  
paolastricchiola@gmail.com