

RECENSIONI **Entrare in risonanza con il mondo (attraverso il cinema)**  
**Vittorio Gallese, Michele Guerra, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano 2015**



“Perché andiamo al cinema?”. È questa la domanda fondativa, la stessa che si posero i precursori della teoria del cinema a partire da Hugo Münsterberg cento anni fa, cui i due autori propongono di rispondere con una metodologia che pone in dialogo serrato le neuroscienze e i *film studies*. Un dialogo che mantiene gli intenti esposti nell'Introduzione, evitando il rischio di riduzionismo scientifico così come la pretesa di esaurire questioni che, al di là del cinema, investono l'intero rapporto dell'essere umano di fronte all'opera d'arte (e al mondo).

Vittorio Gallese, è un neuroscienziato membro del team di Parma che nel 1992 scoprì i neuroni specchio nell'uomo. Dal confronto con Michele Guerra, storico del cinema interessato alle neuroscienze cognitive, emerge chiaramente come la collaborazione tra scienziati e umanisti possa non solo dimostrare empiricamente intuizioni rimaste sinora nell'ambito della speculazione filosofica, ma anche allargare l'orizzonte di quest'ultima, ponendo nuovi interrogativi e riattualizzandone altri.

Punto d'arrivo (e ripartenza) di anni di ricerche ed esperimenti, *Lo schermo empatico* è un volume che, nella sua complessità e ampiezza teorica, permette anche al lettore che non se ne sia mai interessato di conoscere l'evoluzione e lo stato dell'arte sulle neuroscienze

applicate al cinema (grazie anche al Glossario tecnico in appendice).

La teoria proposta dai due studiosi prende il nome di *embodied simulation*, simulazione incarnata, un meccanismo grazie a cui “si può instaurare una relazione di tipo diretto e non linguistico con lo spazio, gli oggetti, le azioni, le emozioni e le sensazioni altrui, per il tramite dell'attivazione di rappresentazioni sensori-motorie e visceromotorie nel cervello dell'osservatore” (p. 15). Nel caso di esperienza estetica, la simulazione incarnata assume la valenza di simulazione *liberata*, in quanto allo spettatore è offerta la possibilità di esprimere anche somaticamente emozioni che, per le convenzioni sociali quotidiane, sarebbe portato a reprimere. Il primo capitolo espone questo nuovo modello di percezione, la cui definizione in termini neuroscientifici e neurocognitivi trova ancoraggio in un denso substrato teorico. I risultati degli esperimenti vengono puntualmente ricondotti a un pensiero che spazia, tra i molti altri, dalla definizione di empatia di Robert Vischer fino al chiasma di Maurice Merleau-Ponty, dalla biodinamica di Sergej M. Ejzenštejn al pensiero incarnato promosso da Vivian Sobchack, andando poi a confrontarsi direttamente con l'oggetto filmico. Gallese e Guerra problematizzano, alla luce dei risultati empirici, anche la prima svolta “naturalistica”, verso il cognitivismo, avvenuta nella teoria del film. David Bordwell e la scuola di Madison proposero negli anni Ottanta l'indagine dello spettatore come mente, in contrasto con lo spettatore-corpo dei fenomenologi. Evitando la frattura che da sempre ha visto queste due correnti su fronti opposti, gli autori si pongono nella loro intersezione, aggiungendo la terza via delle neuroscienze: lo scopo è un approccio ecologico allo spettatore, inteso come *organismo*. Essi collaborano così alla fondazione della *Neurofilmology*, metodologia promossa da Adriano D'Aloia e Ruggero Eugeni (2014), ponendola direttamente sul banco di prova.

## RECENSIONI

Il secondo, terzo e quarto capitolo entrano direttamente nella forma del film, analizzando inquadrature, movimenti di macchina e tecniche di montaggio. Ci si chiede, ad esempio, il motivo per cui *Notorious* (Hitchcock, 1946), anche dopo molteplici visioni, continui a porre chi lo guarda in una condizione tensiva. Gallese e Guerra, pur sottolineando la bontà di un'interpretazione narratologica, insistono sull'importanza della risonanza del sistema motorio che, davanti a quelle immagini di cui si conosce già "il trucco", porta inevitabilmente il corpo dello spettatore a coinvolger-si ogni volta. Per quanto riguarda i movimenti di macchina, gli autori riportano i risultati di un esperimento che dimostra come la steadicam sia il dispositivo di ripresa che, avvicinandosi maggiormente all'esperienza visiva quotidiana, permette un'immediata "immedesimazione con la prospettiva della mdp in virtù dell'incorporazione dei movimenti, grazie alla loro simulazione incarnata, promossa dall'attivazione dei neuroni specchio" (p. 166). Ecco dunque prendere letteralmente "corpo" le intuizioni di registi come Cronenberg o Bertolucci, che alle soluzioni ottiche preferiscono sempre la Steadicam perché nelle prime avvertono, istintivamente, qualcosa di "artificioso". Il quarto capitolo, *Lo stacco e l'armonia*, riparte dagli esperimenti di Kulešov e dalla fisiologia dell'ammicciamento per spiegare come l'essere umano percepisca in continuità anche gli stacchi di montaggio. Gli autori propongono un esperimento che verifica cosa accade a livello neurale in caso di violazione della regola dei 180°, ancorando così l'esperienza comune del disorientamento proprio a una minore attivazione del meccanismo della simulazione incarnata. Gli ultimi due capitoli gettano infine una nuova luce sulla questione della *haptic vision*, sia in relazione all'esperienza in sala che con i nuovi dispositivi digitali. Dalle prove di laboratorio, infatti, è emerso come il sistema somatosensoriale si attivi quando vediamo (o sentiamo o leggiamo) l'esperienza tattile di un altro come se fosse in prima persona. Dunque la questione del primo piano di un volto o dei dettagli su parti del corpo andrebbe riportata non solo a questioni di identificazione e condivisione emotiva, bensì a una vera risonanza tattile. Per quanto riguarda le nuove tecnologie, Gallese e Guerra si trovano in linea con le posizioni di Francesco Casetti (2015) e altri studiosi nel sottolineare come le modalità di visione "portatile" richiedano allo spettatore di diventare quasi un *player*. Toccare lo schermo miniaturizzato, avvicinarsi alle immagini che su esso si decide di guardare, sembra proporre un salto ontologico alla componente tattile dello sguardo. Questa visione aptica, multimodale, fortemente immersiva e rafforzata dalle *action cams* e relative forme di iper-soggettiva della *first person shot* (Eugeni, 2015) che si stanno riversando anche nel cinema, viene discussa dagli autori in relazione alla loro teoria. Così come accade negli esperimenti con le scimmie, la plasticità dei nostri meccanismi neurofisiologici potrebbe un giorno educarci a provare fisicamente anche esperienze che il nostro corpo non ha mai vissuto. Forse è allora anche per questo che *continuiamo* ad andare al cinema: perché ci porta sempre "in un mondo a un tempo credibile e fantastico" (p.283), con cui il nostro essere può entrare in risonanza e farci incarnare più liberamente le nostre emozioni e i desideri.

Ismaela Goss