



di Giovanni Del Ponte
www.giovannidelponte.com

PUNTATA 1
Narrazione e neuroscienze
I parte

Grazie di essere qui, alla prima puntata di *Animali narranti*.

Nella puntata numero 0, vi ho raccontato la mia teoria di base sulla narrazione, cercando di rispondere alle domande: “Perché esistono le storie e perché non possiamo farne a meno?”

In questa e nella prossima puntata, entreremo più nello specifico, occupandoci del rapporto fra narrazione e neuroscienze. Vedremo che sono profondamente intrecciate, a riprova che per noi umani le storie sono tutto e che, in fin dei conti, noi stessi siamo storie. In sostanza, svolgeremo un’indagine su come il nostro cervello crei mondi, significati e sfide morali.

Alla fine del percorso, ci interrogheremo su quanto i progressi della scienza stiano davvero sollevando il velo su alcuni dei più grandi misteri umani: l’arte e la coscienza.

Se qualcuna delle ipotesi che incontrerete vi risuonerà, vi invito ad approfondirle sui testi e ai link consigliati alla pagina Web della puntata di *Animali narranti* su Radio Dreamland. Qui mi limito a citare “La scienza dello storytelling” di Will Storr (Codice Edizioni).

«La vita è mostruosa, infinita, illogica, brutale e straziante» diceva Robert Louis Stevenson. Del resto, sappiamo già come andrà a finire. Moriremo. L’esistenza umana, con tutto il suo clamore e la sua arroganza, potrebbe essere destinata a un’eterna insensatezza.

Eppure, non è questo lo spirito con cui la affrontiamo. Divoriamo i minuti, le ore e i giorni con la spada di Damocle del vuoto eterno sospesa su di noi.

La cura per l’orrore è il racconto. Il nostro cervello ci riempie i giorni di obiettivi carichi di speranza e ci incoraggia a raggiungerli. Ciò che più desideriamo è qualcosa che regali alla vita una parvenza di significato.

Le storie occupano le pagine dei giornali, affollano i tribunali, gli stadi, le piazze, i testi delle canzoni, i videogiochi...

Secondo una recente ricerca, il linguaggio si sarebbe evoluto principalmente per consentire lo scambio di "informazioni sociali". In altre parole, fin dall'età della pietra ci piaceva spettegolare: commentavamo le azioni altrui, lodandole o condannandole. Le storie di buoni e cattivi, con i sentimenti di gioia o di sdegno che sanno suscitare, si sono rivelate essenziali per la nostra sopravvivenza. Insomma, siamo programmati per goderne.

Alcuni ricercatori ritengono che nelle tribù gli anziani fossero chiamati a svolgere un ruolo fondamentale: raccontavano storie di antenati e di eroi che aiutavano i bambini a orientarsi nel loro quotidiano, spirituale e morale.

Quando poi iniziammo a coltivare e diventammo stanziali, le storie si trasformarono in religioni capaci di tenere coeso un gran numero di individui.

Ancora oggi le nazioni sono definite soprattutto dalle storie che raccontiamo sulla nostra identità collettiva: le vittorie e le sconfitte, gli eroi e i nemici. I nostri valori distintivi sono tutti codificati nei racconti che ci tramandiamo.

Anche la vita quotidiana si esprime in modalità narrativa. Il cervello crea per noi un mondo da abitare, popolandolo di buoni e cattivi.

Lo psicologo Jonathan Haidt ha scritto: «La mente umana è un naturale "elaboratore di storie", non di "ragionamenti"».

Ogni giorno siamo bombardati di *fake news* e ci sconcerta scoprire che persone in cui riponiamo la nostra stima si siano lasciate convincere di cose che ci appaiono assurde.

Siamo sinceri: spesso scopriamo che noi stessi ci siamo fatti abbindolare da argomenti che ci sembravano così validi.

Ci domandiamo: «Com'è potuto accadere?»

Allora ripercorriamo gli avvenimenti in cerca di una ragione.

Decidiamo di cominciare dal principio. Ottimo, ma... dov'è il principio?

Da dove inizia una storia?

Consideriamo *Quarto potere*, il film capolavoro di Orson Wells. Perfetto, allora: *Charles Foster Kane nacque a Little Salem, in Colorado, nel 1862. Sua madre si chiamava Mary Kane, suo padre Thomas Kane. Mary Kane faceva l'affittacamere...*

Mmmno, così non funziona. La nascita sancisce indubbiamente l'inizio di un'esistenza e, se il cervello fosse un computer, probabilmente racconterebbe la storia in questo modo. Peccato che i soli dati biografici dicano poco al cervello narratore.

No, per conquistare la nostra attenzione, una storia deve raccontarci che “è successo qualcosa”. È il **cambiamento** ad affascinare davvero il nostro cervello.

Come sostiene la neuroscienziata **Sophie Scott**, «Pressoché ogni percezione si fonda sulla rilevazione di un mutamento. I nostri sistemi percettivi, di fatto, non vengono azionati se non in presenza di mutamenti da rilevare.»

E la rilevazione di un mutamento è sempre accompagnata da un picco nell'attività neurale.

La teoria evoluzionistica ne individua la causa nel fatto che il nostro scopo è quello di sopravvivere e di riprodurci. Entrambi obiettivi complessi. Dobbiamo poter percepire l'ambiente fisico e i soggetti che lo abitano, al fine di imparare a relazionarci in maniera efficace.

A questo punto però occorre soffermarci su come faccia la mente a cogliere l'ambiente intorno a sé.

«Pensate a quel meraviglioso mondo che vi circonda» scrive il neuroscienziato David Eagleman «con tutti quei colori, suoni, profumi e consistenze. Bene, il vostro cervello non li sta assolutamente sperimentando in modo diretto. In realtà, è rinchiuso nel silenzio e nell'oscurità della vostra scatola cranica.»

Ecco come funziona davvero: stiamo entrando in una stanza... La nostra mente prevede quale scenario aspettarsi, come dovrebbe apparire, che suoni dovrebbe produrre, quali sensazioni trasmettere e, a quel punto, genererà **un'allucinazione** conforme a tali previsioni.

Ma dà, ci diciamo, noi abbiamo e come strumenti che ci restituiscono una percezione di quanto stia là fuori; sono i **sensi**. E i sensi ci appaiono come infallibili.

La vista, per esempio. Tutti i colori che “vediamo” derivano dall'azione combinata dei tre coni presenti nell'occhio umano: rosso, verde e blu. Ma alcuni uccelli di cono ne hanno sei; la cicala di mare ne ha sedici e gli occhi delle api riescono a cogliere la struttura elettromagnetica del cielo... E perfino quei colori che “percepriamo” sono in realtà mediati dalla nostra cultura: i russi imparano a distinguere due diversi tipi di blu, perciò il loro arcobaleno sarà di otto colori.

Ma allora i colori sono un artefatto, sono parte di una scenografia allestita dal cervello. E lo stesso discorso vale per gli altri sensi: l'olfatto, l'udito, il tatto...

Questo può far sorgere in noi un interrogativo inquietante: se i nostri sensi sono così limitati, come possiamo sapere con certezza cosa accade realmente là fuori, in quell'oceano di radiazioni elettromagnetiche in cui siamo immersi?

La verità è che non possiamo, ma per fortuna, come sostiene lo scienziato cognitivo **Donald Hoffman**, «L'evoluzione ci ha dotati di capacità percettive che ci consentono di sopravvivere. Nondimeno», prosegue, «Per non subire un surplus d'informazioni, ci viene omesso tutto

quello che *non ci occorre sapere*. In pratica, la maggior parte della realtà, di qualunque cosa si tratti.»

Sento già azionarsi le rotelle di quanti di voi nutrono la passione per la fantascienza... Cosa mai si aggirerà intorno a noi, che non siamo in grado di percepire?

Nel racconto del 1898, *La cosa maledetta*, Ambrose Bierce mette in scena lo smembramento di alcuni contadini, in una palude e in pieno giorno, da parte di una creatura che nessuno è riuscito ad avvistare. Com'è stato possibile? Alla fine, uno dei protagonisti ha un'intuizione: «Ai due estremi della scala musicale vi sono suoni che non possono essere percepiti dall'orecchio umano, mentre gli uccelli li usano come segnale d'allarme; e le balene s'immergono simultaneamente all'arrivo di una baleniera distante chilometri... Lo stesso vale per i colori: a ogni estremo dello spettro ottico gli scienziati possono individuare i cosiddetti "raggi attinici", che uno strumento imperfetto come l'occhio umano non riesce a distinguere! Non sono pazzo... Vi sono colori che non vediamo e, che il Signore mi aiuti... la Cosa Maledetta è di uno di quei colori!»

Dunque, dicevamo che il cervello attinge informazioni dal mondo esterno e crea per noi quelle che potremmo definire come vere e proprie *allucinazioni*... o, se preferiamo, veri e propri "modelli" di realtà.

Capite allora il perché della grande importanza che la nostra mente attribuisce ai cambiamenti: se ne avvengono, è essenziale che la mente riesca a coglierli, per poter, all'occorrenza, modificare istantaneamente il modello.

Il pericolo potrebbe piombarci addosso in ogni momento. Di conseguenza, il cervello vive in un continuo stato di allerta per rilevare ogni mutamento imprevisto.

Il suo è un tentativo costante di verificare o *controllare* quanto avvenga intorno. A ben vedere, potremmo affermare che la principale missione del cervello sia proprio questa: il **controllo**.

Paradossalmente, però, il cambiamento è anche un'opportunità. È la crepa nell'universo attraverso cui si insinuerà il futuro. È speranza. È una promessa. Il sentiero verso un domani migliore. Di fronte all'inaspettato, vogliamo capire come interpretarlo. Sarà foriero di novità buone o cattive? L'inaspettato ci rende **curiosi**, ed è proprio la curiosità lo stato d'animo che una buona storia dovrebbe suscitarcì già dal primo assaggio.

Ecco cosa fanno i veri narratori: creano episodi di cambiamento inaspettato che catturano l'attenzione dei loro personaggi e, di riflesso, quella del lettore o dello spettatore. Sanno creare **curiosità**.

"Dove sta andando papà con quella scure?" è l'incipit de *La tela di Carlotta* di E.B. White.

Oppure: “Gregor Samsa, svegliatosi una mattina da sogni agitati, si trovò trasformato, nel suo letto, in un enorme insetto immondo.”

Con una sola immagine, Franz Kafka cattura il lettore de *La Metamorfosi*: perché Gregor Samsa è diventato un insetto, e che cosa farà? Riuscirà a tornare umano? Altrimenti, quale sarà la reazione degli altri?

“Avevo dodici anni la prima volta che camminai sulle acque.” È l’incipit di *MrVertigo* di Paul Auster.

“Avevo diciassette anni quando il Diavolo morì.” *Gli occhi di mister Fury* di Philip Ridley.

“Nel mezzo del cammin di nostra vita, mi ritrovai per una selva oscura, ché la diritta via era smarrita”...

Ma consentitemi di dedicare qualche riga in più all’esemplare incipit de *Il Popolo dell’autunno* di Ray Bradbury: “In primo luogo era ottobre, un mese eccezionale per i ragazzi. Non che tutti i mesi non siano eccezionali. Ma ce ne sono di buoni e di cattivi; come dicono i pirati. Prendete settembre, un mese cattivo: cominciano le scuole. Considerate agosto, un mese buono: le scuole non sono ancora incominciate. Luglio, ecco, luglio è veramente splendido: niente scuole. Giugno; senza dubbio, giugno è il migliore di tutti, perché le porte delle scuole si spalancano e settembre è lontano un miliardo di anni.

“Ma adesso considerate ottobre. Le scuole sono cominciate da un mese, e voi ve la prendete più calma, tirate avanti. Avete il tempo di pensare all'immondizia che scaricherete sul portico del vecchio Prickett, o al costume da scimmia che indosserete l'ultima sera del mese. E se è già il venti ottobre e tutto odora di fumo e il cielo è color arancio e grigio cenere al crepuscolo, sembra che la vigilia di Ognissanti non verrà mai, in una pioggia di manici di scopa e in un fiottare sommerso di lenzuola attorno agli angoli delle strade. Ma in un anno strano buio lungo e assurdo, la vigilia di Ognissanti venne in anticipo. Un anno la Vigilia di Ognissanti venne il 24 ottobre, tre ore dopo mezzanotte.

“A quell'epoca, James Nightshade, che abitava al 97 di Oak Street, aveva tredici anni, undici mesi e ventitré giorni. Il ragazzo che abitava alla porta accanto, William Halloway, aveva tredici anni, undici mesi e ventiquattro giorni. Entrambi stavano per raggiungere i quattordici anni: già i quattordici anni tremavano nelle loro mani.

“E poi vi fu quella settimana d'ottobre in cui divennero adulti di colpo e non furono mai più giovani...”

Gli incipit che avete ascoltato suscitano curiosità, accennando a specifici momenti di cambiamento, ma insinuano anche il dubbio che incombano altre, e ben più fosche, novità. **Alfred Hitchcock**, un maestro nel generare uno stato d’allarme, arrivò a dichiarare: «Non c’è alcun terrore nello sparo in sé, ma soltanto nella sua attesa».

I segreti della **curiosità** umana sono da tempo oggetto d’indagine.

In un test, a un campione d'individui venne proposta una griglia di quadrati su uno schermo. I soggetti furono invitati a cliccarne almeno cinque. Alcuni scoprirono che, a ogni CLICK, compariva l'immagine di un animale. Un secondo gruppo, invece, vedeva comparire piccole porzioni dello stesso animale: a ogni quadrato su cui cliccavano, appariva un'altra tessera di un puzzle più grande. Questo secondo gruppo era molto più portato a continuare a cliccare un numero di quadrati ben oltre i cinque richiesti, e a continuare a farlo, almeno finché l'identità dell'animale misterioso non fosse stata svelata. I ricercatori conclusero che il cervello sembra diventare spontaneamente curioso quando si trova di fronte a un "set di informazioni" che percepisce come incompleto. «C'è l'impulso spontaneo a tentare di colmare i vuoti di informazione, persino per questioni senza importanza.»

Più tasselli verremo a conoscere di un mistero e più saremo ansiosi di risolverlo; più le storie ci si riveleranno, più vorremo sapere.

Le scansioni cerebrali rivelano che la curiosità mette in moto il nostro sistema delle ricompense: desideriamo conoscere la risposta, tanto quanto potremmo provare un desiderio spasmodico di droga, di sesso o di cioccolato.

Il picco massimo della curiosità, ovvero il territorio in cui si muovono i narratori, è quando pensiamo di avere una qualche idea, ma rimaniamo ancora nell'incertezza.

Nel suo studio *The Psychology of Curiosity*, **George Loewenstein** sostiene che la consapevolezza di avere un gap informativo scatena il desiderio di colmarlo.

In particolare, individua 4 modi per indurre curiosità in noi umani: 1) Proporcici una domanda o un enigma; 2) mostrarci una sequenza di eventi riguardo ai quali intuiamo l'esistenza di una possibile spiegazione; 3) esporci a spiazzamenti o depistaggi che violino le aspettative; 4) informarci che qualcun altro *possiede già* quelle informazioni.

Non vi sembra la classica ricetta di un giallo alla Agatha Christie?

Anche i più popolari narratori per il mercato di massa sanno sfruttare i vuoti d'informazione. **J.J. Abrams** è coideatore della serie televisiva *Lost*, che racconta di un gruppo di naufraghi su un'isola del Pacifico, in seguito a un *misterioso* disastro aereo, dove s'imbattono in un *misterioso* orso polare, in un *misterioso* villaggio d'individui chiamati "gli Altri", in un *misterioso* mostro di fumo, in una *misteriosissima* botola nel bosco... e così via.

Abrams ha dichiarato che il mistero è il catalizzatore dell'immaginazione. «Che cos'è una storia», ha detto, «se non una *mystery box*, una scatola del mistero?»

La questione dei modelli e del cambiamento, ci aiuta anche a capire meglio come funzioni la lettura e, di conseguenza, come rendere più efficace la **scrittura**.

Se è vero che il cervello attinge informazioni dal mondo esterno e le trasforma in modelli, allo stesso modo, quando i nostri occhi scansionano le lettere di una pagina – ottenendo informazioni dal mondo esterno –, le trasforma in modelli. Perciò, se le parole sulla pagina

descrivono il portone di un fienile un po' sghembo, il cervello del lettore visualizzerà il portone del fienile un po' sghembo.

In uno studio scientifico, i partecipanti all'esperimento indossavano appositi occhiali per il monitoraggio dei *movimenti saccadici*. Quando ascoltavano la descrizione di scene in cui succedevano cose al di sopra della linea dell'orizzonte, i loro occhi compivano micromovimenti verso l'alto, come se stessero passando in rassegna i modelli delle scene via via generati dal loro cervello; se le scene descritte seguivano un moto discendente, anche i loro occhi si volgevano verso il basso.

Queste scoperte provano che tutte quelle regole grammaticali apprese a scuola non sono state inutili.

Secondo il neuroscienziato **Benjamin Bergen**, la grammatica opera come un regista, segnalando al cervello cosa riprodurre e quando. Dall'istante in cui iniziamo a leggere una riga, cominciamo a visualizzare forme. Non aspettiamo nemmeno di arrivare in fondo alla frase. Ciò significa che sarà importante l'ordine in cui lo scrittore disporrà le parole.

Perciò, la frase "Il papà regalò un gattino a Carlotta" è più efficace, rispetto a "Il papà regalò a Carlotta un gattino". Visualizzare prima il papà, poi il gattino, poi Carlotta ricalca l'azione del mondo reale che noi, in veste di lettori, dovremmo visualizzare: il papà che regala – *COSA? COSA?* è ansiosa di sapere la mente per visualizzarla – un gattino – *A CHI? A CHI?* – a Carlotta.

La naturale propensione del cervello a creare automaticamente modelli di mondo è sfruttata con risultati straordinari dagli autori di fantasy e fantascienza, come dimostra questo famoso monologo del replicante del film *Blade Runner*: "Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi: navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione, e ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhäuser. E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo, come lacrime nella pioggia".

Il potere evocativo di quei *raggi B* e di quelle *porte* sta proprio nel fatto di essere soltanto *accenni*. Come rivelano i racconti di H.P. Lovecraft, i mostri ci sembrano particolarmente reali quando non sono frutto della mente dello scrittore, ma della nostra insopprimibile capacità immaginativa.

Il mondo però è fatto soprattutto di persone. Se per i primi esseri umani, costretti a vagare in habitat ostili si erano rivelate essenziali l'aggressività e la forza bruta, col tempo, per poter controllare il nostro ambiente, è diventato più importante riuscire a prevedere come si comporteranno gli altri. L'importanza e la complessità del comportamento fanno sì che la nostra curiosità al riguardo sia insaziabile. Di conseguenza, le storie sono spesso come un'immersione nelle misteriose motivazioni altrui.

Lo psicologo Jerome Bruner scrive nel libro "La ricerca del significato": «i bambini, da piccoli, sono così avidi di storie e non si stancano mai di chiederle ai genitori perché hanno bisogno, per crescere emotivamente e cognitivamente, di una "realtà attenuata" che gli

consenta di accettare l'ambiente sociale senza grossi traumi. Purtroppo la stanchezza o l'inadeguatezza dei genitori spesso li lasciano in balia delle storie raccontate dalla pubblicità e dall'intrattenimento televisivo commerciale».

L'imprevedibilità umana. Ecco il vero nocciolo della questione.

I neonati mostrano per i volti umani più interesse che per qualsiasi altro oggetto. Già a un'ora dalla nascita, iniziano a imitarli. A due anni, avranno imparato a controllare i vari mondi sociali grazie all'arma del sorriso. La nostra ossessione per i visi è così potente da farceli scoprire praticamente ovunque: nelle nuvole, nei tronchi delle piante, nei punti e virgola e nelle parentesi degli *emoticon*.

Al tempo delle prime religioni, per lo più animiste, il nostro cervello narratore attribuiva intenzioni pseudoumane agli animali, agli alberi, alle rocce, alle montagne... e le fiabe tradizionali raccontano di specchi parlanti, di rospi che si trasformano in principi. La figura di Pinocchio stesso è probabilmente apparsa nella mente di Collodi osservando un comune ciocco di legno. E come non pensare all'autocisterna assassina del film *Duel*, di Steven Spielberg, che sembra quasi dotato di vita propria, mentre ruggisce e incalza l'auto rantolante del protagonista?

Questo perché il cervello non crea modelli solo per il mondo esterno, costruisce anche **modelli di personalità**.

La "teoria della mente" sostiene che abbiamo sviluppato una notevole capacità di attribuire stati mentali – emozioni, credenze, intenzioni, desideri, conoscenze – a noi stessi e agli altri; nonché la capacità di comprendere che gli altri hanno stati mentali diversi dai nostri.

Eppure, la capacità di leggere i pensieri altrui raggiunge, tra gli sconosciuti, un'accuratezza del solo 20%. E per quanto riguarda gli amici e il partner? Un misero 35%! I nostri errori su ciò che gli altri pensano sono uno dei principali motivi dei drammi umani.

E allora a quale espediente è dovuta ricorrere la mente per interpretare cosa avviene là fuori?

Ci ha dotati di una sorta di *app* utile a interpretare la maggior parte degli eventi: il **rapporto di causa-effetto**.

La nostra mente semplifica il marasma della realtà dicendoci che una cosa ne provoca un'altra. Non possiamo fare a meno di stabilire connessioni di questo tipo.

Facciamo una prova: cosa succede nella vostra immaginazione se dico:

BANANE. VOMITO.

Lo psicologo **Daniel Kahneman** spiega: «Nella maggioranza dei casi, la nostra mente avrà dedotto che vi fosse una sequenza temporale e una connessione causale fra i termini

“banane” e “vomito”, e ha elaborato un abbozzo di scenario in cui le banane causavano il vomito».

Il potere di questo tipo di narrazione è stato analizzato in un brevissimo filmato girato ai primi del Novecento, noto come “Effetto Kulešov”. Se non l’avete ancora visto, vale la pena di cercarlo su YouTube. Alla pagina Web di questa puntata di **Animali narranti** e nelle descrizioni di YouTube troverete il link al filmato e un altro a una piccola perla: la spiegazione che ne offre Alfred Hitchcock in persona.

È il rapporto causa-effetto ad alimentare la nostra curiosità. Il nostro cervello e le nostre storie chiedono: «Perché è successo? E adesso che cosa potrà mai accadere?»

La sceneggiatrice del pluripremiato film **Il diavolo veste Prada**, ha dichiarato: «Tutte le scene devono essere collegate da un “perché”, non da un “e poi”».

Bene! Anche questa volta vi è toccato ascoltare davvero tante tante parole... E allora vediamo di riavvolgere rapidamente il filo del discorso.

Innanzitutto, abbiamo scoperto da dove iniziano le storie, ovvero da un **cambiamento** in una situazione statica, in cui all’improvviso succede qualcosa.

Ma come ci accorgiamo, che è successo qualcosa, se i nostri **sensi** non sono del tutto affidabili?

Abbiamo visto che la nostra mente si affretta a riempire i vuoti d’informazione inscenando rappresentazioni della realtà, che abbiamo definito **modelli**... Modelli che creiamo nella nostra fantasia anche quando leggiamo un racconto.

Ed è proprio lì che interviene l’abilità dei narratori, introducendo mutamenti e, contemporaneamente, omettendo informazioni fondamentali, che ci permetterebbero di elaborare modelli, scatenando in noi un desiderio spasmodico di colmare il *gap informativo*.

Un impulso chiamato **curiosità**.

Tuttavia, nessuna storia ci appassionerà davvero, se non ci importerà dei **personaggi**.

Abbiamo perciò concluso che, al centro di ogni storia, debba esserci l’**imprevedibilità umana**, perché, del resto, anche la nostra vita quotidiana dipende dalla capacità di riuscire a interpretare o meno le intenzioni altrui... Solo che non siamo molto bravi a leggere le espressioni facciali o del corpo.

Perciò, ancora una volta, abbiamo constatato che la nostra mente è stata costretta a correre ai ripari, fornendoci una sorta di *app* utile a interpretare la maggior parte degli eventi: **il rapporto di causa-effetto**, che a sua volta alimenta la curiosità, perché ci chiediamo: «Ora che è successo questo, cosa accadrà?»

Da parte mia, un piccolo aiuto posso darvelo, anticipandovi che nella prossima puntata concluderemo il discorso su Narrazione e neuroscienze. Scopriremo la rivoluzione fondamentale nello storytelling compiuta nel 1600 da William Shakespeare, valida ancora oggi. Capiremo perché nessuno di noi sia immune a una buona *fake news* e perché sia così

doloroso cambiare opinione, quando ormai ce la siamo fatta. Consteremo che un buon antieroe ruba sempre la scena a qualsiasi eroe. Scopriremo come finiscono le storie.

Ma, soprattutto, cercheremo di rispondere **all'Interrogativo Drammatico fondamentale** di ogni storia, valido tanto per i personaggi quanto per ogni lettore: *chi sono io?*

*Io sono Giovanni Del Ponte e vi do appuntamento fra un mese, alla prossima puntata di **Animali narranti**.*

Grazie per avermi ascoltato!

<https://www.radiodreamland.it/animali-narranti.html>

LE LETTURE DELLA PUNTATA

Sono state eseguite dagli attori:

Roberto Accornero e Federica Valenti

Se desiderate approfondire la loro conoscenza:

Per **Roberto Accornero**:

<https://www.imdb.com/name/nm0009628/>

<https://www.youtube.com/watch?v=3HdRdtnkbCE>

Qui è possibile ascoltare un estratto della lettura dell'audiolibro "Così parlò Zarathustra" di Friedrich Wilhelm Nietzsche: https://www.audible.it/pd/Cos%C3%AC-parl%C3%B2-Zarathustra-Audiolibri/B07KT9K5S5?qid=1637701569&sr=1-6&ref=a_search_c3_lProduct_1_6&pf_rd_p=67f8f22b-aed1-45a6-a456-d09beff03315&pf_rd_r=7JY2T1MKXZPE9Z08CDZX

Per **Federica Valenti**:

https://it.wikipedia.org/wiki/Federica_Valenti

<https://www.ilpiccoloteatroarte.org/>

Federica in sala di doppiaggio: <https://www.youtube.com/watch?v=VnqIU90WroM>

Un'intervista: <https://www.youtube.com/watch?v=sclauUIUcK0&t=7s>

BIBLIOGRAFIA

La scienza dello storytelling di Will Storr (Codice Edizioni, 2020), è il testo da cui ho più attinto per la puntata.

Ma consiglio anche:

L'istinto di narrare (Bollati Boringhieri, 2014) di Jonathan Gottschall.

La fiction e la vita: Lettura, benessere, salute (Ed. Mimesis, 2017) di Stefano Calabrese

Immersi nelle storie (Codice Edizioni, 2013) di Frank Rose

LINK

Neuroscienze - il ruolo della mente nelle narrazioni tradizionali:

<https://www.pensierocritico.eu/narrazioni-e-neuroscienze.html>

La cosa maledetta di Ambrose Bierce (1898). Il brano citato nella puntata è stato da me abbreviato e riadattato. Per leggere il racconto integrale, ecco un elenco delle pubblicazioni italiane: <https://www.fantascienza.com/catalogo/opere/NILF1007938/la-cosa-maledetta/>

Su YouTube è possibile ascoltarne la lettura integrale:

<https://www.youtube.com/watch?v=XdZZsIQdD34>

Sulla curiosità: <https://www.doppiozero.com/materiali/curiosita-in-nome-di-pandora>

J.J. Abrams - La Scatola Magica o che cos'è una storia?

<https://www.youtube.com/watch?v=IMNVLDsGYjY>

Teoria della mente: <https://www.unobravo.com/post/la-teoria-della-mente>

Effetto Kulešov: <https://www.youtube.com/watch?v=q1HW-pJ9img>

Effetto Kulešov spiegato da Hitchcock: <https://www.youtube.com/watch?v=DjSr7QMppi4>

Chi è Giovanni Del Ponte?



[Giovanni Del Ponte](#) è uno scrittore di Torino, principalmente autore di romanzi per ragazzi e giovani adulti, fra cui la serie [Gli Invisibili](#), vincitrice di diversi [premi](#) e pubblicata in 11 Paesi.

Appassionato di fumetti e di cinema, dai 14 ai 30 anni si è cimentato nella regia per il cinema indipendente realizzando vari corto e mediometraggi, tra i quali “Futuro remoto”, commedia fantascientifica in omaggio al disney italiano Romano Scarpa e alle sue storie di

Topolino.

Scrive soprattutto per suscitare nel lettore le intense emozioni che da ragazzo provò lui stesso per certi film, fumetti e libri.

Fino a oggi ha pubblicato sei libri della serie *Gli Invisibili* (De Agostini Editore), il thriller fantascientifico [Acqua tagliente](#) (2008, De Agostini Editore) e il racconto “La leggenda della masca Ciattalina” nella raccolta “Tantestorie sul fiume” (2007, Ega Editore).

È tra i soci fondatori della [ICWA](#) (Italian Children’s Writers Association).

Sul sito Internet www.giovanidelponte.com approfondisce i temi affrontati nei libri, parla delle genesi e delle fonti d’ispirazione dei suoi romanzi; dà consigli ad aspiranti scrittori. È inoltre possibile scaricare gratuitamente i primi tre capitoli di ogni romanzo, oltre a un capitolo audio e ad alcuni racconti. In occasione della Giornata Mondiale dell’ambiente 2020, ha reso inoltre scaricabile in versione integrale il romanzo [Gli Invisibili. L’enigma di Gaia](#) (De Agostini). Sulla home-page c’è anche una sezione appositamente dedicata a “insegnanti e bibliotecari” e un’altra a “Laboratori e corsi”.