

AUGUR

di Giuliano Aluffi

NERE

foto di Nicholas Kahn e Richard Selesnick

PERE

Il cervello è paragonato a un computer. Ma per vedere un futuro migliore, dice un neuroscienziato, non basta la logica: servono creatività e conflitto

Le storie siamo noi, nessuno si senta escluso». Si potrebbe parafrasare il brano di Francesco De Gregori per descrivere l'importanza di immaginare storie, ovvero sequenze di azioni che possano aiutarci a prevedere il futuro o a immaginare scenari alternativi. Una capacità che ha permesso all'umanità di conquistare il pianeta, e a cui possiamo attingere per migliorare le nostre vite. Lo spiega in *Storythinking: la nuova scienza del pensiero narrativo* (Codice Edizioni) Angus Fletcher, docente di narrazione all'Università dell'Ohio e consulente per giganti come Disney, Sony e Bbc. Forte di una laurea in neuroscienze e di un dottorato in letteratura, studia da anni proprio questo: il rapporto tra storie e cervello.

Crede che sopravvalutiamo la logica, professor Fletcher?

«La logica è una piccola parte dell'intelligenza umana. Ci consente di fare alcune cose importanti, ma ci fa essere intelligenti soltanto in situazioni in cui nulla cambia e quasi tutto è noto. Come vediamo nella bolla dell'intelligenza artificiale, la logica richiede, per fare predizioni accettabili riguardo al mondo reale, enormi quantità di dati, e per raccogliercle serve un ambiente stabile e trasparente. Situazioni ben definite, con così tante informazioni, sono poche nella vita quotidiana, mentre sono ovunque nella matematica, dove ogni dettaglio è conosciuto e nulla cambia».

E quindi qual è il problema?

«Le decisioni che prendiamo nella vita non sono astratte come la matematica. E negli ambienti fragili e instabili, in cui abbiamo pochi dati, è l'immaginazione che ci serve, la capacità di concepire storie per capire cosa possiamo fare. C'è un motivo per cui i bambini sono le persone più creative: è perché devono operare avendo pochissime informazioni. Tutto quello che vediamo intorno a noi è stato inventato da persone capaci di pensare proprio come bam-

bini, di vedere un futuro che non esisteva ancora, per il quale non c'erano abbastanza dati. La seconda cosa è che abbiamo costruito una macchina che usa la logica molto meglio degli umani: il computer. Quindi se abbiamo bisogno di logica, possiamo usare quello, se invece necessitiamo di altro possiamo utilizzare tutte le parti del nostro cervello che hanno tipi diversi di intelligenza, che ci consentono di cavarcela là dove la razionalità arranca: ovvero quando non ci sono molte informazioni o quando le cose sono instabili. Lì può aiutarci il pensiero narrativo».

E che cos'è allora questo pensiero narrativo?

«Tanti credono che coincida con il linguaggio. Ma non è così: le storie sono molto più antiche. Si pensa che il linguaggio abbia approssimativamente 200 mila anni, mentre sappiamo che le parti del cervello degli esseri viventi che pensano per storie risalgono a milioni di anni fa. Prendiamo un animale come il corvo: può fare piani, e un piano è una sequenza di azioni, ossia una storia. E siamo così diversi dai corvi che l'ultimo antenato comune tra i mammiferi e gli uccelli risale a 300 milioni di anni fa».

Come si sarebbe evoluta questa capacità?

«Circa mezzo miliardo di anni fa hanno iniziato a evolversi due importantissime funzioni per gli esseri viventi. La prima è stata la visione, particolarmente importante per i predatori, perché permette loro di vedere ciò che possono mangiare. E se ti ritrovi in un mondo in cui tutti ti guardano e cercano di mangiarti, cosa fai? Dovrai trovare modi per non essere prevedibile. Non potrai soltanto muoverti in modo casuale, perché ciò ti farebbe sprecare energie. Ma se sei capace di inventare un nuovo itinerario, un piano alternativo, allora potrai superare in astuzia il nemico. Il pensiero narrativo è un impulso creativo che si è evoluto per farci sfuggire a mascalze potenti, e ci ha reso liberi e indipendenti».



Veniamo ai nostri tempi: può farci un esempio in cui il pensiero narrativo può portarci un beneficio?

«Oggi i bambini tendono ad avere tassi più alti di frustrazione e si arrendono facilmente di fronte ai problemi. Con il mio team siamo stati incaricati di formare al pensiero narrativo alunni delle scuole primarie. Una bambina si lamentava perché i genitori non potevano portarla alla scuola per astronauti. Allora l'abbiamo incoraggiata a pensare per storie: "Qual è la storia dietro il motivo per cui vuoi diventare astronauta?". Rispose subito: "Perché voglio fluttuare nello spazio". Allora abbiamo provato ad approfondire: "Ok, c'è un altro modo in cui puoi fluttuare?". E lei: "Certo, i pesci galleggiano". "E c'è un modo in cui potresti essere come un pesce?". "Beh sì. Potrei prendere lezioni di nuoto". E così è andata dai suoi genitori con una nuova proposta: invece di andare alla scuola per astronauti, voleva imparare a nuotare. Ha risolto il suo problema usando l'immaginazione. Possiamo fare lo stesso nelle nostre vite. Tante volte, quando siamo arrabbiati o frustrati, abbiamo a disposizione un altro percorso: dobbiamo solo immaginarlo, e poi possiamo cominciare ad agire».

Sempre rimanendo su un piano concreto, quando l'immaginazione vince sulla logica?

«Tutte le invenzioni e le scoperte non vengono dalla logica, ma dall'immaginazione. Perché hanno alla loro radice qualcuno che nota un'eccezione a una regola. E se c'è un'eccezione alle vecchie regole, significa che sono possibili strade diverse, in grado di generare a loro volta nuova scienza e tecnologia. Il punto principale dell'immaginazione è che ci consente di vedere futuri che non sono mai esistiti prima, ma sono possibili, ci permette di creare cose che non hanno precedenti, ma che sappiamo funzioneranno. Ecco, tutto questo la logica non lo consente».

Che differenza c'è tra pensiero narrativo (*storythinking*) e narrazione (*storytelling*)?

«La narrazione è una forma di comunicazione: cerchi di convincere le persone di qualcosa che già sai. Il pensiero narrativo invece riguarda l'ideazione di nuove idee: generare nuovi pensieri, non comunicarli soltanto. Se consideriamo modelli di narrazione come "il

viaggio dell'eroe" teorizzato da Joseph Campbell vediamo che in realtà sono modelli logici: si basano sull'idea che esistano principi universali per raccontare storie efficaci. Quest'impostazione risente del pensiero junghiano sugli archetipi. In realtà le storie non sono universali ed eterne: il pensiero narrativo si è evoluto nel cervello per creare costantemente nuovi piani e nuove trame. Il punto cruciale del pensiero narrativo è che è sempre nuovo, non è senza tempo, non è universale. Ciò che è senza tempo e universale, invece, è la logica. È proprio la differenza tra logica e pensiero narrativo, tra l'altro, che può farci concepire storie migliori».

Come?

«Mentre la logica, come dicevamo, è interessata al generale, all'universale, la storia pensa all'unicità, all'individuale, allo speciale. Quando leggi una storia, il motivo per cui i personaggi ti piacciono è perché c'è qualcosa di totalmente diverso in loro. Ciò che ami di un autore è che usa il linguaggio in un modo diverso rispetto agli altri. Aprezzi, insomma, ciò che la logica non può farti amare: l'unicità. Perché quando la logica vede qualcosa di unico, lo fa regredire alla media, o lo ignora. Mentre la persona creativa, quando vede qualcosa di unico, dice: "Ne voglio di più!". Questo vale anche per il conflitto, che è la base di ogni storia».

In che senso?

«Alla logica non piacciono i conflitti: pensa che se esiste un contrasto, allora qualcuno deve sbagliare e deve essere rimosso. Oppure che se hai uno scontro devi raggiungere un compromesso. Ma in realtà il conflitto è l'energia della creatività. In biologia è il motore stesso dell'evoluzione. È perché siamo in opposizione alle altre forme di vita che cresciamo, cambiamo, evolviamo e ci adattiamo costantemente: queste sono cose naturali. Il focus sull'unicità e sul conflitto, che sta alla base della creatività, rispecchia l'importanza nella biologia dei mutanti e della lotta per la sopravvivenza. Ecco perché il pensiero narrativo è biologico, mentre quello dei computer è logico». ■

In queste pagine, alcune immagini dei progetti Eisbergfreistadt e City of Salt, con cui gli artisti Nicholas Kahn e Richard Selesnick hanno immaginato un universo narrativo immersivo. Storythinking di Angus Fletcher (Codice Edizioni, 184 pagine, 21 euro).

