

Maschere

Teatro, musica, danza, cinema, televisione

© RIPRODUZIONE RISERVATA

«*Inside Out*» è un film d'animazione sulle avventure nella mente di una bambina. Gioia e Disgusto, Paura e Rabbia e Tristezza. Ma manca la Sorpresa

Le emozioni sono sei e ci aiutano a vivere

Il film visto dallo scienziato: i segreti (veri) del cervello

di EDOARDO BONCINELLI



Il film

Inside Out (Disney-Pixar) arriva nelle sale italiane il 16 settembre distribuito da The Walt Disney Company Italia. È stato presentato fuori concorso all'ultimo Festival di Cannes e proiettato ieri, sabato 18 luglio, al Giffoni Experience 2015. Il film è diretto dal regista premio Oscar per *Up* (2009) Pete Docter, che aveva esordito alla regia in casa Pixar con *Monster & Co.* (2001), dopo aver sceneggiato, nel 1995, *Toy Story*. Le musiche sono di Michael Giacchino, Oscar per la colonna sonora di *Up*. Nella versione originale (uscita negli Usa il 19 giugno) la voce di Gioia è dell'attrice comica Amy Poehler (protagonista della serie tv *Parks and Recreation*)

La girandola delle emozioni guida la nostra vita. Non c'è istante nel quale non proviamo emozioni: anche quando cerchiamo di risolvere un problema matematico, anche quando siamo in preda alle sensazioni fisiche più totalizzanti, come il sesso o il dolore. Ma quante sono le emozioni e come agiscono? Una simpatica e istruttiva risposta arriva da un originale film d'animazione della Disney-Pixar. Si intitola *Inside Out*.

Di cosa parla? Riley è una bimba americana di circa dieci anni che si è da poco spostata dal Minnesota, dov'è nata, nella grande San Francisco perché il padre ha trovato un nuovo lavoro. L'adattamento alla vita della metropoli non è facile e la ragazzina deve affrontare problemi materiali e psicologici. L'originalità dell'approccio è rappresentata dal fatto che noi ne seguiamo le reazioni e i comportamenti dal di dentro: *inside out*, appunto. Vediamo cioè i «retroscena» delle sue reazioni, gestite da un complesso apparato che vede nella stanza dei bottoni del Quartier Generale della sua mente cinque emozioni fondamentali al lavoro: Gioia, Tristezza, Rabbia, Paura, Disgusto — impersonate da altrettanti personaggi.

Ognuno ha le sue caratteristiche: Rabbia è un ometto basso e tarchiato, vestito di rosso, eccezionalmente rabbioso; Tristezza è una bambinetta blu molto lamentosa; Gioia una figurina vitale ed energica che spande luce intorno a sé. In realtà Gioia è la vera protagonista, perché è vogliosa di fare, perché non è mai rinunciataria, perché è sempre capace di trovare una soluzione.

Nella testa di Riley non ci sono solo le emozioni, ma an-

che un deposito generale di ricordi positivi e negativi, una squadra di operai che li conserva e li mantiene in ordine e vari reparti funzionali. Non c'è un io principale, né una razionalità, anche se c'è un territorio particolare chiamato Pensiero Astratto. La vicenda, che non racconteremo per evidenti ragioni (il film deve ancora uscire in Italia), presenta molti elementi esilaranti e avventurosi. Ma a noi qui interessa il dato scientifico.

La posizione sul funzionamento della nostra mente adottata dagli autori del film d'animazione non è l'unica visione possibile, ma è certamente informata e aggiornata. Le emozioni rappresentate dai diversi personaggi del film sono cinque delle sei — manca la Sorpresa — indicate da Paul Ekman e Wallace Friesen come universali e innate nella nostra specie. Tutte le altre emozioni sono da considerarsi come mescolanze, in parti non necessariamente uguali, di queste sei. Probabilmente la Sorpresa è stata esclusa dal cartone per non affollare ulteriormente la stanza dei bottoni della mente che già con cinque personaggi risulta piuttosto piena.

Ma non è questo il punto fondamentale, quanto piuttosto l'assunzione di fondo sul ruolo delle emozioni stesse. Che non sono un capriccio insondabile della nostra interiorità, ma una necessità vitale per la sopravvivenza. Tutte sono utili, se non indispensabili. Ciascuna, in congiunzione con i diversi ricordi buoni o cattivi connessi, ci guida con mano sicura nelle vicende della nostra vita. Gual, per esempio, se non ci fosse la paura, l'emozione forse più studiata. Saremmo continuamente esposti a pericoli materiali e sociali. E se non ci fosse la tristezza, vivremmo probabil-

mente una vita rovinosa e dissoluta, senza tenerezze ed esitazioni.

So benissimo che questa visione diciamo così strumentale delle emozioni non piace a molti, che amano pensare che quelle — le emozioni — siano solo condizioni ineffabili e irripetibili del nostro animo, delle quali possiamo portare solo una testimonianza interiore. Noi nutriamo un «affetto» particolare per i nostri affetti — ci paiono cose nobilissime e superiori — e l'affetto, si sa, rende ciechi. Come conseguenza di tale impostazione, ci ribelliamo violentemente a chi ci mostra l'utilità delle emozioni e come siano un fondamentale elemento di sopravvivenza. «Le emozioni non servono a qualcosa di specifico — sembriamo dire — sono soltanto elementi accidentali e sempre nuovi che arricchiscono la nostra vita psichica».

Decisamente non è così.

Che cos'è di fatto un'emozione? È uno stato alterato del corpo e quindi della mente, associato all'imminenza di qualcosa da fuggire o da perseguire. Questo stato varia in intensità — proporzionata all'urgenza di fuggire o perseguire la cosa in questione — e in durata, e quindi può essere più o meno scopertamente avvertito; investe effettori biologici di diversa natura e localizzazione; quindi ricade in una «tavolozza» di emozioni; e risente marcatamente delle esperienze precedenti e quindi di una certa personale educazione sentimentale. Ora, tutti sanno che cos'è un'emozione e tutti hanno in proposito un vasto repertorio di ricordi, aneddoti e notazioni in prima persona o filtrati dalla prima persona, ma darne una definizione accettabile e metterne a fuoco la natura è abbastanza arduo. Si tratta di un dialogo,



Tra Davide e Golia qui vince Golia Milano inventò Neuroville ma la Pixar l'ha realizzata

di PIERDOMENICO BACCALARIO

Quando Steven Spielberg — che ha fondato la Dreamworks, avversario della Disney-Pixar — dice che «ogni volta che ho un'idea sufficientemente matta da farmi ridere, non ci trovo niente di male a cercare uno scrittore sufficientemente matto che sia d'accordo con me, e presentarla a un network di persone sufficientemente matte da volerla realizzare» spiega quale è la differenza tra il modo americano di sviluppare le idee e il nostro. Sgombrato il campo dallo strapotere economico — che resta fondamentale, ma non fondante — è un modello che si basa sull'assestare le proprie intuizioni (la risata), la competenza di chi sa raccontarle (lo scrittore) e l'apporto di un vasto gruppo di persone che si fidano una dell'altra (il network di matti). Altrimenti, si rischia di ritrovarsi nella situazione che sta vivendo il piccolo studio di produzione milanese Gertie. Nel 2008 inventarono *Sbrain* (ambientato in un paese chiamato Neuroville) e animarono, per la prima volta, i neuroni in computer graphic che guidavano il cervello di una ragazzina di 10 anni. Esattamente come in *Inside Out*. Ma mentre John Lasseter di Pixar poteva proiettare alcune scene del suo cartone nell'auditorium riservato ai dipendenti, ricevere i primi feedback e correggere le scene con i migliori disegnatori e programmi 3D del mondo, Franco Serra di Gertie iniziava una lunga trafila per co-produrre il suo cartone insieme alla Rai: tre anni per firmare il contratto di attivazione, per il primo episodio, e altri tre per cercare di chiudere il contratto per gli altri venticinque. Nello stesso tempo, i neuroni di Pixar si sono preparati a scalare le classifiche del botteghino (90 milioni di dollari di incasso nel primo weekend, a fronte di un investimento complessivo intorno ai 250 milioni). Sembra la storia di Davide e Golia, solo che, in questo caso, è Golia quello scaltro, armato di fionda. Pixar, infatti, non solo è il miglior studio di produzione del mondo. La sua eccezionalità — oltre che tecnica — è quella di saper creare i trend del mercato con scelte coraggiosissime: a volte con un cartoon praticamente muto (*Wall-E*) o con un eroe ottantenne e scorbutico (*Up!*) o un padre ansioso con un figlio parzialmente disabile (*Nemo*). È da sempre guidata dal creativo che l'ha fondata, John Lasseter, il Walt Disney dei giorni nostri, che venticinque anni fa decise di staccarsi dalla Lucasfilm di George Lucas. Il nome, Pixar, le fu dato da Steve Jobs che finanziò il progetto con 10 milioni di dollari. Da allora, ha sempre lavorato come una specie di studio artigianale composto da centinaia di disegnatori e illustratori (tutti assunti) con una filosofia di sviluppo chiarissima. In Pixar il regista è totalmente a capo del progetto e con lui lavorano i disegnatori degli storyboard (le scene del cartone), che creano i momenti chiave della storia. Solo quando l'intera ossatura del progetto è decisa, vengono chiamati gli sceneggiatori, tutti esterni, scelti tra gli autori che si sono distinti nel mondo per i contenuti destinati ai ragazzi. Lasseter si può permettere di sbagliare un film: il suo bacino di utenza non sono solo i 318 milioni di americani, ma tutto il mondo, Cina compresa. I suoi rapporti con distributori e investitori privati specializzati in *licensing* (giocattoli, magliette, diari, con i personaggi dei cartoon) gli permettono di autofinanziarsi e di poter «rischiare» progetti che sarebbero bocciati dalla stessa Walt Disney Company (che li ha acquistati nel 2006, e della quale è direttore creativo lo stesso Lasseter). Venuti a sapere dell'esistenza del cartone di Gertie, gli avvocati di Pixar gli hanno scritto di lavorare tranquillamente al progetto, anche se sostanzialmente identico. Forse confidando sul fatto che, dal 16 settembre, molti di noi entreranno dentro un cervello a stelle e strisce, mentre di quello made in Italy si sono perse le tracce in qualche ufficio, in attesa di un timbro.

intimo e più o meno serrato, tra il corpo e il nostro io: istante per istante, giungono da quello a questo informazioni che sono anche valutazioni e che spesso prendono la forma di un'ingiunzione. Il nostro io partecipa di tutto questo e interloquisce a sua volta, direttamente o indirettamente, dialogando con i vari distretti del corpo vivente. Un'emozione è innanzitutto un movimento somatico interno — *emozione* — scatenato da qualcosa di visto, di sentito o anche solo di pensato. Tale movimento ha in genere il carattere di un'aumentata reattività ed è suscitato in prima battuta dal sistema nervoso autonomo e dal sistema endocrino.

A questo movimento interno può corrispondere un visibile stato di agitazione, una serie di movimenti somatici tra i quali spicca l'atteggiarsi del volto e il predisporre di tutta la persona al compimento di una serie di azioni. Tutto questo, e niente di meno, è ciò che chiamiamo emozione. La potenzialità di provare emozioni e il ricordo di quelle effettivamente provate costituiscono poi la nostra sfera emotiva e la nostra emotività.

Un'emozione ci smuove, ci muove e ci commuove. Ci offre una carica motivazionale immediata che si va ad aggiungere a tutte le altre per costituire il monte delle motivazioni che ci fanno vivere. La sua natura primaria è innata e incoercibile, anche se esistono moltissime opportunità per imbrigliarla e controllarla, soprattutto in noi esseri umani. La finalità è quella di prepararci a un'azione, allo scopo di favorire o di fuggire un certo stato di cose.

L'emozione è quindi parte di uno schema comportamentale innato finalizzato alla gestione ottimale dell'esistenza. Nel caso di noi esseri umani a tale schema irreflessivo

i

La bibliografia

Il testo di riferimento sull'argomento è *Il cervello emotivo* di Joseph LeDoux (traduzione di Sylvie Coyaud, Baldini & Castoldi, 2014). Di recente LeDoux ha aggiornato la sua posizione in *Anxious. Using the Brain to Understand and Treat Fear and Anxiety* (Viking Press, 2015), ancora non tradotto in Italia. Sulla stessa linea: Antonio Damasio, *Alla ricerca di Spinoza. Emozioni, sentimenti e cervello* (Adelphi, 2003) e Edoardo Boncinelli, *La vita della nostra mente* (Laterza, 2012). Per un punto di vista diverso si può consultare: Eugenio Borgna, *Le intermittenze del cuore* (Feltrinelli, 2011)

si aggiunge spesso una forte componente cosciente. È la grande varietà e vivacità di contenuti emotivi che ci dà il sapore quotidiano della vita e che in definitiva ci fa vivere. Soprattutto per noi esseri umani, più che di emozioni singole ha senso parlare di vita emotiva. La nostra psiche è infatti costantemente immersa in un «bagno emozionale», nel quale in condizioni normali è assai difficile distinguere emozioni singole, che qualcuno ha chiamato opportunamente episodi emozionali. Ciò è dovuto a diversi fattori. In primo luogo la vastità del nostro mondo interiore, creato e mantenuto dalla grande ampiezza della nostra memoria, che ci permette di confrontare tra di loro eventi diversi, accaduti in tempi diversi e su diversi piani di realtà: eventi reali, raccontati, letti, visti sui media, immaginati, progettati e via discorrendo. L'occhio della nostra mente non ha posa, ma è come il cerchio di luce di un riflettore che spazza in continuazione gli ambienti più diversi in un'illusione di eterno presente prodotta dall'azione incessante della nostra corteccia cerebrale che ci dispiega e ci spiega tutto con continuità, ragionevolezza e discreta coerenza.

Il dischiudersi di questo vasto orizzonte interiore ci spinge inoltre, anche se non tutti e non sempre, all'autoascolto, cioè all'ascolto di noi stessi. Noi abbiamo un'altissima capacità di ascolto del nostro mondo interiore, forse oggi ancora più di ieri. Ciò ci rende di fatto difficile discernere le varie componenti emotive fondamentali, fuse e confuse in questo mare magnum di interiorità quotidiana che ricorda «quel guazzabuglio del cuore umano» di manzoniana memoria.