

## Il «knowing through art» e le scienze cognitive

Gianluca Consoli

### 1. *Per una spiegazione naturalistica dell'immaginazione*

Torniamo ancora a riflettere su una domanda che, da Platone e Aristotele in poi, non ha smesso di essere sollevata: conosciamo attraverso l'arte? Conosciamo qualcosa del mondo? Che tipo di conoscenza è quella fornita dall'arte? Come conosciamo attraverso l'arte?

Per molti versi questi interrogativi rappresentano domande sull'immaginazione. Quale facoltà tipicamente umana, l'immaginazione è presente in tutti gli ambiti dell'esperienza, dal senso comune alla religione, dall'arte alla scienza. In ciascuno di questi ambiti è implementata secondo modalità di funzionamento specifiche. Nessuno negherebbe che nella scienza l'immaginazione è finalizzata alla conoscenza del mondo, quale che sia lo statuto del metodo empirico, la realizzazione dei processi di generatività e selezione delle ipotesi, la procedura di giustificazione, l'esito realista o meno. Anche nell'arte l'immaginazione è finalizzata alla conoscenza?

Per lungo tempo il naturalismo, quantomeno nella sua versione positivista, ha liquidato la questione con una strenua negazione: l'arte è pura fantasia. Oggi non è più così. Gli sviluppi, tecnici, concettuali e sperimentali, occorsi negli ultimi venti anni nelle scienze cognitive richiedono di ripensare l'intero ambito problematico e consentono una risposta di segno completamente diverso.

In questo scritto verranno esposti, in breve, i lineamenti fondamentali di una teoria naturalistica dell'immaginazione artistica. La posizione teorica di fondo che verrà delineata si può definire come cognitivismo radicale: l'arte costituisce una specifica realizzazione dello scopo della conoscenza. Ogni passaggio verrà articolato in riferimento ai dati sperimentali ottenuti dalle scienze cognitive sull'immaginazione, il *mind reading*, la finzione, la simulazione, l'anticipazione, la modularità, la categorizzazione, la creatività.

In tal modo, attraverso un problema specifico, quello dell'immaginazione artistica, verrà mostrato in concreto come e perché le scienze cognitive esercitano una forte pressione per la riconfigurazione dell'estetica. In particolare verrà mostrato come e perché, in questa riconfigurazione, l'estetica non è affatto una mera terra di conquista. Piuttosto, in un duplice movimento, la sua ridefinizione è anche, al tempo stesso, una ridefinizione della cognizione e delle scienze cognitive<sup>1</sup>. Da questo punto di vista, il modello in voga della neuroestetica, in base al quale i neuroscienziati lavorano ai fondamenti, mentre gli estetici si dilettono del superfluo, è assolutamente fuori dalla scienza contemporanea, nella quale il rapporto tra le discipline si sviluppa come una rete dinamica di vincoli e conoscenze in costante interscambio.

## 2. *Cognitivismo radicale*

Il cognitivismo radicale è in aperta polemica con le varie posizioni che, a diverso titolo, negano il valore conoscitivo dell'arte. Nel panorama italiano una delle versioni più recenti è stata articolata da Ferraris (2007): le opere d'arte, quali artefatti destinati a evocare piacere, emozione e sentimenti, producono conoscenza in modo strutturalmente accidentale. Si tratta, in realtà, di un'ulteriore riaffermazione della consueta obiezione della conoscenza [*knowledge challenge*], a cui si lega spesso anche l'obiezione della giustificazione [*warrant challenge*]: anche se produce conoscenza, l'arte non la giustifica. A queste due obiezioni si aggiungono quelle altrettanto tipiche relative al valore della conoscenza mediata dall'arte: banale [*triviality challenge*]; ottenuta con modalità non distintive, per esempio rispetto al senso comune [*uniqueness challenge*]; comunque modalità non di alto profilo, come quelle della scienza e della filosofia [*proficiency challenge*].

Rispondendo a questo insieme di obiezioni, il cognitivismo radicale esposto in questa sede articola le seguenti tesi, sempre in riferimento ai dati sperimentali ottenuti dalle scienze cognitive. 1) L'arte produce conoscenza modale. 2) L'arte fornisce credenze vere e giustificate. 3) L'arte estende la conoscenza.

<sup>1</sup> In tal senso l'approccio adottato in questa sede si rivela in profonda sintonia con la prospettiva teorica e metodologica che sostiene Desideri (2011). La sintonia riguarda soprattutto l'impostazione di fondo in base alla quale l'estetica può e deve essere radicalmente riconcepita restando fedele alle sue origini e alla sua tradizione. In ciò, infatti, risiede la sua forza teorica che la rende capace di «mettere i piedi nel piatto» di altre discipline, in primo luogo proprio quelle che studiano la mente e la cognizione.

### 3. La finzione non è per finta

La premessa teorica per sviluppare le tesi enunciate è la necessaria chiarificazione di un punto centrale della controversia, già presente nella sua origine platonica e aristotelica. I concetti di arte e immaginazione sono indissolubilmente connessi con quello di finzione. L'area semantica di questo concetto è estremamente articolata, vaga, ambigua. In ogni caso, da tempo le scienze cognitive hanno chiarito che la finzione, nel senso del far-finta [*pretence*] che caratterizza i giochi simbolici e del far-credere [*make-believe*] che caratterizza il patto tra autore e interprete, non hanno niente a che vedere con il non-vero, inteso sia come errore, falso, illusione, sia come inganno, menzogna, manipolazione. Piuttosto, la finzione del far-finta e del far-credere rappresentano uno specifico processo cognitivo con il quale le credenze sono disaccoppiate [*decoupled*] dallo stato effettivo del mondo e gli scopi sono simulati *off-line* (cfr. Leslie [1994]).

Con Currie (1990): la finzione del far-finta e del far-credere non consiste nel produrre, per finta, un atto comunicativo reale. Piuttosto consiste nell'innestare uno specifico patto comunicativo tra partecipanti al gioco o tra autore e interprete. Con Schaeffer (1999): questo patto è finalizzato a sospendere, mettere tra parentesi, rendere irrilevanti i vincoli referenziali, la forza denotativa, la corrispondenza con il mondo reale.

Questa precisazione consente di mettere a fuoco il problema di fondo. Con un'argomentazione di ispirazione platonica: l'arte è finta (è un gioco dell'immaginazione governato da suggerimenti, prescrizioni, indizi finzionali); la conoscenza è vera (soddisfa condizioni di verità *real-world*); l'arte non può generare credenze vere (se non in via accidentale) e giustificate.

### 4. Il principio della disponibilità

L'arte produce conoscenza? Per rispondere a questo interrogativo è opportuno fare riferimento alle ricerche sull'immaginazione e sulla finzione.

A questo proposito, negli ultimi anni ha preso corpo un settore della psicologia cognitiva, denominato «scienza della finzione», esplicitamente volto a testare sperimentalmente gli effetti conoscitivi delle narrazioni letterarie, intese come esperienze simulate (cfr. Mar, Oatley [2008]). L'evidenza raccolta mostra che le finzioni letterarie 1) favoriscono lo sviluppo delle diverse capacità che sottendono il *mind reading* (simulazione diretta, *role taking*, empatia, inferenze analogiche su base introspettiva, ragionamento ipotetico senza immedesimazione). 2) Presentano modelli del mondo sociale che com-

pattano informazioni complesse relative all'interazione tra molteplici agenti intenzionali autonomi. Poiché si svolgono come processi dinamici caratterizzati da proprietà emergenti, queste interazioni non risultano prevedibili in anticipo, senza esperienza diretta.

A titolo di esempio, alcuni esperimenti cruciali (cfr. Djikic *et al.* [2009]) hanno dimostrato che gli individui che leggono soprattutto testi finzionali rispetto agli individui che leggono soprattutto testi non finzionali hanno una maggiore capacità di risposta empatica (per esempio, nel guardare delle foto di occhi scelgono tra quattro parole la più appropriata) e di comprensione sociale (per esempio, nel guardare dei video di interazioni sociali rispondono in modo più appropriato alle domande rivolte). Inoltre, la stessa informazione (quanto a lunghezza, personaggi, contenuti, difficoltà di lettura, etc.) favorisce una migliore performance nel ragionamento sociale e maggiori cambiamenti nella personalità e nelle emozioni nei soggetti che la leggono in forma di storia finzionale rispetto ai soggetti che la leggono in forma di documento.

Dalle ricerche delle scienze cognitive si può ipotizzare il *principio della disponibilità [affordance]*. L'arte non produce conoscenza fattuale, ossia non estende la conoscenza dei fatti, ma fornisce conoscenza modale, ossia estende la conoscenza delle possibilità che il mondo, quale riserva inesauribile, rende sempre ulteriormente disponibili. Il valore conoscitivo dell'arte, cioè, coincide con l'esplorazione dello spazio delle possibilità in base all'immaginazione. Il mondo, perciò, si configura come correlato della conoscenza mediata dall'arte non come dominio di stati di cose, ma come ambito di possibili attività esplorative.

##### 5. *Il principio della verosimiglianza*

Oltre a fornire credenze vere, l'arte le giustifica? Per rispondere a questo interrogativo è opportuno fare riferimento agli studi sull'immaginazione e sulla modularità della mente.

Il primo ambito di ricerche ha chiarito che quando si simula (una prospettiva altrui, uno scenario non attuale, una situazione finzionale) le simil-credenze [*belief-like representations*] che vengono attivate sono isomorfe rispetto alle credenze ordinarie utilizzate per codificare lo stato effettivo della realtà (cfr. Nichols, Stich [2003]). Questo significa che 1) le simil-credenze hanno lo stesso codice, formato, contenuto e logica delle credenze ordinarie; 2) i sistemi di elaborazione trattano le due tipologie di credenze in modo parallelo. Ne segue che le credenze relative alla rappresentazione finzionale vengono giudicate ragionevoli secondo gli stessi parametri normativi propri delle credenze ordinarie.

Il secondo ambito di ricerche può chiarire meglio come opera questo meccanismo di giustificazione interno alla finzione. Secondo la prospettiva della modularità, la mente è costituita da più sistemi, ciascuno dei quali dedicato a svolgere operazioni specifiche. Alcuni sistemi sono «incapsulati»: non subiscono l'influenza epistemica dell'informazione elaborata da altri sistemi, anche se tale informazione può essere rilevante (cfr. Sperber [2005]). Il meccanismo della finzione attiva una sorta di incapsulamento moderato. Per un verso, l'influenza epistemica della conoscenza relativa alla denotazione nulla delle simil-credenze è sospesa. In tal modo il gioco finzionale occupa il focus della coscienza. Per un altro verso, l'incapsulamento è parziale: tale conoscenza resta sempre disponibile sullo sfondo della coscienza. Per questo, all'occorrenza, può essere richiamata quale banco di prova su cui testare la credibilità delle simil-credenze, non nei termini della loro correttezza, ossia della conformità alla situazione effettiva del mondo reale, ma nei termini della loro coerenza con le possibilità del mondo reale.

Dalla ricerche delle scienze cognitive si può ipotizzare il *principio della verosimiglianza*. Il valore di verità della conoscenza modale è giustificato se, nei processi dell'interpretazione, le possibilità configurate vengono giudicate come verosimili in base all'isomorfismo tra le credenze ordinarie e le simil-credenze, ossia risultano credibili in quanto coerenti con le possibilità delineate dalle credenze ordinarie in relazione al mondo reale. La giustificazione, proprio perché moderatamente incapsulata, non è confinata all'opera d'arte. Al contrario, si rivela effettiva solo in quanto si basa su fonti esterne rispetto al mondo finzionale, solo in quanto rimanda all'esperienza pregressa come evidenza esterna.

#### 6. *Il principio della proiettabilità*

Oltre a fornire credenze vere giustificate, l'arte estende la conoscenza? Per rispondere a questo interrogativo è opportuno fare riferimento agli studi sulla simulazione e sulla creatività.

In senso teorico generale, l'approccio della *grounded cognition* (cfr. Barsalou [2008]) ha chiarito che l'architettura di base del cervello si fonda sulla simulazione, intesa come capacità di riattivare patterns di informazione multimodale (percettiva, motoria, propriocettiva, introspettiva, etc.) acquisiti durante l'interazione precedente con il mondo. Queste simulazioni permettono di codificare le situazioni, svolgere inferenze, sviluppare previsioni. In particolare, l'anticipazione è al centro della cognizione: le simulazioni sono implementate come modelli predittivi *detached*, cioè non determinati dagli stimoli cor-

renti, e *disengaged*, cioè manipolabili senza essere tradotti in azioni effettive.

I dati sperimentali più specifici sulla simulazione mostrano che nell'infanzia stimolare giochi basati sul far-finta favorisce la creatività (cfr. Moore, Russ [2009]). Questo perché vengono inibite le risposte più ovvie e abituali, si apre a idee alternative, si mantiene il focus dell'attenzione sullo scenario simulato, si esplorano le opportunità dispiegate da questo.

In piena coerenza con quanto affermato finora, si può sostenere che l'arte fornisce una simulazione virtuale, in cui non viene rappresentata e prevista una realtà di fatto, ma piuttosto viene anticipato ed esplorato uno spazio di possibilità ulteriore rispetto allo stato di cose effettivo. In questa operazione l'immaginazione funziona sia in modo riproduttivo sia in modo produttivo. Dal primo punto di vista, riattiva schemi consueti e già posseduti, in modo da favorire il riconoscimento e l'identificazione. Dal secondo punto di vista, lavora sugli schemi in memoria secondo le tipiche operazioni dei processi creativi (adattamento, analogia, estensione, combinazione, astrazione, riformulazione).

Dalle ricerche delle scienze cognitive si può ipotizzare il *principio della proiettabilità*. Proprio perché virtuale, quindi non vincolata alla corrispondenza/anticipazione di una determinata configurazione di stati di cose, la simulazione dell'arte gode di un'applicabilità di portata generale oltre la finzione. Definisce, cioè, una sorta di modello costantemente disponibile per essere proiettato come termine di confronto negli scenari reali pertinenti. Come tale, la modellizzazione virtuale ha lo statuto di un'ipotesi che rivela un effettivo incremento del valore conoscitivo solo se si dimostra esplicativa rispetto all'esperienza passata (rielabora la precomprensione) e predittiva rispetto all'esperienza futura (fornisce un pattern di aspettative rinnovato e perfezionato).

### *7. Combinando l'estetica e le scienze cognitive*

Dal punto di vista contenutistico, le tesi proposte, i principi argomentati, l'evidenza sperimentale fanno pensare che molto probabilmente Aristotele avesse ragione nel ritenere la finzione qualcosa di molto serio, capace di distaccarsi dal fattuale (particolare e contingente) per elevarsi al possibile (generale e tipico); capace di muovere dal dominio di origine (rispetto a cui ha una certa relazione di somiglianza) per aprirsi all'applicazione nel dominio di arrivo (rispetto a cui ha una certa forza di riconfigurazione). Dal punto di vista metodologico, dimostrano che una delle dispute per eccellenza estetiche merita di essere affrontata in dialogo con le scienze cognitive. Riconcepire l'estetica, allora, significa anche articolare un quadro concettuale naturalistico, capace di integrare i risultati,

teorici e sperimentali, di queste ultime.

Come si è tentato di mostrare nel caso specifico, questa operazione non può risolversi affatto nella mera ritraduzione di alcune teorie della tradizione estetica in un linguaggio simil-scientifico. Così come, d'altra parte, non può consistere nelle soluzioni a buon mercato che, dietro l'appello all'evidenza empirica, offre la neuroestetica. Al contrario, occorre mediare i due spazi concettuali, quello dell'estetica e quello delle scienze cognitive, in un terzo, inedito e originale. L'aumento del potere esplicativo può funzionare come criterio euristico per valutare l'effettiva integrazione dei due ambiti: il nuovo quadro concettuale deve essere capace di selezionare le teorie rivali in entrambi i domini di provenienza, aumentando il numero dei problemi risolti.

In questa ottica, a proposito del caso specifico affrontato in questa sede, sono state falsificate, dal lato dell'estetica, tutte le teorie di ispirazione platonica che negano all'arte lo statuto conoscitivo (o lo limitano alla dimensione dell'idiografico). Dal lato delle scienze cognitive, tutti quei modelli semplicistici che riducono l'esperienza estetica all'attivazione dei *mirror neurons*. A livello più generale, sono state falsificate le teorie epistemologiche che distinguono il discorso fattuale dal discorso finzionale per escludere il valore di verità del secondo (per esempio, la linea del naturalismo per cui l'unico modello della conoscenza è la scienza dura). Allo stesso modo, sono state falsificate quelle teorie filosofiche che negano la distinzione tra discorso fattuale e discorso finzionale per escludere il valore di verità del primo (per esempio, la linea nietzscheana dell'ermeneutica per cui il mondo è stato fabulizzato).

Un'ultima precisazione. Va da sé che la teoria esposta in questa sede non è completa. Se i tre principi proposti delineano il nucleo della teoria, come parte della cintura protettiva occorre chiarire il rapporto tra conoscenza mediata dall'arte e valore estetico. Più precisamente occorre spiegare in che modo le proprietà intenzionali e le proprietà estetiche di un'opera si combinano insieme, rendendo la conoscenza mediata dall'arte legata indissolubilmente a un singolo artefatto nella sua presenza materiale. L'anomalia più importante da spiegare riguarda lo statuto finzionale di tutti i generi artistici, inclusa per esempio anche la musica. Vi sono poi una serie di rompicapo da risolvere, tra cui: la resistenza immaginativa, la definizione della finzione interna e di quella esterna, la relazione tra valore estetico e contenuti negativi. Infine, occorre sviluppare le promesse di successo della teoria quanto al piacere estetico, alle emozioni, all'atteggiamento estetico, al giudizio estetico.

Anche per l'insieme di queste tematiche la scommessa è dimostrare l'incremento nel potere esplicativo che l'estetica potrebbe guadagnare in virtù dell'integrazione con le

scienze cognitive<sup>2</sup>.

#### Bibliografia

- Barsalou, L.W., 2008: *Grounded cognition*, "Annual Review of Psychology", 59, pp. 61-645.
- Consoli, G., 2010: *Esperienza estetica. Un approccio naturalistico*, Sette Città, Viterbo.
- Currie, G., 1990: *The nature of fiction*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Desideri, F., 2011: *La percezione riflessa. Estetica e filosofia della mente*, Cortina, Milano.
- Djikic, M., et al., 2009: *On being moved by art*, "Creativity Research Journal", 21, pp. 24-29.
- Ferraris, M., 2007: *La fidanzata automatica*, Bompiani, Milano.
- Leslie, A., 1994: *Pretending and believing*, "Cognition", 50, pp. 211-238.
- Mar, R.A., K. Oatley, 2008: *The function of fiction is the abstraction and simulation of social experience*, "Journal of Research in Personality", 13, pp. 173-192.
- Moore, M., S. Russ, 2009: *Follow-up a pretend play intervention*, "Creativity Research Journal", 20, pp. 427-436.
- Nichols, S, S.P. Stich, 2003: *Mindreading*, Clarendon Press, Oxford.
- Schaeffer, J., 1999: *Pourquoi la fiction?*, Seuil, Paris.
- Sperber, D., 2005: *Modularity and relevance*, in P. Carruther, S. Laurence, S. Stich, *The innate mind*, Oxford University Press, Oxford.

<sup>2</sup> Per una visione complessiva del contributo che le scienze cognitive possono apportare alla riconfigurazione dell'estetica, e viceversa, sia lecito rinviare a Consoli (2010).