

DALL'ESPERIENZA ALLA COMPrensIONE DEL MONDO: IL RUOLO DELL'ASTRAZIONE

Manuela Cervi

REIS Educational, Milano

E-mail: mcervi@reiseducational.org

Abstract

Del fenomeno naturale del “sentire” viene delineato il percorso conoscitivo progressivamente astrattivo, compiuto dal parlante italiano a partire dal bisogno di ridurre la variazione illimitata della realtà a porzioni gestibili, passando attraverso una categorizzazione verticale dei fenomeni su sei diversi livelli astrattivi (*categorizzazione*); una categorizzazione orizzontale che articola 400 categorie di base (*base categories*); la concettualizzazione del livello astrattivo di base attraverso le principali strategie cognitive (*scripts, image schemas, metafore concettuali, metonimie concettuali, categorie graduate, categorie radiali, categorie classiche*); la nominalizzazione (*labelling*); infine la testualizzazione, che attribuisce un senso all'esperienza.

1. Esperienza

Immaginiamo di fermarci a guardare il cielo per un'intera giornata: cambierebbe continuamente; le nubi variano incessantemente; le forme che assumono ora non le hanno mai assunte in passato, né mai le assumeranno in futuro. Allo stesso modo il mare, che termina la sua corsa sulla battigia: sono infinite le forme e i suoni di quel movimento incessante; nessuno è uguale al precedente, e nessuno si ripeterà in futuro. Se poi sostassimo qualche minuto sotto un faggio, constateremmo la creatività infinita delle sue fattezze: solo le foglie hanno nervature, forme, colori diversi l'una dall'altra; tanti quante sono le foglie di quel faggio; tanti quante sono le foglie di tutti i faggi.

Le dieci categorie, che l'uomo ha codificato per descrivere il feno-

meno delle nubi (strati, nembostrati, stratocumuli, cumuli, cumulonembi, ecc.), riescono a mala pena a sfiorare il movimento incessante del cielo; così come la sola categoria che l'uomo ha codificato per pensare l'acqua sospinta sulla battigia (onda), riesce a mala pena a sfiorare il movimento incessante del mare; e la sola categoria che l'uomo ha codificato per pensare la miriade di nervature, forme e colori (foglia), riesce a mala pena a sfiorare la creatività infinita della natura.

Analogamente ai fenomeni naturali come il cielo, il mare, le foglie, anche il sentire umano (umori, sensazioni, stati d'animo, emozioni, passioni, affettività, atteggiamenti, impressioni, percezioni, presentimenti, intuizioni) costituisce un arcipelago infinito, che la razionalità riesce a mala pena a sfiorare.

2. Categorizzazione

Di fronte all'infinita della realtà, però, l'uomo ha bisogno di ridurre la variazione illimitata a porzioni gestibili; ha cioè bisogno di vedere l'unità che permane nella variabilità delle sue manifestazioni. Per rispondere a questo bisogno l'uomo collega un oggetto a un altro, un evento a un altro, un fenomeno a un altro (un'onda a un'altra onda, una foglia a un'altra foglia, ecc.), individuando proprietà sia comuni che distintive; astruendo dai fenomeni un significato (ciò ch'egli pensa sia un'onda, una foglia, ecc.), e attribuendovi un nome.

La disputa tra l'uccellino e l'anatra in *Pierino e il lupo* di Prokof'ev sintetizza perfettamente il fenomeno cognitivo, per cui la realtà così variegata, ricca, articolata, complessa e mutevole inizia a essere pensata: «*The duck starts arguing with a little bird: "What kind of bird are you, if you can't fly?" said he. To this the duck replied: "What kind of bird are you if you can't swim?" and dived into the pond*». Che cos'è un uccello? Un animale che vola, come un uccellino, o un animale che nuota, come un'anatra? Trentasette anni dopo sarà Eleanor Rosch a dare risposta alla *querelle*. Possiamo sintetizzare così: ciò che ho di fronte, che osservo e con cui sono entrata in relazione, che cos'è?

Nell'esperienza umana dobbiamo sempre distinguere tra la realtà (i fenomeni); che cosa pensiamo della realtà (categorie e concetti), e come esprimiamo ciò che pensiamo della realtà (le parole). Il fe-

nomeno è l'evento che si manifesta alla nostra capacità di osservazione. Su di esso interviene sia il pensiero, a differenziarlo dal tutto in cui avviene e a identificarlo nella sua specificità, sia il linguaggio, ad esprimerlo o utilizzando i termini, che un certo codice linguistico mette a disposizione, o introducendone di nuovi.

Nell'ambito dell'esperienza costituita dalla relazione umana con il mondo, il fenomeno universale osservabile è il "sentire" (come nell'esperienza visiva il fenomeno del "vedere"), caratterizzato da continuità fisica e temporale dello spettro emotivo. Invece l'"emozione" ne è già una categorizzazione (come il "colore" è una categorizzazione del "vedere"). Solo l'universale ha valenza transculturale ed è attestato da equivalenti in tutte le lingue (una rete di categorie correlate, costituita da circa 60 candidati a universali semantici primitivi, che Leibniz definiva "l'alfabeto del pensiero umano", comprende tre universali relativi al sentire: "sentire", "buono" e "cattivo").

Al di là dei pochi universali ugualmente validi per tutti i parlanti, però, ogni lingua naturale offre all'uomo la propria categorizzazione della realtà. Ogni categoria e il relativo concetto sono sempre codice-dipendenti e delimitati culturalmente, e quindi ogni codice linguistico fornisce a chiunque lo parli la modalità con cui chi lo ha preceduto nel parlare la stessa lingua, ha elaborato la propria esperienza. Attraverso la lingua è data a ogni parlante un'organizzazione categoriale della realtà già realizzata. L'esperienza del parlante però non è mai perfettamente isomorfa all'organizzazione della realtà realizzata dalla lingua; per questo ognuno deve confrontare continuamente la propria lingua con la propria esperienza, e precisamente in questo confronto consiste la possibilità di parlare una lingua, invece che di esserne parlati.

Ogni popolo, dunque, attesta la propria esperienza attraverso la lingua che parla. Ad esempio il dyirbal, un'antica lingua aborigena australiana di tipo ergativo, ha una sola classe nominale per indicare le donne, l'acqua, il fuoco e l'aggressività. Cioè un parlante dyrbalese, quando sperimenta il pericolo e la rabbia, non può esimersi dal collegarli alla donna. Non così per noi italiani, perché chi ci ha consegnato in eredità la lingua che noi oggi parliamo (Greci, popolazioni prelatine, Latini, Barbari e dal XIII secolo gli italici) non hanno mai connesso categorialmente la donna e la

pericolosità. Allo stesso modo identifichiamo e comunichiamo la nostra *tristezza*, il nostro *sbigottimento*, la nostra *gioia*, portando nel significato che vi attribuiamo tutto il significato che vi ha attribuito chi per secoli ci ha preceduto con la sua storia e le sue vicissitudini più dolorose, che liete; più rabbiose, che amicali, perché se io parlante italiana volessi pensare e comunicare la mia *gioia* con la stessa ricchezza categoriale, lessicale e semantica con cui posso pensare e comunicare la mia *tristezza*, dovrei inventare parole nuove.

Gli approcci linguistici di tipo comparativo ci permettono di conoscere esperienze molto diverse dalla nostra, delle quali tuttavia non possiamo possedere categorie, concetti e parole. Ad esempio *emozione* è assente presso i Bimin-Kuskusmin della Papua Nuova Guinea, come presso i Tahitiani e i Gidjingali, aborigeni dell'Australia. Per gli Ifaluk le emozioni sono indicate dai *visceri*; per i Chewong dal *fegato*; in kayardild, una lingua aborigena dell'isola di Bentinck, dallo *stomaco*.

Inoltre alcuni termini emotivi di un codice non hanno l'equivalente lessicale e semantico in lingue diverse. Gli italiani provano *gioia* (un sentire estremamente positivo, perché indicante l'ottenimento di oggetti, obiettivi e traguardi, che si desiderava raggiungere), mentre gli Ifaluk provano *ker* (un sentire sanzionato sul piano sociale, perché indica eccitazione, euforia, mancanza di controllo). I Gidjingali provano *gurakajd* (contemporaneamente vergogna e paura); i giapponesi *amae*, il sentirsi dipendente, protetto e curato all'interno di una relazione, che noi italiani sperimentiamo quando siamo bambini soprattutto nel rapporto con la madre, ma che poi, crescendo, non abbiamo circoscritto categorialmente, perché evidentemente non pensiamo al dipendere da chi ci ama come elemento di maturità umana.

Gli Ifaluk apprezzano positivamente la paura codarda, perché implica un comportamento sottomesso, mentre per gli italiani essa è paura "a basso prezzo" espressa da cinque categorie (*viltà, pusillanimità, pavidità, codardia, fifa*). Utku, Ilongot, Ifaluk e tahitiani non hanno alcun termine per la *rabbia*, perché la ritengono espressione di un modo di relazionarsi immaturo. Per gli italiani essa invece riveste il 14% dell'intero lessico emotivo ed è articolata in 49 categorie di base.



Figura 1. Le 49 categorie di base espressioni la RABBIA in italiano.

Cosicché quando non si tiene conto del fatto che parole come *emozione* sono inerenti a un codice, le si fa assurgere a strumenti di analisi del reale; da artefatti culturali a strumenti analitici sovraculturali, che creano l'impressione che l'*emozione* sia una realtà esistente nel mondo. Vengono così reificati i fenomeni del sentire, che invece sono intrinsecamente fluidi e passibili di categorizzazioni e concettualizzazioni molto diverse.

Come dunque il parlante italiano ha categorizzato, cioè iniziato a pensare, il fenomeno ricchissimo, continuamente mutevole, caratterizzato da continuità fisica e temporale, del sentire umano, che può dare avvio a una quantità enorme di discriminazioni percettive? Il prerequisito cognitivo della categorizzazione, da cui ha inizio l'intero edificio elaborativo del processo conoscitivo, è il confronto, ovvero l'individuazione delle somiglianze e delle differenze tra fenomeni diversi. Sulla base del riconoscimento delle caratteristiche, che gli elementi del reale hanno in comune, essi vengono raggruppati in categorie. «*Le parole – diceva Aldous Huxley – formano il filo con cui leghiamo le nostre esperienze*». I singoli elementi vengono così differenziati dallo sfondo esperienziale, riconosciuti e identificati.

La categorizzazione è fondamentale per l'intera attività cognitiva superiore, perché ci consente di non considerare singolarmente ogni elemento del reale; di verificarne somiglianze e differenze; di orga-

nizzare, sulla base delle somiglianze e delle differenze, il risultato dell'analisi dell'input ambientale; di preparare l'esecuzione di risposte comportamentali rispetto a una classe di elementi cognitivamente equivalenti. Ad esempio ognuno di noi, per il solo fatto di essere vivo, spera in qualcosa, e ogni volta che spera in una certa cosa lo fa in maniera diversa da come aveva sperato in un'altra; inoltre ogni persona spera in maniera diversa dall'altra. Eppure ogni volta che l'uomo spera, vi è qualcosa che ritorna; qualcosa di uguale alle volte precedenti e qualcosa di uguale allo sperare altrui, ovvero alcune proprietà che distinguono quel particolare sentire da tutti gli altri. Così tutte le esperienze reali, in cui uno spera in qualcosa, vengono pensate come una medesima entità, la *speranza*, che facilita l'uomo nel collocare le singole esperienze di speranza sia nel contesto complessivo della sua vita, sia alla base di un certo modo di agire.

Gli approcci esplicativi alla categorizzazione si estendono da un massimo di oggettivizzazione come nel paradigma classico, a un massimo di soggettivizzazione come nel paradigma cognitivo. Nel paradigma classico le categorie sono una questione logica: insieme definiti con chiarezza, a cui le cose appartengono o non appartengono; se vi appartengono è perché possiedono determinate caratteristiche; se non possiedono determinate caratteristiche ne rimangono al di fuori. Categorie come "numeri pari" e "numeri dispari" sono categorie classiche, quasi reificabili. Come tali selezionano un insieme di condizioni necessarie e sufficienti di appartenenza, che definiscono la categoria attraverso tratti binari (il tratto è implicato nella definizione della categoria o non lo è), che rendono netti i confini della categoria (un'entità o appartiene o non appartiene alla categoria), di modo che tutti i membri di una categoria hanno pari status (non c'è un criterio di gradualità nell'appartenenza. Non esistono numeri più pari di altri, o numeri meno dispari di altri). Per questo il paradigma classico può organizzare la realtà secondo una struttura gerarchica verticale su livelli di astrazione crescenti a partire da quello dell'esperienza.

Le infinite sfumature dei fenomeni del sentire hanno caratteristiche in comune, tali da costituire tratti binari? Certamente sì, ad almeno sei livelli di astrazione. Il primo è il livello di astrazione massimo, a cui riconosciamo come simili tutti i fenomeni del sentire, in quanto fenomeni del sentire. Sotto il profilo categoriale "emozione" è pertanto una sopracategoria altamente astratta che ci serve per

capire di che cosa parliamo, quando parliamo del sentire: umori, sensazioni, stati d'animo, emozioni, affetti, passioni, sentimenti, atteggiamenti. Un secondo livello è quello al quale osserviamo uno sviluppo delle emozioni di carattere sia ontogenetico, che filogenetico. A questo proposito parliamo di "emozioni di base", "emozioni primarie", "emozioni secondarie" ed "emozioni morali", avendo come parametro organizzativo un parametro di sviluppo onto- e filogenetico a partire dal sistema di ricerca (*seeking*), che caratterizza in maniera diversa tutti gli esseri viventi (ATTRAZIONE-REPULSIONE), fino al sistema morale (*moral emotions; self-conscious emotions*), cioè di attribuzione di valore al bene o al male, che è invece esclusivo dell'uomo (BEATITUDINE-MALIGNITÀ).

Un terzo livello è quello al quale emergono parametri valutativi vitali, che strutturano cognitivamente l'emotività, e che costituiscono la caratteristica essenziale di categorie di emozioni, che li affermano o li negano. Ad esempio il parametro della novità è affermato nell'ATTRAZIONE e negato nella REPULSIONE (es. *interesse – disinteresse*); quello della sicurezza viene affermato nella FIDUCIA e negato nella PAURA (es. *stupore – inquietudine*); l'alleanza viene affermata nella FILIA, ovvero in tutta la relazionalità positiva, e negata nella RABBIA, ovvero in tutta la relazionalità oppositiva (es. *simpatia – antipatia*); l'acquisizione viene affermata nella GIOIA e negata nella TRISTEZZA (es. *soddisfazione – insoddisfazione*); il senso delle cose (la loro bellezza, la loro giustizia, la loro verità, il loro bene, ecc.) viene affermato nella FELICITÀ e negato nel SENSO DI COLPA (es. *letizia – vergogna*).

C'è poi un livello astrattivo intermedio, il livello di base, il più importante nell'esperienza umana, perché essenziale nei processi d'apprendimento e conoscitivo. È infatti a questo livello che l'uomo gestisce più efficacemente la discontinuità dell'ambiente naturale. È a questo livello che:

- 1) Gli adulti percepiscono gli oggetti o gli eventi del mondo nella loro interezza, e quindi si formano un'immagine concreta della categoria, che costituisce la mappa di una porzione di realtà, di cui l'uomo ha fatto un'esperienza significativa. A questo livello le categorie sono costruite in termini esperienziali di *image schema*;
- 2) Le categorie sono qualitativamente distinte l'una dall'altra attraverso specifiche caratteristiche (ad esempio *simpatia, amicizia e affetto*);

- 3) Le categorie possiedono caratteristiche più facilmente elencabili (l'*amicizia* è reciproca, selettiva, esclusiva, richiede operosità, costanza nel tempo, fiducia);
- 4) Le categorie, contrariamente a quelle classiche, sono flessibili, e quindi accolgono dati nuovi relativi a nuove esperienze;
- 5) L'uomo dispone di uno specifico schema motorio per interagire con esse;
- 6) Le categorie richiedono tempi di denominazione inferiori;
- 7) Le categorie richiedono tempi di risposta inferiori per verificare le affermazioni;
- 8) Le categorie vengono assimilate dalla memoria con minore sforzo e maggiore economicità;
- 9) Gli adulti descrivono la propria esperienza e normalmente parlano della realtà;
- 10) I bambini acquisiscono le categorie più facilmente, mentre assimilano nel tempo categorie sopraordinate o sottordinate.

La lingua italiana attesta altri due livelli astrattivi sottordinati. Ad esempio sono cinque i modi diversi di fare esperienza del diletto (*diletto, dilezione, diletamento, diletanza, diletazione*), rispetto a uno dei quali (*diletanza*) è possibile anche distinguere attraverso la sola aggettivazione, se l'emozione viene esperita (*diletto*) o agita (*dilettevole*).

È quindi possibile rappresentare la comune caratterizzazione delle infinite sfumature del sentire umano attraverso un grafico ad albero verticale, articolato su tre livelli di categorizzazione sopraordinata progressivamente più astratti fino all'esperienza universale del sentire; un livello di categorizzazione di base, e due livelli di categorizzazione sottordinata, che sono progressivamente sempre più concreti, fino a descrivere tendenzialmente l'esperienza.

Dopo Wittgenstein, però, è impossibile affermare che tutte le categorie siano definibili in termini classici. Le categorie relative ai fenomeni naturali hanno sempre confini sfumati, e quindi le categorie emotive come anche le categorie fisiche sono categorie sfumate. Rispetto a molti dati linguistici relativi alla categorizzazione di base a essere esplicativo è il paradigma cognitivo, in particolare il modello prototipico della Rosch, e a un livello più profondo (assiologico)

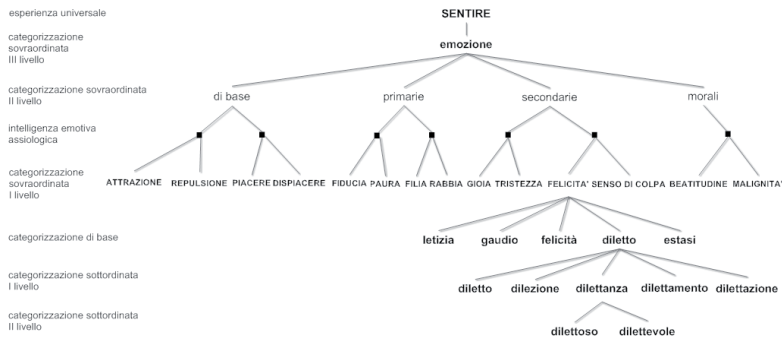


Figura 2. Livelli di astrazione del fenomeno del sentire in italiano.

il modello degli schemi di Langacker. Infatti la struttura dei bisogni umani (Maslow, 1962) disegna la struttura dell'intelligenza assiologica, e rende certe aree del sentire più salienti rispetto ad altre. Come possiamo affermare che «la prototipicità dei colori focali ha un fondamento naturale nella neurologia della percezione del colore; in un certo senso le categorie del colore preesistono alla loro codificazione linguistica», perché la fisiologia della vista umana è dotata di cellule coni, che reagiscono selettivamente alla lunghezza della luce nelle regioni del rosso, del verde e del blu, così anche la prototipicità del sentire umano ha un fondamento naturale nella struttura antropologica, che è definita da bisogni vitali. L'emotività prototipica in un certo senso preesiste alla nostra codificazione linguistica, e definisce l'universale relazione dell'uomo con il mondo. A essere universale non è il contenuto delle singole categorie, ma la struttura e i processi attraverso i quali vengono costituiti i sistemi categoriali. Il contenuto, poi, verrà strutturato sulla base di informazioni estremamente concrete, che verranno considerate esempi ottimali, che poi saranno generalizzati. Nella vita quotidiana non pensiamo per insiemi logici, ma per immagini dense di significato. Ad esempio la *gioia* (invece che *allegria, gioivialità, giocondità, ilarità, ecc.*) per la GIOIA, o la *tristezza* (invece che *malumore, rammarico, malinconia, afflizione, ecc.*) per la TRISTEZZA, o la *paura* (invece che *spavento, apprensione, inquietudine, agghiaccio, ecc.*) per la PAURA, sono al livello più profondo l'esito di un modo di procedere dell'intelligenza assiologica disegnato su una struttura di bisogni vitali, che rende alcune aree del sentire più

salienti di altre. Le aree più salienti vengono riconosciute per prime, ricordate più facilmente, imparate per prime dai bambini, e diventano così la base sulla quale formare le più diverse categorie del sentire nelle diverse culture. Non si tratta quindi di una salienza culturale o sociale di alcune proprietà di specifiche modalità del sentire, ma di una salienza antropologica di schemi preconcezionali alla base della categorizzazione di intere aree del sentire.

Dalla nostra organizzazione categoriale del lessico emotivo dell'italiano (2.600 termini) emergono 400 categorie di base, interamente distribuibili attorno alle 14 sopracategorie individuate dall'articolazione assiologica. La famiglia categorialmente e lessicalmente più ricca è la RABBIA con 49 categorie di base, riequilibrata positivamente dall'ATTRAZIONE. Poi la TRISTEZZA (44 categorie), riequilibrata positivamente dalla FILIA con 39, che è pari alla PAURA. Seguono il DISPIACERE (28 categorie), la FIDUCIA (24), il PIACERE (23), REPULSIONE, GIOIA e SENSO DI COLPA (22), la MALIGNITÀ (20), la BEATITUDINE (14) e la FELICITÀ, che con 5 categorie di base è categorialmente la più povera area semantica del sentire.

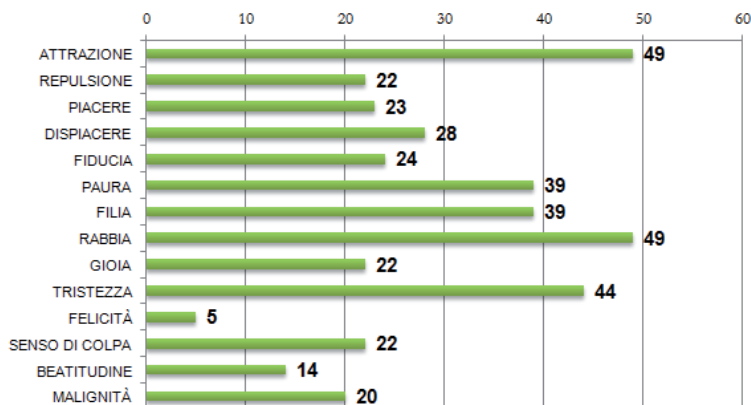


Figura 3. Distribuzione quantitativa della categorizzazione di base del sentire in italiano.

La ricchezza categoriale di un dominio semantico non è necessariamente proporzionale alla sua ricchezza lessicale. La ricchezza categoriale risulta legata alle diverse modalità, con cui riusciamo a fare esperienza positiva o negativa di un certo parametro assiologi-

co. La ricchezza categoriale è indice di articolazione esperienziale: è un'esperienza più variegata, quella che ha più bisogno di differenziare al proprio interno le corrispettive categorie di base. L'italiano attesta un'esperienza dei suoi parlanti minore e meno articolata di FELICITÀ e di BEATITUDINE e in genere di tutto il sentire positivo e negativo al livello antropologico della persona. Il parlante italiano fa cioè poca esperienza esclusivamente umana della realtà.

La ricchezza lessicale, invece, è legata alla funzionalità strategica delle singole categorie di base entro la dinamica e il vissuto emotivi. Categorie come *desiderio*, *repulsione*, *piacere*, *dispiacere*, *conforto*, *paura*, *orrore*, *amore*, *furore*, *dolore*, *sdegno*, ecc. sono estremamente strategiche nelle nostre dinamiche emotive, ed è questo che le rende lessicalmente ricche.

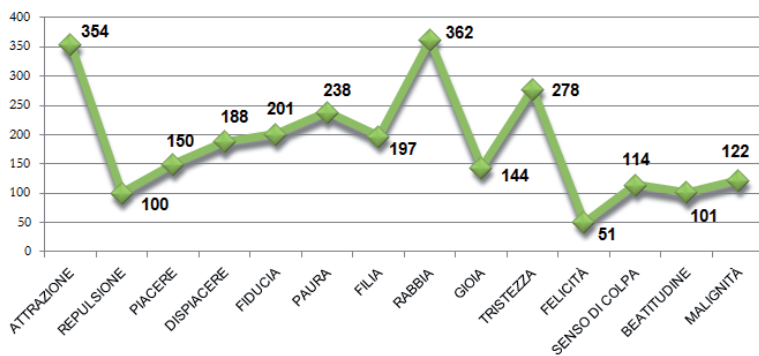


Figura 4. Distribuzione quantitativa del lessico emotivo dell'italiano.

Delle 400 categorie di base dell'italiano quelle spiegabili unicamente attraverso una categorizzazione orizzontale sono 67 categorie di base graduate, e 19 categorie di base plurime, che possiedono cioè un'estensione semantica diversamente articolata.

Sia attraverso una categorizzazione verticale, sia attraverso una categorizzazione orizzontale l'uomo inizia a vedere l'unità, che a vari livelli di astrazione permane nella variabilità delle sue manifestazioni. Senza categorizzare l'uomo – semplicemente – non potrebbe iniziare a pensare. Per conoscere la realtà, il pensiero ha bisogno prima di raccogliere dati empirici (osservazione), poi di collegarli tra loro per proprietà comuni (paragone), infine di astrarne un significato (categoria e concetto), che diventa ipotesi da verificare nell'esperienza.

3. Concettualizzazione

Se dicessi “rigidità”, tutti sapremmo esattamente quale segmento di realtà questa parola seleziona; tutti noi cioè categorizzeremmo la rigidità allo stesso modo o in maniera simile. Ma se domandassi: «Che cosa ti fa venire in mente la “rigidità”? Che immagine associ alla “rigidità”?», ognuno di noi risponderebbe in maniera diversa, eppure tutti parleremmo della medesima “rigidità”.

Se dunque la categorizzazione può essere largamente condivisa almeno dai parlanti di una medesima lingua, la concettualizzazione è sempre individuale. Poi, tra tutte le concettualizzazioni individuali, nella costruzione storica di un codice linguistico se ne impone una sola, di cui quella lingua diventa portatrice presso tutti i propri parlanti. I processi di concettualizzazione individuale e di concettualizzazione linguistica valgono anche per la concettualizzazione emotiva. Come costruiamo nel tempo, esperienza dopo esperienza, il significato delle parole, con cui pensiamo e parliamo delle emozioni? Che cosa pensiamo che siano la *speranza* o la *rabbia*? Come parliamo della *tristezza*? Come gestiamo l'*ansietà* rispetto a come e a quanto abbiamo sperimentato la *paura* nella nostra vita? Intravediamo una relazione di significato tra *meraviglia*, *ammirazione* e *stupore*? In sintesi: come comprendiamo il fenomeno del sentire? Quale significato attribuiamo ad esso?

La risposta è data da un duplice versante: quello cognitivo costituito dalla concettualizzazione delle emozioni (il concetto è il contenuto attribuito a un'emozione da parte di un soggetto, in virtù dell'esperienza che egli fa di quell'emozione. È l'esito della storia personale del soggetto e può sempre debordare dal corrispettivo significato linguistico), e quello linguistico costituito dalla semantica delle emozioni (il significato è il contenuto attribuito a un'emozione da parte della lingua che il medesimo soggetto utilizza, per pensare ed esprimere la propria esperienza di quella emozione. Il significato è l'esito della storia del codice linguistico, in quanto concetto affermato tra altri nel definire una certa emozione). Da un realismo basato sull'esperienza nasce una semantica di tipo cognitivo. L'uomo fa esperienza della realtà dentro il corpo, in cui la pensa, la immagina e le dà significato, tanto che essa risulta in buona parte già strutturata prima e indipendentemente dal contenuto concettuale, che le verrà attribuito.

3.1 *Image schemas*

Gli *image schemas* sono particolarmente importanti, perché forniscono una delle prove del fatto che la razionalità astratta è basata sull'esperienza corporea, e che ha bisogno di modalità di elaborazione cognitiva per passare da domini di esperienza concreti a domini di pensiero astratti.

Gli *image schemas* sono strutture preconettuali non proposizionali che derivano dall'interazione percettiva e motoria dell'uomo con il mondo, e danno all'esperienza una struttura coerente. Non sono rappresentazioni mentali, non sono immagini, ma strutture olistiche (*Gestalt*) che coagulano conoscenze generali ricavate da esperienze ricorrenti; una sorta di struttura portante, sulla quale prende forma l'edificio concettuale. I principali *image schemas* sono gli schemi di movimento nello spazio (contenitore o dentro-fuori; percorso o da qui-a là; centro-periferia; ciclo); gli schemi di orientamento nello spazio (sopra-sotto; davanti-dietro; ordine lineare; in alto-in basso; vicino-lontano); gli schemi di applicazione di una forza (costrizione; deviazione; attrazione; collegamento; scala); gli schemi di misurazione con una bilancia (braccio della bilancia; fulcro della bilancia; bilancia a bracci; equilibrio), ecc.

Ogni *image schema* è costituito da un'esperienza che attraverso il corpo facciamo del mondo; da alcuni elementi strutturali; da una logica che sta alla base dello schema, e da metafore semplici. Ad esempio lo schema del contenitore nasce dall'esperienza del proprio corpo come un contenitore, in cui si *in-spira* e da cui si *e(x)-spira*; in cui si *in-gerisce* e da cui si *es-pelle*, ecc. L'elemento strutturale dello schema è una linea di confine, che separa un dentro da un fuori. La logica alla base dello schema consiste nel fatto che qualsiasi oggetto, evento, azione, relazione, ecc. sia o dentro o fuori il contenitore (Se il contenitore A è nel contenitore B, e X è nel contenitore A, allora X è in B. Infatti lo schema del contenitore è alla base della logica booleana). Una metafora concettuale ad esso relativa è ad esempio quella del campo visivo (IL CAMPO VISIVO È UN CONTENITORE), da cui espressioni come "Uscire dalla vista", "Uscire dagli occhi", ecc., oppure quella delle relazioni umane (LA RELAZIONE È UN CONTENITORE), da cui espressioni come "Entrare in sintonia con qualcuno", "Entrare in relazione", "Essere intrappolati", "Uscire da un matrimonio disastroso", "Uscire da una lunga storia", ecc.

Il lessico emotivo italiano fa ampio uso del *container schema*: l'emo-

zione viene pensata come un contenitore, o una sorta di luogo, in cui entrare e da cui uscire in modalità grammaticale o esperiente o agente (entrare nell'emozione o far entrare altri nell'emozione): *incuriosire* (entrare e far entrare nella curiosità), *incantare* (nell'incanto), *infervorare* (nel fervore), *ingolosire* (nella gola), *infastidire* (nel fastidio), *imbaldanzire* (nella baldanza), *incoraggiare* (nel coraggio), *inanimare* (far entrare in animo), *insperanzire* (entrare e far entrare nella speranza), *intimorire* (entrare e far entrare nel timore), *impaurire* (nella paura), *inorridire* (nell'orrore), *impietosire* (nella pietà), *intenerire* (nella tenerezza), *innamorare* (nell'amore), *innervosire* (nel nervosismo), *indispettire* (nel dispetto), *infuriare* (nella furia), ecc.

Un altro schema è quello del percorso, che concepisce il movimento a partire dal corpo che ogniqualvolta si sposta parte sempre da un luogo, attraversa altri luoghi contigui che come in una sequenza connettono quello di partenza a quello di arrivo, e ha una direzione. Gli elementi strutturali di questo schema sono un punto di partenza, un punto di arrivo, una serie di punti contigui che connettono il primo al secondo, e una direzione. La logica che sta alla base dello schema, consiste nel fatto che se si va da un luogo a un altro, si devono attraversare tutti i luoghi intermedi tra il primo e il secondo, e che più strada si è fatta, più è il tempo trascorso per percorrerla. Una metafora implicata in questo schema consiste negli scopi, nei propositi, nelle intenzioni di una persona (GLI SCOPI SONO PERCORSI), come nelle espressioni "Raggiungere i propri scopi", "Tendere a uno scopo", "Dover fare molta strada prima di raggiungere i propri obiettivi".

Anche in questo caso il lessico emotivo italiano fa ampio uso del *source-path-goal schema*: l'emozione viene pensata come il luogo di destinazione verso il quale si è diretti, a cui arrivare dopo un percorso che parte dalla situazione in cui ci si trova e attraversa le vicissitudini della vita presenti come passi in quella direzione: *accontentare* (andare verso la contentezza), *ammalinconire* (andare verso la malinconia), che si distingue da *immalinconire* (entrare nella malinconia) proprio per il diverso schema sottostante, *addolorare* (andare verso il dolore), *attristire* (andare verso la tristezza), che si distingue da *intristire* (entrare nella tristezza) per lo schema sottostante, *allietare* (andare verso la letizia), ecc. Ad esempio se una giornata tardo autunnale buia e fredda mi *attristisce*, mi conduce soltanto verso la tristezza, ma possono rimanere prevalenti

altri stati d'animo anche positivi; se invece la stessa giornata mi *intristisce*, mi fa entrare dentro la tristezza, dove altri stati d'animo non possono coesistere.

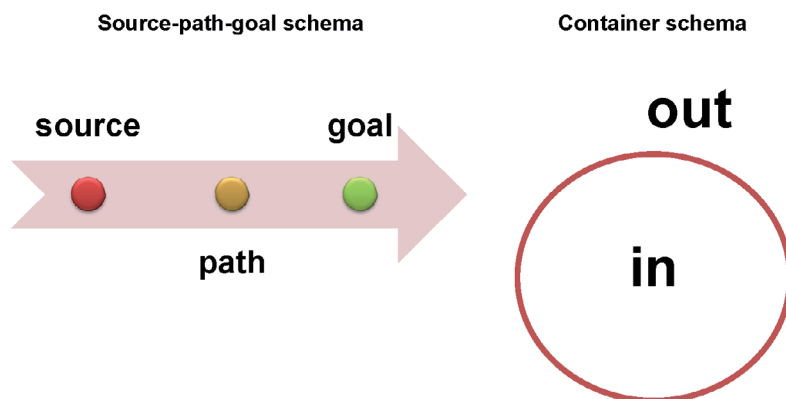


Figura 5. Struttura del *Container schema* e del *Source-Path-Goal schema*.

Un caso interessante è costituito dal *balance schema* che, a partire dalla concettualizzazione dell'*audacia*, costituisce il sostrato semantico delle tre categorie di base *coraggio*, *audacia* e *ardimento*. La bilancia è quella dell'agire umano che oscilla tra il rischio da correre e la considerazione del pericolo che esso comporta. Nel *coraggio* la bilancia è perfettamente in asse, soppesando ugualmente rischi e pericoli di un'azione; nell'*audacia* la bilancia pende verso il rischio, dando poco peso al pericolo; nell'*ardimento* è completamente sbilanciata sul rischio, avendo eliminato la considerazione del pericolo.

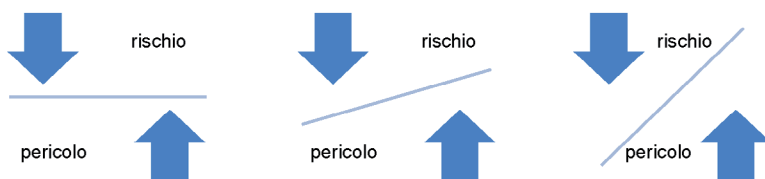


Figura 6. *Balance schema* alla base della concettualizzazione di *coraggio*, *audacia* e *ardimento*.

3.2 Script

Un altro modello cognitivo ricorrente nella strutturazione concettuale delle emozioni è lo *script*, un modello dinamico e flessibile, che collega tra loro un numero elevato di eventi attraverso una logica non percettiva, né funzionale, ma causale oppure temporale: un unico corpo di conoscenze (una rappresentazione organizzata nello spazio e nel tempo), che prevede attori, oggetti, azioni, senza precisare i particolari, ma elencando le variabili di tutti i casi in cui l'evento si verifica, ovvero una descrizione sintetica di un evento o di un'azione, che si svolge secondo una sequenza di fasi più o meno tipica e costante. Lo *script* consente di anticipare e predire eventi ricorrenti nella nostra esperienza, e fornisce la struttura per comprendere i nuovi. Delle emozioni lo *script* coglie le caratteristiche dinamiche e processuali, che ne fanno un evento, più che uno stato. Ad esempio il *perdono* è concettualizzato come un evento in sei fasi: 1) qualcuno reca un'offesa, oppure compie un'azione scorretta, ingiusta o malvagia nei confronti di qualcun altro (colpa); 2) la colpa arreca un danno; 3) chi viene offeso prova un giusto rancore, un desiderio di rivalsa, di vendetta, di rappresaglia per il danno subito; 4) "lavare" la colpa, cioè renderla consapevole, da cui tutti i riti di abluzione presenti in moltissime culture; 5); riconquistare la libertà; 6) annullare la colpa (come assolvimento, non come

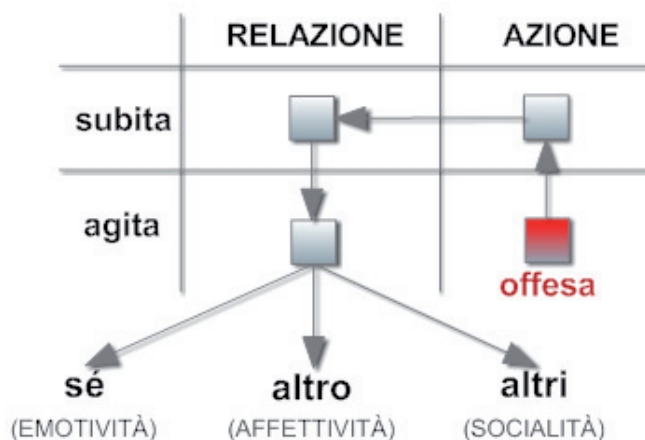


Figura 7. Script alla base della concettualizzazione del *perdono*.

remissione). Oppure la *rabbia* è concettualizzata come un evento in cinque fasi: 1) una causa della rabbia; 2) il fatto della rabbia; 3) il tentativo di controllare la rabbia; 4) la perdita di controllo provocata dalla rabbia; 5) la punizione.

Dal punto di vista didattico gli *script* sono molto utili, perché forniscono l'articolazione semantica, sulla base della quale intervenire. Ad esempio nel caso di un episodio di *rabbia*: 1) Che cosa ti ha fatto arrabbiare?; 2) Descrivi la tua rabbia; 3) Come hai fatto a controllare la rabbia?; 4) In quale momento non sei più riuscito a controllarla?; 5) E dopo che cosa è successo?

3.3 Metafora concettuale

La strategia cognitiva metaforica ci consente di passare dal dominio esperienziale concreto al dominio della comprensione dell'esperienza, che è astratto. Attraverso la metafora concettuale un dominio concettuale astratto viene compreso nei termini di un dominio concettuale concreto, di cui chi parla ha già fatto esperienza. La metafora concettuale è cioè una strategia di comprensione della realtà che mette in corrispondenza due domini concettuali diversi, per capire l'uno, più astratto e difficile, nei termini dell'altro, più concreto ed esperienziale.

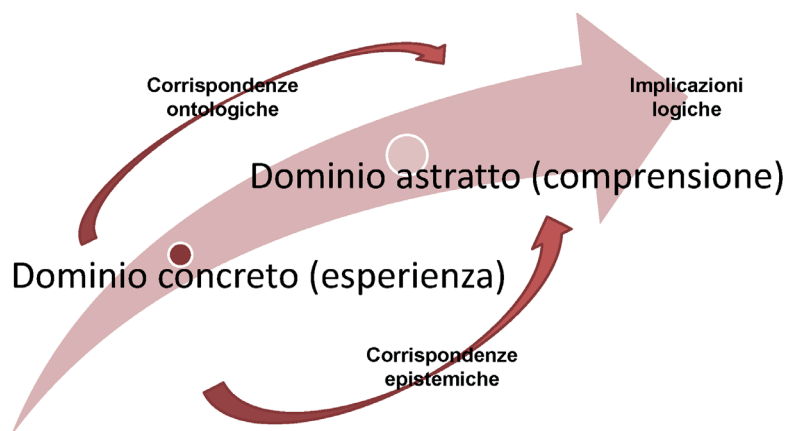


Figura 8. Struttura metaforica.

Tutti i significati emotivi sono sufficientemente astratti da obbligare il pensiero a ricorrere all'esperienza concreta fatta in altri ambiti, per

comprendere l'emotività nei termini di tale esperienza. Ad esempio in italiano la *rabbia* viene compresa nei termini o della pazzia ("Uscire di testa"), o di un avversario in battaglia ("Essere sopraffatti dalla rabbia"), o di un animale pericoloso ("Temperamento feroce"), o di un peso ("Sfogarsi su qualcuno dà un senso di sollievo", "Lasciarsi trasportare dall'ira"), ma viene soprattutto compresa nei termini della sua fisiologia: calore corporeo, aumento della pressione sanguigna e della tensione muscolare, rossore del viso, agitazione, interferenza emotiva sulla corretta percezione della realtà. In quest'ultimo caso abbiamo due metafore principali:

1) LA RABBIA È CALORE

1.1) LA RABBIA È CALORE, CHE SCALDA UN LIQUIDO in un contenitore (il calore, che emana da una sostanza liquida è associato alla pressione interna, all'agitazione)

1.2) LA RABBIA È CALORE, CHE SCALDA UN CORPO SOLIDO (il calore, che emana da una sostanza solida, è associato al colore rosso, da cui ha origine l'ulteriore metafora:

2) LA RABBIA È FUOCO ("Accendersi d'ira", "Avvampare d'ira", "Avere una discussione infuocata").

Ogni metafora concettuale è un insieme di corrispondenze ontologiche (cognitive) tra elementi del dominio concettuale di esperienza (*source domain*) ed elementi del dominio concettuale di comprensione (*target domain*), e un insieme di corrispondenze epistemiche (conoscitive) tra la conoscenza, che abbiamo del dominio concettuale di esperienza, e la conoscenza, che abbiamo del dominio concettuale di comprensione; in più è un insieme di implicazioni logiche.

Una corrispondenza ontologica sarà il fatto che, se il calore che scalda un liquido in un contenitore è la rabbia, allora:

1) il contenitore è il corpo umano, e quindi il corpo si comporta come un contenitore;

2) il calore è la rabbia, e quindi la rabbia si comporta come il calore;

3) la scala d'intensità del calore è la scala d'intensità della rabbia (da uno zero e un grado massimo);

4) il limite, che la capacità del contenitore ha di resistere alla pressione, è il limite d'intensità della rabbia, e quindi c'è un limite d'intensità del calore come della rabbia sopportabile;

5) l'esplosione del calore è la perdita di controllo della rabbia, e

quindi come il calore può esplodere, così il soggetto arrabbiato può perdere il controllo; ecc.

Una corrispondenza epistemica sarà che ciò che so dell'intensità del calore, che provoca una pressione e un agitazione sul liquido, vale per l'intensità della rabbia, che provoca calore corporeo e agitazione.

Le implicazioni logiche saranno:

1) se il calore aumenta, il liquido nel contenitore sale, da cui la metafora L'AUMENTARE DELLA RABBIA È UN LIQUIDO CHE SALE ("In un crescendo di rabbia", "Riempirsi di rabbia");

2) se il calore è intenso produce vapore, da cui la metafora LA RABBIA INTENSA È VAPORE ("Fumare dalla rabbia");

3) se il calore è intenso, produce pressione sul contenitore, da cui la metafora LA RABBIA INTENSA È PRESSIONE SUL CONTENITORE ("Scoppiare/ esplodere di rabbia", "Contenere la rabbia", "Trattenere la rabbia", "Comprimere la rabbia").

4) se il calore è intenso, provoca un'esplosione, che fa uscire quanto è all'interno, da cui la metafora ESPLODERE È FAR USCIRE CIÒ CHE È ALL'INTERNO ("Essere fuori di sé dalla rabbia", "Tirare fuori il peggio di sé", "Uscire fumo dalle orecchie", "Schiumare di rabbia").

3.4 Metonimia concettuale

Nella metafora concettuale la relazione cognitiva istituita è "il concetto A è il concetto B", invece nella metonimia concettuale la relazione istituita è "in un concetto la parte/l'elemento di A sta per A". Qui la strategia concettuale organizza il significato di un'emozione nei termini di uno solo dei suoi aspetti. Contrariamente alle metafore, le metonimie coinvolgono un solo dominio concettuale, dove una parte serve per comprendere l'intero, e i concetti sono considerati come degli interi formati da molti elementi.

Se dunque nel processo metaforico l'emozione viene compresa nei termini della sua fisiologia, in quello metonimico la fisiologia dell'emozione sta per l'emozione. Ad esempio un elemento della *paura* è un supposto abbassamento della temperatura corporea, da cui la metonimia UN CALO DELLA TEMPERATURA CORPOREA STA PER LA PAURA, che soggiace all'espressione "Sbiancare dalla paura".

Oppure l'*amore* implica l'amicizia o contiene al suo interno una parte di amicizia, che a sua volta implica reciprocità ed esclusività.

Nell'espressione "La mia fidanzata" il possessivo non è letterale, ma evocativo dell'esclusività dell'amicizia, e viene però usato per parlare dell'*amore*, così che un parlante italiano costruisce nel tempo il proprio concetto di amore in relazione all'amicizia. Ma non è detto che in lingue e culture diverse il concetto di amore venga ugualmente costruito in relazione all'amicizia.

3.5 *Categorie graduate*

Le categorie graduate hanno una struttura configurata come un *container schema*, ma il cui confine è sufficientemente ampio, da contenere sia elementi appartenenti alla categoria graduate, che elementi appartenenti alla categoria ad essa contigua. Il lessico emotivo dell'italiano attesta 66 categorie graduate, ad esempio il *pathos*.

Poiché per secoli il *pathos* è stato paradigmatico dell'intera emotività, sulla sua radice si sono sviluppate modalità del sentire diverse appartenenti a categorie radiali (ATTRAZIONE, FILIA, TRISTEZZA), in contiguità l'una con l'altra (ATTRAZIONE-FILIA, ATTRAZIONE-TRISTEZZA, FILIA-TRISTEZZA). La modalità attrattiva è la *passionalità* con il verbo *appassionare*. Quelle filiache sono *simpatia* ed *empatia*. Quella triste è il *patimento* con il verbo *patire*. La modalità attrattivo-filiaca è la *compassione*. Quella attrattivo-triste è la *passione* con il verbo *passionare*. Quella filiaco-triste è il *compatimento* con il verbo *compatire*.

3.6 *Categorie radiali*

Una categoria strutturata in maniera radiale è una categoria all'interno della quale coesistono una sottocategoria centrale e altre sottocategorie, che di quella centrale sono estensioni periferiche, ovvero sue varianti, non suoi esempi più specifici. La sottocategoria centrale è tale per il convergere su di essa di molti modelli cognitivi oppure, come nel nostro caso, per il convergere su di essa della struttura assiologica. Da essa si estendono convenzionalmente – cioè non generate da regole generali - sottocategorie diverse. Le sottocategorie non centrali devono quindi essere acquisite una per una.

Sono radiali tutte le quattordici categorie sopraordinate di articolazione del lessico: ATTRAZIONE, REPULSIONE, PIACERE, DISPIACERE, FIDUCIA, PAURA, FILIA, RABBIA, GIOIA, TRISTEZZA, FELICITÀ, SENSO DI COLPA, BEATITUDINE, MALIGNITÀ. Ciascuna ha una sottocategoria centrale, rispettivamente: *attrazione*, *repulsione*, *piacere*, *dispiacere*, *fiducia*, *paura*,

(-filia), rabbia, gioia, tristezza, felicità, senso di colpa, beatitudine, malignità. L'elemento centrale è quello che meglio rappresenta tutti gli elementi della categoria; è quello che possiede il maggior numero di caratteristiche in comune con gli altri elementi della categoria (massimizza il numero degli attributi condivisi dai membri della stessa categoria), e il minor numero di caratteristiche in comune con elementi di categorie diverse (minimizza il numero degli attributi condivisi dai membri di categorie diverse). Si parla infatti di conformità allo schema e di gradi di rappresentatività dello schema, non di gradi di appartenenza alla categoria.

I principi di strutturazione della categoria sono non un insieme di condizioni necessarie e sufficienti, ma l'elaborazione di uno schema e la sua estensione convenzionale a partire dalla sottocategoria centrale: sulla base dell'elaborazione di uno schema a livello assiologico si ha l'estensione dal modello centrale a livello semantico. Ad esempio la categoria GIOIA deriva dalla valutazione positiva della realtà rispetto al parametro assiologico dell'acquisizione. A livello assiologico abbiamo un *container schema*, in cui "dentro" corrisponde ad "acquisizione sì" e "fuori" ad "acquisizione no". L'elemento centrale della GIOIA è *gioia* perché su di esso converge lo schema assiologico. *Gioia* è esattamente l'espressione dello schema assiologico, che affonda le radici in una struttura di bisogni data (in questo ci distanziamo dal relativismo conoscitivo implicato dalla convergenza di modelli cognitivi sull'elemento centrale). A partire dall'elemento centrale, gli elementi periferici derivati per estensione convenzionale sono ad esempio *solievo*, *entusiasmo*, *giubilo*, *divertimento*, *soddisfazione*, definibili tutti secondo relazioni più o meno marcate con l'elemento centrale, ovvero con lo schema assiologico, che in misura maggiore o minore viene però partecipato da tutti gli elementi della GIOIA. *Sollievo*, *entusiasmo*, *giubilo*, *divertimento* parlano tutti di qualcosa che si è ottenuto, raggiunto (conformità allo schema assiologico), ma rispetto a *gioia* sono tutti meno espressivi dello schema assiologico; sono tutti meno rappresentativi della GIOIA.

Ogni nuova esperienza emotiva verrà designata come elemento rappresentativo di una certa categoria in virtù della sua estensione semantica dall'elemento centrale. La categorizzazione ha qui struttura orizzontale, e presuppone modalità di esperienza infinite, che la storia del codice linguistico infatti tende progressivamente a esprimere.

4. Testualizzazione

E poi? Come costruiamo il senso, che attribuiamo alla nostra esperienza e che veicoliamo attraverso le parole? Vediamolo attraverso un esempio.

Il fatto di stupirsi di qualcosa è un fenomeno del sentire umano. Nell'esperienza umana un fenomeno viene immediatamente categorizzato, cioè differenziato da tutte le altre modalità del sentire, riconosciuto e organizzato in quanto stupore: non appena categorizzato, il fatto di stupirsi (nell'esperienza c'è lo "stupirsi") diventa l'emozione dello stupore (nel pensiero c'è lo "stupore").

Lo "stupore" viene poi dotato di contenuto in relazione all'esperienza fattane (concetto) e in relazione al significato messo a disposizione dal codice linguistico utilizzato (significato). La lingua italiana fornisce per "stupore" una duplice sottocategorizzazione resa dalle forme sostantivale e verbale *stupore-stupire* e *stupefazione-stupefare*. Ciascuna delle due sottocategorizzazioni ha un proprio significato, ovvero un contenuto semantico dato dall'insieme dei valori potenziali forniti dal codice, che a sua volta si modifica nel tempo. *Stupore*, entrato nel codice italiano all'inizio del XIV sec., significa un senso di grande meraviglia, di incredulità, un disorientamento provocato da qualcosa di inatteso. *Stupefazione*, entrato nel codice subito dopo, significa anch'esso una meraviglia che quasi disorienta, però non necessariamente. Quando sono *stupito* l'evento è più grande di me e mi colpisce forzatamente; quando sono *stupefatto* l'evento rimane sullo stesso piano della mia libertà, mi lascia solo sulla porta dello stupore, senza travolgermi. Ad esempio la vista improvvisa del Monte Bianco sbucando dal Colle S. Carlo mi lascia *stupita*, mentre la vista di un campo di grano imbondito, macchiato a tratti dal rosso dei papaveri e attraversato dalle onde del vento mi lascia *stupefatta*. In entrambi i casi l'accento semantico è posto sull'oggetto, sull'evento inatteso (forte nel primo caso e delicato nel secondo) e non sulla risposta fisica d'immobilità che l'evento dello stupore provoca nel soggetto, come ad esempio in *attonito*.

Lo stupore, così concettualizzato, viene testualizzato in relazione alle specificità dell'esperienza concreta fattane in un determinato tempo e luogo. Ad esempio se sono stata lì lì per essere disorientata da un fatto certamente inatteso, che però non ha avuto la forza sufficiente per disorientarmi completamente, e voglio sottolineare

l'evento, per far capire di che cosa esattamente si sia trattato, utilizzerò *stupefazione*, che tra i termini a disposizione è il più vicino alla mia *voluntas dicendi*, e ne disambiguerò il significato attraverso una connotazione testuale, che si avvale di tutti gli elementi esperienziali esclusivi di quella e non di altre esperienze di stupefazione, per arrivare alla mia personale significazione di quell'esperienza. La personale significazione dell'esperienza non è mai perfettamente coestesa al significato fornito dal codice, e quindi il luogo della significazione ultimamente è solo il testo. È il testo, non la struttura linguistica, a significare l'esperienza. Per questo è didatticamente importante la descrizione (descrivere e far descrivere).

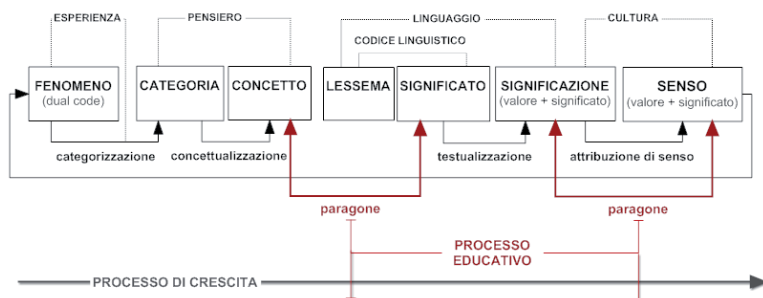


Figura 9. Processo di testualizzazione.

Alla mia stupefazione attribuirò un senso, paragonandola alla totalità delle sue espressioni in particolare culturali. Ad esempio Galileo ne *Il Saggiatore* associa la *stupefazione* (FIDUCIA) alla propria naturale e straordinaria *curiosità* (ATTRAZIONE), e quindi rispetto al vocabolario connota la *stupefazione* con un ulteriore semantismo marcato tropicamente: la *stupefazione* di Galileo non è statica, ma muove verso la conoscenza della realtà. Il senso così attribuito alla *stupefazione* influirà sia sul modo di categorizzare il fatto di *stupirsi* in quanto fenomeno del sentire, sia sul concetto di *stupore*, che esperienza dopo esperienza il parlante va costruendo. Complessivamente categorizzazione, concettualizzazione, testualizzazione e attribuzione di senso costituiscono un processo di progressivo adeguamento del fenomeno e del suo senso, e tale processo presuppone un continuo paragone prima induttivo e poi deduttivo tra esperienza e significato: prima tra il significato fornito dal codice e

l'esperienza personale, e poi tra l'esperienza personale e un'esperienza altra culturalmente connotata, che proprio per questo favorisce la crescita. Nel processo di crescita è dunque propriamente educativo l'elemento del confronto o del paragone.

La capacità culturale, che l'uomo assimila all'interno di un processo istruttivo, è *passiva*. Ad esempio veniamo a conoscere quale fu l'esperienza di Galileo e che cosa essa aggiunge alla nostra significazione. Eppure è solo in virtù di questa passività che l'uomo diventa capace di cultura in senso generativo, cioè introduttivo di un senso ulteriore e diverso, che solo l'esperienza personale può attestare.

Bibliografia:

Cervi, M. (2012). *La ragione del cuore. Antropologia delle emozioni*. Siena: Cantagalli.

Lakoff, G. (1987). *Women, Fire and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind*. Chicago: University of Chicago Press.

Langacker, R.W. (1987). *Foundations of cognitive grammar. Theoretical Prerequisites*. Stanford, CA: Stanford University Press.

Maslow, A.H. (1962). *Toward a Psychology of Being*. New York: Van Nostrand.

Rosch, E. (1973). *On the Internal Structure of Perceptual and Semantic Categories*. In T. Moore (ed.), *Cognitive Development and the Acquisition of Language*. New York: Academic Press.