

Capitolo IV

L'autocostruzione artificiale della soggettività: dal factitious alla
soggettività robotica

Dall'orologio, metafora del meccanismo perfetto, strumento di precisione che sollecita l'uomo a quantificare la sua esperienza del tempo, alle grandi *navigazioni del pensiero*⁷⁹ che seducono l'individuo nella sua incertezza esistenziale; dal mostro di Frankenstein, figlio dell'uomo, all'artificialità diabolica di Palmer Eldritch di Philip Dick, immagine evoluta di un Palmer padre, che segna un passaggio dalla morte all'immortalità, il soggetto contemporaneo perde la consapevolezza della propria individualità e rinuncia a se stesso come sistema di valori avendo già da tempo *risolto la sua identità individuale in identità funzionale*.⁸⁰

La storia dell'umanità ha dimostrato dapprima curiosità per l'artificio, poi verifica delle proprie capacità, dunque contaminazione e infine sostituzione. Il miraggio di un mondo diverso ha spinto spesso il genere umano a giustificare la razionalità del reale di fatti non casuali che potrebbero rappresentare un cambiamento nella storia del mondo. Nuovi attributi definiscono la quotidianità e nuovi significati identificano le condizioni esistenziali individuali. Il mondo affida all'ideazione e all'efficacia funzionale il raggiungimento e la realizzazione di quella verità che inaugura la dissoluzione di una ragione assoluta e che si trasforma in una ragione che, kantianamente, trova il suo valore nella consapevolezza dei suoi limiti e conosce solo la costruzione fenomenica delle cose.

L'uomo che per natura è alla ricerca di una dimora inizia col costruirsi, afferma Galimberti, un mondo a disposizione, *spezzando l'immediatezza della natura, attraverso la percezione*⁸¹ che, nella sua azione simbolica, assegna un significato alle cose e ne garantisce la sua disponibilità. Ma l'intromissione di una componente artificiale infrange questa realtà umana che sfocia nell'inquietudine dell'uomo contemporaneo, nella nascente follia di un precario senso identitario. Quello stesso uomo avvia una risoluzione della realtà in artificio, e riproduce un soggetto che azzarda di risolvere qualunque entità nel suo identico e di trasformare se stesso nel suo simulacro, elemento di un ambiente che diviene sempre più inospitale.

Il sogno del burattinaio che da vita al cyborg e all'androide continua a realizzare nell'immaginario comune il fascino indiscusso di colui che, dalle sue mani, genera e riproduce l'animato o addirittura il vitale, che computerizza la mente, che usurpa il corpo e lo trasforma divenendo detentore esclusivo, misero utopista del segreto dell'immortalità.

⁷⁹ A.Carotenuto, *L'ultima medusa. Psicologia della fantascienza*, Bompiani Milano 2012.

⁸⁰ U.Galimberti, *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, op.cit.,p.538.

⁸¹ *Idem*, p.205.

La lusinga di cedere totalmente all'artificio e alla seduzione del doppio continua a promuovere la spinta verso l'ibrido ripulito da qualunque contagio umano, svilito persino nella sua qualità empatica ed emotiva e trasformato in un uomo virtuale che baratta con l'umano ogni forma di negoziazione fra il naturale e l'artificiale, alienando l'organico in virtù del meccanico e ignorando le parole di un Pico della Mirandola che nel suo *De hominis dignitate* aveva avvertito

Non ti ho fatto né celeste, né terreno, né mortale, né immortale, perché di te stesso quasi libero e sovrano artefice ti plasmassi e ti scolpissi nella forma che avresti prescelto. Tu potrai degenerare nelle cose inferiori che sono i bruti; tu potrai, secondo il tuo volere, rigenerarti nelle cose superiori che sono divine⁸²

Eppure l'individuo, nel corso di tutta la sua storia cede alla tentazione di realizzare un *doppio di sé*.

Dice Locke: *l'anima non pensa nel sonno poiché se avesse dei pensieri di cui vegliando non ne avrebbe la reminiscenza allora l'uomo, sarebbe diviso in due persone, una dormiente e l'altra vegliante.*⁸³

4.1 La figura del doppio

La parola doppio è la traduzione italiana del termine tedesco *Doppelgänger*, coniato dallo scrittore romantico Jaen Paul nel 1796, e reso in inglese con *Double-goer* (nel rispetto del significato letterale di *colui che avanza o procede scisso*) o più comunemente con *Double-self* (secondo il senso figurato di *sosia* e *alter ego*). Per i latini é *duplus*, che significa il protettore.

La figura del doppio è un'immagine archetipica dell'idea di identità-alterità e nasce originariamente come una sorta di meccanismo di difesa dell'io contro la minaccia della morte. Nel periodo del Romanticismo, l'epoca in cui il concetto di soggettività entra filosoficamente e scientificamente in crisi, l'immagine del doppio assume una valenza diametralmente opposta e, questa volta, diviene un messaggero di morte.⁸⁴

⁸² Pico della Mirandola, *De hominis dignitate*, Aragno Torino 2004.

⁸³ J.Locke, *Saggio filosofico sulla critica della conoscenza, o sia analisi distinta del pensiero umano con un esame delle più importanti questioni dell'ideologia, del kantismo e della filosofia trascendentale*, Tipografia G.Silvestri Milano MDCCCXLVI, Libro IV, cap.II, p.131.

⁸⁴ O.Rank, *Il Doppio. Il significato del Sosia nella letteratura e nel folklore*, Sugarco Camago 1994.

Il tema universale del doppio rivela la credenza nell'esistenza per ogni uomo di un alter ego, protettore e benevolo che si manifesta attraverso delle simbologie fra loro comuni e diverse allo stesso tempo.

Nelle pratiche magiche, la figurina di cera adempie a questa funzione di doppio e la stessa cosa vale anche, nell'ambito del pensiero religioso, per l'angelo custode, per il gemello, per lo spirito, per il cordone ombelicale. Contrariamente alla coppia, il doppio suppone non l'unione delle polarità opposte e complementari, ma la riproduzione dello stesso, dell'identico.⁸⁵

L'Uno simboleggia la perfezione, l'assoluto e la divinità nelle religioni monoteiste, è la sorgente di ciò che esiste, anche di tutto ciò che dall'Uno è diverso.

Il Due rappresenta, da un lato, associazioni e interazioni con gli altri, ma anche polarità diverse e contrapposizione: la dualità è indispensabile per la perpetuazione delle specie viventi e riproducibili in modo sessuato. Essa si contrappone al perfetto e unificante numero Uno e rappresenta le polarità distinte quali bene e male, bianco e nero, maschio e femmina, destra e sinistra: sicché un polo non abbia significato senza l'altro (si pensi alla bipolarità simboleggiata dal Tao Yin-Yang).

Ma polarità può anche significare conflitto e discordia. Ne consegue che Due può avere una valenza positiva e negativa. In senso positivo Due ha valore femminile (nell'antichità il numero Due era attribuito della grande Madre Terra) e corrisponde all'istinto di protezione. Se la valenza è negativa Due rappresenta l'avidità, l'aspetto frustrante della delusione e dell'insoddisfazione.

La dualità è richiesta per la generazione di nuova vita negli esseri a riproduzione sessuale. Non a caso la Bibbia inizia con la lettera ebraica *bet*, (la lettera *B* dell'alfabeto latino); *bereshit baàa elogi et hashamaim veet haaretz* e, non a caso, anche la parola padre è *avo* più noto *abbà* che non è altro che il diminutivo di padre. Nella religione ebraica il Due rappresenta la forza vitale. Per la Kabbalah significa conoscenza, per i cristiani, il Due rappresenta la doppia natura di Cristo: quella divina e quella umana.

⁸⁵ Il doppio senza che la sua funzione si trovi per questo intaccata non duplica sempre il modello di partenza, almeno nella sua apparenza. E' per esempio il caso dello spirito o dell'angelo custode che non è dotato di corpo, oppure del cordone ombelicale che adempie a un ruolo di alter ego o ancora delle figurine di cera e delle statue utilizzate nei riti magico-religiosi. Nella mitologia egizia, Khonsu, dio guaritore, delega una parte dei suoi poteri al suo doppio e, infatti, una statua con le sue fattezze adempie a questa funzione. Grazie a questo sdoppiamento il dio poteva soccorrere ancora più persone o restare nel suo tempio, affidando al suo doppio l'incarico di confortare e guarire i malati. Secondo il pensiero tradizionale dei Germani, l'anima poteva a suo piacimento separarsi dal corpo e tornarvi: ogni individuo aveva così il suo doppio che poteva sostituirlo o talvolta agiva anche per proprio conto.

Partecipa del simbolismo del doppio anche l'immagine riflessa nell'acqua e nello specchio. Essa poiché, secondo le credenze tradizionali, contiene l'anima dà un'altra indicazione sul valore del doppio, che può dare luogo a una divisione tra l'essere (la realtà) e il sembrare (l'immagine speculare) cioè tra il corpo e l'anima. Infatti, talvolta il desiderio del diverso si manifesta attraverso il riconoscimento di sé. Tale riconoscimento si realizza nel rapporto che l'individuo stabilisce con l'immagine riflessa nello specchio e che manifesta il fenomeno della specularità, della simmetria dell'uguale, di cui parla la Rutelli⁸⁶, che è nello stesso tempo del diverso, del soggetto che può vedersi nello specchio come dall'esterno. Colui che vede ed è veduto, un gioco nel quale subentra l'elemento demoniaco: il potere non-umano che sconvolge il rapporto ordinato fra interno ed esterno.

L'atto di costruire la propria immagine attraverso il gioco dello specchio costituisce una matrice simbolica primordiale delle successive identificazioni dell'io con l'altro che avverranno con l'acquisizione della capacità linguistica. L'*imago* si propone come *lo ideale* (che) *situa l'istanza dell'io prima ancora della sua determinazione sociale in una linea di finzione*.⁸⁷

4.2 La soggettività dell'inconscio:Il *perturbante*

Esiste anche l'idea del doppio a livello psicologico. In questo caso, il doppio implica la ricerca di fusione e si appoggia sulla credenza arcaica e inconscia nell'esistenza di un altro se stesso.⁸⁸ Questa doppia soggettività viene codificata dalla psicoanalisi dalle parole

⁸⁶ R.Rutelli, *Il desiderio del diverso. Saggio sul doppio*, Liquori 1984.

⁸⁷ J. Lacan , *Lo stadio dello specchio come formatore della funzione dell'io*, in Scritti, vol.I, Einaudi, Torino 1974 e dello stesso autore 1949, p.88. Secondo J. Lacan il bambino a partire da un'età di 5 o 6 mesi, è capace di riconoscere la propria immagine nello specchio attraverso una serie di espressioni ludiche che collegano la realtà virtuale riflessa nello specchio e la realtà propria della percezione di sé. Lacan sottolinea che la realtà reale (il proprio corpo, le persone) si forma a partire dal complesso di quella virtuale (riflessa): la realtà virtuale *raddoppia* formando quella reale. L'io reale, quindi, è il doppio di quello virtuale (riflesso). Anche la formazione dell'io corporeo segue a quella dell'io virtuale e nasce dall'appercezione della relazione tra i movimenti, l'ambiente e il corpo riflessi. Ci sono due realtà: quella del bambino percepito nello specchio e quella del bambino che appercepisce i propri movimenti e li associa a quelli percepiti nello specchio.

⁸⁸ Questo stesso meccanismo psicologico si ritrova nel gioco imitativo o creativo. La bambola adempie, nel gioco della bambina, alla stessa funzione della figurina o della statua per il mago o il credente. Quest'ultimo, infatti, trasferisce su questo doppio tutto ciò che lo esalta, lo rapisce, lo spaventa e lo angoschia.

“Io” e “inconscio”. Nell'inconscio è custodita la verità dell'esistenza, nell'io e nella sua progettualità l'illusione concessa all'individuo per vivere.

Nel *Perturbante*, Freud scrive

Nell'idea del sosia possono essere incorporate ogni sorta di possibilità non realizzate che il destino potrebbe tenere in serbo e alle quali la fantasia vuole ancora aggrapparsi, e inoltre tutte le aspirazioni dell'io che per sfavorevoli circostanze esterne non hanno potuto realizzarsi, oltre a tutte le decisioni della volontà che sono state represses e che hanno prodotto l'illusione del libero arbitrio⁸⁹

I *giochi di ruolo* sono perfettamente in linea col simbolismo del doppio. In una forma patologica, il doppio si ritrova nella doppia o perfino nella multi-personalità. In psicopatologia, lo sdoppiamento dell'io costituisce in effetti una difesa limite messa in atto esclusivamente nei deliri psicotici. Lo sdoppiamento si spiega attraverso una scissione dell'io. Il soggetto cambia identità e si costruisce una nuova realtà per poter passare all'azione. Egli agisce come se fosse realmente qualcun altro – il suo doppio – e non conserva generalmente memoria di questo sdoppiamento: più comunemente chiamato sdoppiamento della personalità.

Schopenhauer ricorda che ciascuno di noi è abitato da una doppia soggettività: la soggettività della specie che impiega gli individui per il suo interesse che è poi quello della propria conservazione e riproduzione, e la soggettività dell'individuo che si illude di disegnare un mondo in base ai suoi progetti che altro non sono se non illusioni per vivere e non vedere che a cadenzare il ritmo della vita è l'immodificabile esigenza della specie.

Il fascino indiscusso esercitato dal tema del doppio e la curiosità verso l'artificio e la necessità percepita dall'uomo di realizzare il sogno della creazione di un'alterità artificiale attribuita non solo alla sua presunzione demiurgica, in epoche diverse, ha assunto i connotati del feticcio e poi dell'automa e del robot fino all'androide contemporaneo e, gli esempi sono infiniti.

⁸⁹ S. Freud, *Il Perturbante*, in *Opere 1917-1923. L'io e L'Es e altri scritti*, Bollati Boringhieri Torino 1989, p.97.

4.3 Il fascino dell'artificio nella storia dell'uomo e la soggettività oggettivata

Nella Bibbia si racconta dei *terafim* come figurine oracolari e Senofonte definisce alcuni fantocci, *neurospastes*

quali ordigni, quante molle non mette in opera il bisogno di riposare e divertirsi! Fra tanti magnifici ingegnosi spettacolari de Greci ne troviamo uno assai puerile. Non mancava la Grecia di ciurmatori, e tra questi alcuni che portavano il nome di Neurospasti. Essi lo prendevano da quelle immaginette, cui per mezzo di nervi e di cordicelle occulte davano movimento, facendole gestire, muovere e camminare come se fossero animate. Tali fantocci da volgari d'Italia nominati *pupi*, dagli Spagnoli *titeres* e dai Francesi *marionettes* dicevansi dai Greci *Neurospasti*. Di tali figurine che prendono il nome dall'essere *tratte coi nervi*, si fa menzione da Aristotele nel "de Mundo", da Senofonte in Symposio, parlando di un Siracusano interrogato da Socrate, da Erodoto nel Libro II e da Luciano. Potino neurospasto soleva colle sue figurine rappresentare alcune burlette o specie di mimi in Atene.⁹⁰

L'artefatto costruito "a immagine e somiglianza" dell'uomo⁹¹ diviene per i latini il *factitious*⁹² e con l'età del bronzo, verso il 2000 a.C., diventerà l'automa animato⁹³ nella fucina di Efesto che ha scolpito Pandora, e ha concepito Talos, il gigante di bronzo.⁹⁴

⁹⁰ P.Napoli Signorelli (a cura di) *Storia critica de teatri antichi e moderni*, Napoli Vincenzo Orsino, 1813.

⁹¹ J. Ries, *Il mito e il suo significato*. Editoriale Jaka Book 2005. Il movimento per quanto segmentario e selettivo ed appena realista sottolinea che in questi artefatti coloro che li realizzano desiderano trasmettere una presenza umana, un rispetto per la vita ed una intimità con la natura. Più che la simulazione della struttura interna e la funzionalità del corpo o del pensiero umano, ci si rivolge all'imitazione delle forme per infondere poi magicamente la vita. La cultura del mondo ci rammenta anche che i primi tentativi umani di riproduzione della natura si sono manifestati oltre che con simulacri in pietra o argilla attraverso l'esecuzione di disegni parietali o affreschi dai quali emerge evidente la volontà, non solo di imitare l'essere vivente, ma soprattutto di realizzare la sensazione e l'illusione del movimento

⁹² Feticcio dal francese *fetiches* e dal latino *facticius* nel significato di "idolo fabbricato". Simbolo del potere magico a disposizione dell'uomo in quanto il feticcio permette a colui che lo possiede di intervenire sulla realtà per mezzo della forza soprannaturale contenuta in esso. Nell'Asclepius uno dei testi attribuiti al mitico sapiente Ermete Trismegisto, si parla di statue per mezzo delle quali si possono compiere delle magie.

L'illusione che a questi simulacri si potesse attribuire una vita propria appare nella tradizione egizia. I fantocci non raffigurano un semplice ornamento, ma oltre a far parte delle più antiche rappresentazioni conosciute di creature artificiali descrivono un *doppio* del corpo terreno la cui magica virtù risiede nella capacità di accogliere lo spirito del defunto.

⁹³ Alla figura di un dio vasaio si sostituisce quella del *Deus Faber*, il dio costruttore per eccellenza, Efesto ovvero il Fabbro degli dei. Compagno i primi automi animati, ai quali è attribuita una vita immaginaria che scaturisce dal loro essere delle copie dei modelli presenti in natura. Le loro capacità non sono paragonabili a quelle di una vitalità terrena ma palesano un dinamismo divino <<*artificiale* poiché proviene dalle mani di un fabbro che con arte snatura le proprietà della materia e *naturale* in quanto congenito alla materia>>.

⁹⁴ Le storie di Talos ci trasferiscono in ambiente cretese o sardo. Secondo una genealogia cretese egli era nonno di Radamanthys e padre di Hephaistos. In altre versioni è dato invece come l'erastes di

Così Omero descrive Efesto nel libro XVIII dell'Iliade,

Avea per mano dieci tripodi e dieci, adornamento di palagio regal. Sopposte a tutti d'oro aveva le rotelle, onde ne gisse da sé ciascuno all'assemblea de' numi, e da sé ne tornasse onde si tolse: meraviglia a vederli! Orami compiuto l'ammirando lavor, solo restava ch'ei v'adattasse le polite orecchie, e appunto all'uopo n'aguzzava i chiovi. Mentre venìa tai cose elaborando con egregio artificio, entro la soglia l'alma Teti mettea l'argenteo piede. (509-521)

Seguian l'orrido rege, e a diritta e a manca il passo ne reggean forme e figure di vaghe ancelle, tutte d'oro, e a vive giovinette simili, entro il cui seno aveva messo il gran fabbro e voce e vita e vigor d'intelletto e delle care arti insegnate dai Celesti il senno. Queste al fianco del Dio spedite e snelle camminavano (573-581)>>

E ancora, in un passaggio del libro XVIII dell'Iliade compare Dedalo, l'ingegnoso, l'emulo mortale di Efesto che con le sue statue realizzate in legno intendeva alimentare l'illusione di un movimento reale. Tutte queste riproduzioni destinate a propagare il male e a sollecitare la tentazione e l'idolatria, testimoniano la percezione negativa, la maledizione che circonda le creature artificiali, ciò che si legge nell'Esodo:

Allora Iddio pronunziò tutte queste parole, dicendo: Io sono il Signore Dio tuo, che di ho tratto fuor del paese di Egitto, della casa di servitù. Non avere altri Dii nel mio cospetto. Non farti scultura alcuna, né immagine alcuna di cosa che sia in cielo di sopra, né di cosa che sia in terra di sotto, né di cosa che sia nelle acque di sotto alla terra.

Esodo 20: 1 – 4.⁹⁵

Radamanthys, come eroe appartenente alla stirpe degli uomini di bronzo nati dai frassini; come mostro dall'aspetto gigantesco, un trigigas, come automa di bronzo costruito da Hephaistos e dato in dono a Zeus la cui funzione principale era quella di sorvegliare e difendere dagli stranieri le spiagge di Creta. Come automa di bronzo Talos fa parte di quelle straordinarie opere realizzate dal dio con la precisa funzione di servizio e di vigilanza, in, A.Natale, *Il riso di Hephaistos. All'origine del comico nella poesia e nell'arte dei Greci*, L'Erma di Bretschneider, Roma 2008, pp.48-49.

⁹⁵ L'idea centrale è la condanna di qualunque rapporto di idolatria verso un'immagine scolpita o tridimensionale, verso qualunque forma di riproduzione basata sulla *somiglianza* di ciò che esiste probabile copia illegittima di un'opera originale creata da Dio. L'azione sacrilega deve imputarsi all'adorazione di immagini scolpite o all'ipotesi di una pretesa *capacità di creazione* di simulacri di vita? La tentazione del demiurgo rappresenta l'apice della potenza e del controllo, ma è anche un disperato tentativo di fronteggiare la solitudine e la morte?

Cronologicamente, nel periodo medievale, il passo successivo sarà l'aspirazione dell'individuo all'invenzione di un meccanismo indipendente dalle contingenze esterne e caratterizzerà il desiderio di padronanza del tempo attraverso la meccanica ad orologeria⁹⁶.

Anche Dante fa riferimento agli automi meccanici e, nell'Inferno, scambia Lucifero per un gigantesco fantoccio meccanico, un mulino a vento che agita le braccia, mentre nel Paradiso, l'intero cosmo è paragonato ad un orologio,

“Indi, come Orologio che ne chiami / ne l'ora che la sposa di Dio surge / ... / così vid'io la gloriosa rota / muoversi e render voce a voce in tempra / ed in dolcezza ch'esser non po' nota”.

Quindi, i progetti delle complesse macchine avveniristiche di Leonardo, verso la fine del 400, e la ricostruzione marionettistica del poema cavalleresco dell'Orlando Furioso e del Don Chisciotte, ci accompagnano fino al Faust di Goethe, creatore di homunculi e metafora rinascimentale della vita artificiale. Tuttavia, i corpi artificiali dell'antichità sono dispositivi inanimati con i quali si può fantasticare sulla vita, ma non minacciano l'integrità corporea che sopraggiungerà, nel periodo romantico, con il mostro di Frankenstein la cui vita risente indubbiamente di una robotica artificialità e raggiungerà, in epoca contemporanea, il traguardo dell'ibridazione e il miraggio o la pretesa di interpretare i fenomeni mentali come fenomeni funzionali.

Con quest'ultima meta si impone all'uomo contemporaneo una rinnovata valutazione del significato dell'originalità umana e del rischio di una risoluzione definitiva dell'identità personale nella forma della sua funzionalità.

L'irrompere del virtuale e la soggettività oggettivata

Tutti noi siamo convinti di saper distinguere immediatamente e senza ambiguità, tra vari oggetti, quelli naturali e quelli artificiali: una roccia, una montagna, un fiume o una nube sono oggetti naturali; un coltello, un fazzoletto, un'automobile sono oggetti artificiali, artefatti. Ma

⁹⁶ Con gli automi concepiti da Erone di Alessandria, le creature artificiali conquistarono un nuovo traguardo, quello dell'automatizzazione dei comportamenti. Qualunque forma di intercessione umana viene sostituita da meccanismi automatici che agiscono grazie alla loro struttura interna e utilizzano una forza artificiale come il vapore o l'aria compressa.

appena si analizzano tali giudizi ci si accorge che essi non sono né immediati né del tutto obiettivi. Sappiamo che il coltello è stato forgiato dall'uomo per un uso, per una prestazione progettata in precedenza. L'oggetto materializza quindi l'intenzione preesistente da cui ha tratto origine e la sua forma giustificata dalla prestazione a cui era destinato ancor prima della sua effettiva realizzazione. Nulla di simile per il fiume o per la roccia, che sappiamo o pensiamo modellati dal libero gioco di forze fisiche alle quali non sapremmo attribuire alcun "progetto". Tutto ciò naturalmente è valido se si ammette il postulato fondamentale del metodo scientifico secondo cui la Natura è oggettiva e non è proiettiva. E' dunque proprio in riferimento alla nostra attività, cosciente e proiettiva, e perché noi stessi fabbrichiamo "artefatti", che siamo in grado di giudicare come "naturale" o "artificiale" un qualsiasi oggetto che ci si presenti.⁹⁷

4.4 Il dilemma della coscienza artificiale

La consapevolezza di una nuova e artificiale dimensione corporea che ha modificato inevitabilmente la percezione individuale del sé porta l'uomo contemporaneo ad ammettere l'evidenza di una nuova realtà non soltanto somatica ma anche neuronale e a considerare l'ipotesi della tanta temuta contaminazione/trasformazione dell'umano in inumano.

Se Pascal paragona l'uomo ad un re spodestato e scrive:

Noi vaghiamo in un vasto mare, sospinti da un estremo all'altro, sempre incerti e fluttuanti. Ogni termine al quale pensiamo di ormeggiarci e di fissarci vacilla e ci lascia; e se lo seguiamo, ci si sottrae, scorre via e fugge in un'eterna fuga. Nulla si ferma per noi. E' questo lo stato che ci è più naturale e che, tuttavia, è più contrario alle nostre inclinazioni. Noi bruciamo dal desiderio di trovare un assetto stabile e un'ultima base sicura per edificarci una torre che s'innalzi all'infinito; ma ogni nostro fondamento scricchiola.⁹⁸

Nella riflessione contemporanea, compaiono le teorie della mente che, sfidando il dualismo cartesiano, ne propongono un superamento radicale nel tentativo di produrre delle teorie del mentale di carattere unitario in cui mente e corpo non si escludono l'un l'altro e dove gli stati mentali e la coscienza rivestono un ruolo centrale.

⁹⁷ J.Monod, *Il caso e la necessità. Saggio sulla filosofia naturale della biologia contemporanea*, Mondadori Milano 1997.

⁹⁸ B. Pascal, *Pensieri*, Einaudi Torino 1962, n.223.

Un esempio importante in tal senso è costituito dal “naturalismo biologico” di John Searle e dalla teoria neurobiologica di Gerald Edelman. La maggior parte di queste teorie della mente si pone l’obiettivo di superare il dualismo mente-corpo cercando di “ridurre” la mente ad enti osservabili e definibili, se non sempre in termini fisici, perlomeno in termini analitici e concettuali. Con il progredire della neurofisiologia e l’analisi delle intelligenze artificiali il materialismo si avvale di quel processo che spinge l’empirismo logico da un’interpretazione convenzionalistica dei linguaggi scientifici a forme raffinate di realismo scientifico⁹⁹

4.5 La scomposizione della corporeità: il funzionalismo o l’ipotesi dell’intelligenza artificiale

La ricostruzione di un itinerario della soggettività si arricchisce e si integra anche con un’interpretazione del fenomeno della mente e della coscienza di tipo scientifico che considera, fra l’altro l’ipotesi dell’intelligenza artificiale.¹⁰⁰ Si tratta di una riproposizione in termini scientificamente aggiornati dell’affermazione hobbesiana secondo la quale *ragionare non è altro che calcolare* e suggerisce che qualunque processo di pensiero si

⁹⁹ Probabilmente di materialismo si parla oggi di più che nel passato e, senza dubbio, una delle ragioni è da attribuire all’esplosione, in ambito scientifico, degli studi sul cervello e sulla relazione fra questo e la coscienza, compresa la stretta connessione tra un danno cerebrale e vari stati coscienti. La morte cerebrale è, oggigiorno, il criterio principale di morte accertata e la stimolazione di determinate aree del cervello si risolve in specifiche esperienze coscienti e, il materialismo, spesso, sembra essere un presupposto operativo in neurofisiologia. L’idea è che la scienza sta dimostrando che gli stati mentali coscienti, come le percezioni visive, sono identici ad alcuni processi cerebrali neurochimici. Tuttavia, esistono anche fattori teoretici in favore del materialismo, ad esempio, l’adesione al cosiddetto “principio di semplicità” il quale afferma che se due teorie possono ugualmente spiegare un dato fenomeno, allora possiamo accettare che l’uno presuma oggetti o forze inferiori. In questo caso, anche se il dualismo può spiegare ugualmente la coscienza, il materialismo è chiaramente la teoria più semplice fin qui poiché non presuppone oggetti o processi al di sopra di quelli fisici. I materialisti si interrogano meravigliati sulla necessità di credere nell’esistenza di simili misteriose e non-fisiche entità e, non solo, nel periodo successivo alla rivoluzione darwiniana, essi dimostrano di condividere la teoria evolutiva e l’ipotesi della presenza di coscienza anche nella maggior parte degli esseri viventi non umani.

¹⁰⁰ L’intelligenza artificiale (IA) copre l’area di ricerca che coinvolge informatica, logica, psicologia, linguistica ed ha l’obiettivo di realizzare dei sistemi capaci di prestazioni equiparabili a quelle umane, sia nello svolgimento di attività intelligenti che nella risoluzione di problemi e nella comprensione del linguaggio naturale. Si tratta, quindi, dello sviluppo tecnologico del problema della logica delle funzioni che riteniamo calcolabili che, Alan Turing, logico degli anni trenta, si propone di chiarire elaborando la nozione di una macchina ideale composta da un nastro potenzialmente infinito, diviso in caselle successive e da un’unità di esecuzione che scorrendo sul nastro si posiziona su una determinata casella, legge il simbolo e lo sostituisce o lo lascia inalterato e poi si sposta su quella adiacente. L’unità di esecuzione prevede uno stato interno che comprende un inventario finito di stati possibili ed è guidato da un insieme finito di istruzioni.

risolve in procedure di *manipolazione computazionale* di *simboli* che sono considerati sotto il loro semplice aspetto *formale*.

L'ipotesi forte (IA) rifiuta l'idea che gli esseri umani possano manipolare, in modo sensato, i simboli solo perché ne comprendono il significato e sostiene che la capacità di pensiero appartiene a qualunque sistema, fisico o artificiale, in grado di rispettare determinate regole formali. In realtà, il computer pur essendo in grado di elaborare dati di ogni genere rivela, comunque, una totale indifferenza al significato che invece l'uomo può attribuire ai simboli, per cui, dall'obbiettivo di emulare le capacità cognitive umane, attraverso un sistema artificiale emerge il problema della *rappresentazione della conoscenza*. Il progetto, che per molti si rivela irrealizzabile, sollecita gli studiosi dell'intelligenza artificiale ad aggirare l'ostacolo impegnandosi nell'elaborazione di adeguate *euristiche* che selezionino le scelte almeno *promettenti* scartando quelle chiaramente *errate*.¹⁰¹

E' per questo che la filosofia dell'intelligenza artificiale, nata intorno all'ipotesi che sofisticati processi di calcolo meccanico possano riprodurre ogni processo di pensiero, ha assistito all'emergere di considerevoli obiezioni teoriche che è possibile sintetizzare in quella della *intenzionalità originaria* e della *pre-comprensione contestuale*.

4.6 L'intenzionalità e il mondo del soggetto

Sin dalle sue prime opere Edmondo Husserl introduce un concetto che continuerà a caratterizzare e specificare la sua adesione all'idealismo, cioè il concetto di intenzionalità della coscienza e del pensiero, già formulato nella filosofia scolastica medievale e che il filosofo attinge alla cultura filosofica tedesca che, nel XIX secolo, con Bolzano e Brentano, continua a mantenere un legame col pensiero greco e aristotelico. Aristotele, infatti, aveva rilevato che *il pensiero è in un certo modo tutte le cose* che esso pensa. Husserl chiarisce che quel certo modo, nel quale il pensiero è tutte le cose, non significa che il pensiero si

¹⁰¹ P. Churchland, *Neurophilosophy: Forward a Unified Understanding of the Mind-Brain*, The MIT Press, New York 1986.

identifica *realmente* con le cose che pensa, ma che si identifica *intenzionalmente* con le cose pensate.

La coscienza, infatti, è una certa realtà, ma è quella realtà che appunto è coscienza di qualche cosa. Come realtà, la coscienza possiede alcuni caratteri che la costituiscono: essa è un percepire, un immaginare, un pensare. Ma ciò di cui la coscienza è cosciente non è qualcosa in cui consiste e, la relazione che sussiste tra la coscienza e ciò di cui la coscienza è cosciente è *intenzionale*. Proprio per questo, la coscienza delle cose, in quanto coscienza intenzionale, non è produzione o creazione delle cose di cui è coscienza, ma è una visione che lascia *vedere* le cose e in cui le cose si *mostrano*.

Il concetto di intenzionalità, introdotto dalla filosofia medievale, per trattare le questioni della conoscenza e che presupponeva nella mente la presenza di un *simulacro della cosa conosciuta*, per la filosofia contemporanea, di derivazione analitica, sembra richiedere qualcosa in più del semplice orientamento oggettuale o orientamento mentale oggettuale. Si potrebbe supporre che questo qualcosa in più sia dato dal ruolo esclusivo della mente nello stabilire l'orientamento oggettuale. In realtà, nel rapporto intenzionale, l'essere dell'oggetto si risolve in una semplice presenza mentale e l'oggetto ha le caratteristiche che il soggetto gli attribuisce. Il fenomeno intenzionale ci mette in relazione con un mondo che non ha bisogno di coincidere con quello effettivamente esistente, ma è qualcosa come un rapporto soggettivo con oggetti soggettivamente dati.

Tuttavia, il confronto della filosofia contemporanea riguarda anche le implicazioni dell'intenzionalità nell'ambito dell'ontologia. Avanzando l'assunto del carattere soggettivo del fenomeno intenzionale, alcuni studiosi ritengono che l'intenzionalità sia in grado di relazionarci con entità prive di esistenza e comunque partecipi dell'essere. Un largo settore della filosofia analitica considera paradossale una simile idea di entità non esistenti sostenendo che, se l'oggetto intenzionale non è un'entità, allora il fenomeno intenzionale non è una relazione e, se si nega che i fenomeni intenzionali siano delle relazioni allora, afferma Russell, occorre spiegarne la natura.

Un secondo orientamento filosofico considera l'intenzionalità una *struttura effettiva* della mente tanto da rivendicare ai fenomeni intenzionali una capacità di determinare fenomeni fisici ma, e tra questi Searle, non riconosce l'intenzionalità come *struttura interna al mentale* in grado di essere rilevata indipendentemente dal contesto esterno. O ancora, in un'ottica di tipo convenzionale, difesa da Wittgenstein e da Dennett, l'intenzionalità

diviene un modo di interpretare i fenomeni mentali senza essere una struttura reale, ma al contrario, imposta dalla natura delle cose.

La motivazione dei filosofi che hanno concesso un credito al concetto di intenzionalità è di averla considerata essenziale per caratterizzare l'ambito dei fenomeni mentali, rifiutando un'immagine della mente come un mondo privato. Due sono i paradigmi filosofici intorno ai quali ruota la riflessione contemporanea sulla mente: il primo, tipico della tradizione empirista (da Locke a Schlick) interpreta l'apparente distanza dei fenomeni fisici dalla mente elaborando l'idea che quest'ultima rappresenti un ambito di fenomeni reali ma soggettivi, cioè sia essa stessa un mondo. Il secondo paradigma vede la mente non come un mondo al di là del mondo esteriore, ma come un certo modo di stare in rapporto con il mondo.

La filosofia analitica, d'altro canto, ha affrontato ampiamente la discussione sulla questione della natura del mondo interiore del soggetto con l'obiettivo di individuare il senso esatto in cui poter affrontare l'analisi di una realtà soggettiva e di formulare due possibili interpretazioni sulla plausibilità dell'una e dell'altra: la realtà soggettiva intesa come realtà privata e la realtà soggettiva intesa come realtà prospettica. La prima è rappresentata dalla sfera d'essere conoscibile da parte di un soggetto soltanto, la seconda è l'eventuale ambito d'essere consentito entro una definita organizzazione sensoriale e da parte di entità dotate di un certo apparato sensoriale e intellettuale inaccessibile ad altre.

Il dibattito intorno alle forme della conoscenza della mente altrui ha attraversato la filosofia dell'ottocento ed ha raggiunto più ampi risultati nel novecento definendo due linee di risposta. Con la prima si sostiene che solo la mente personale è aperta all'esperienza introspettiva, ma ammette l'esistenza di forme di esperienza diverse dall'introspezione e capaci di svelarci la mente altrui. Con la seconda, di derivazione anglosassone, pur ammettendo la preclusione della mente altrui a qualunque forma di esperienza, si accoglie la possibilità di conoscere la mente altrui indirettamente, attraverso un ragionamento analogico fondato sui dati introspettivi circa la nostra mente e sui dati sensoriali circa il nostro corpo e i corpi altrui.

Infatti, dalla constatazione che noi stessi abbiamo un certo genere di comportamento somatico o verbale tutte le volte che siamo in una determinata condizione interiore, secondo tali studiosi, per analogia con noi, siamo autorizzati a concludere che anche gli altri si trovano nella stessa condizione interiore.

Comunque, emergono anche posizioni più radicali che contestano sia la teoria della percezione diretta che quella del ragionamento analogico e giungono a negare la stessa idea di un accesso cognitivo privilegiato del soggetto nei confronti della propria mente. Tra questi Jerry Fodor e Hilary Putnam sostengono che la mente non è un mondo privato e che nessuno potrebbe mai proporre di spiegare il comportamento altrui ritenendosi l'unico detentore di una mente o di una sostanziale diversità espressiva mentale. Lo stesso Wittgenstein rifiuta che si possa rendere plausibile la privatezza del fenomeno mentale sostenendo che se la mente fosse privata e fosse solo soggettivamente comprensibile risulterebbe inaccessibile al linguaggio e non avrebbe alcun senso affermarne l'esistenza. Non può esistere un linguaggio privato, finirebbe per non esserci alcuna distinzione tra il seguire una regola e il semplice credere di seguirla e ciò significherebbe non averne alcuna.

Tra coloro che difendono la necessità di ammettere una realtà soggettiva come realtà prospettica vi è Thomas Nagel, il quale ritiene ingannevole il sogno di poter eliminare ogni elemento prospettico dalla nostra visione delle cose. Le esperienze non possono essere analizzate in termini oggettivi appunto perché sono intrinsecamente connesse ad una certa prospettiva soggettiva e, una simile impossibilità, a suo parere, ha delle conseguenze importanti per l'analisi filosofica della persona. Egli è un epifenomenista e, pertanto, ritiene impossibile spiegare in termini oggettivi la qualità essenziale del mentale: quella di essere fenomeno, di rendersi esperibile, di apparire a un soggetto. Il soggettivo non può essere ridotto a ciò che è oggettivo senza essere negato. Ogni riduzionismo o antidualismo naufraga contro tale impossibilità e pretendendo di cancellare il fatto che esistono punti di vista soggettivi diversi compie l'errore di identificare la realtà con quella oggettiva.

Il dibattito è ancora aperto.

4.7 La pre-comprensione contestuale

Una data significativa per il mutamento di prospettiva che si definisce nella seconda metà del Novecento, rispetto alla considerazione del mentale e per il delinearsi di un

terreno comune di indagine e di ricerca interdisciplinare, è il 1956: tra il 10 e il 12 settembre di quell'anno si tiene un Simposio sulla teoria dell'informazione al Massachusetts Institute of Technology. Lo studioso Noam Chomsky vi presentò un primo quadro della grammatica generativo-trasformativa che avrebbe pubblicato nel libro *Le strutture della sintassi* (1957). Gli informatici Newell e Simon presentarono il primo programma di computer capace di dimostrare teoremi¹⁰² e, lo psicologo Miller propose un celeberrimo contributo sulla capacità della memoria umana a breve termine. I partecipanti ebbero la sensazione della convergenza di programmi che fin lì si erano sviluppati indipendentemente.

Lasciai il simposio con la forte convinzione, più intuitiva che razionale, che la psicologia sperimentale umana, la linguistica teorica e la simulazione informatica dei processi cognitivi fossero parti di un tutto, e che il futuro avrebbe visto il progressivo svolgimento e coordinamento degli interessi che esse condividevano¹⁰³

La convergenza era su un oggetto di ricerca (i processi cognitivi umani) e sull'ipotesi della natura computazionale della cognizione. La metafora computazionale funzionalistica: la mente è il software del cervello, fa sì che una delle ragioni dell'antimentalismo della tradizione analitica, cioè la privatezza, e quindi l'oscurità dei presunti enti e processi mentali, cada di fronte all'ovvia pubblicità e trasparenza dei programmi di calcolatore. Più o meno negli stessi anni, in informatica, si sviluppano a partire dagli anni 60, i progetti della cosiddetta "intelligenza artificiale". Anche qui c'è una data di nascita convenzionale, sempre il 1956, anno del lungo simposio svoltosi nell'estate al Dartmouth College, a cui parteciparono tra gli altri Marvin Minsky e ancora Newell e Simon. La scelta del termine "intelligenza artificiale" presuppone che l'intelligenza si manifesti a livello puramente dichiarativo del linguaggio e del pensiero razionale e che possa essere staccata dal supporto fisiologico del cervello.

¹⁰² A.Newell, H.Simon, *Computer Science as Empirical Enquiry, in Mind Design: Philosophy, Psychology, Artificial Intelligence*, 1976, p.45. Newell e Simon, pionieri della scienza informatica, hanno descritto due pietre miliari della storia della loro disciplina. Il primo passo fu la creazione del concetto di programma immagazzinato che consentiva di codificare le procedure allo stesso livello dei dati su cui esse operano: "il passo successivo, compiuto nel 1956, fu il *list-processing* (che consentì) la creazione di una struttura di memoria realmente dinamica in una macchina che, fino a quel momento, si era pensato avesse una struttura fissa (...). (Il *list-processing*) fu una delle prime dimostrazioni dell'elementare astrazione, secondo cui un computer consiste di una serie di tipi di dati e di una serie di operazioni compatibili con questi tipi di dati, in modo che il sistema computazionale impieghi tutti i tipi di dati confacenti all'applicazione, indipendentemente dalla macchina (...).

¹⁰³ G.A.Miller, *A Very Personal History*, Cambridge MA, mit Center for Cognitive Science, Occasional Paper n°1, 1979.

