

## FUMETTI, ESPERIMENTI MENTALI E FILOSOFIA DELLA MENTE

ANDREA SANI

*Liceo Classico Galileo, Firenze e Società Filosofica Italiana*

### 1. Scienza e filosofia a fumetti

Da un po' di tempo a questa parte, gli scienziati e gli epistemologi hanno cominciato a occuparsi di fumetti, in alcuni dei quali hanno rintracciato, espresse in modo non banale, significative teorie scientifiche. Esempi di questa particolare attenzione nei confronti dei *comics* sono alcuni libri pubblicati recentemente: *La fisica dei supereroi* (2007) di James Kakalios<sup>1</sup>, in cui, partendo dai superpoteri degli eroi dei fumetti, un illustre scienziato costruisce una vera e propria guida alle leggi fisiche dell'universo; *La scienza fra le nuvole* (2007) di Pier Luigi Gaspa e Giulio Giorello<sup>2</sup>, che mette a confronto l'immaginazione scientifica con quella fumettistica da Disney a Jacovitti, e *La scienza dei Simpson* (2007) di Marco Malaspina<sup>3</sup>, in cui si fa notare che negli episodi della celebre saga a cartoni animati e a fumetti sono reperibili numerosi riferimenti ai traguardi della ricerca e all'attualità tecnico-scientifica. Addirittura, Bruce Bassett ed Edney Ralph hanno realizzato una *Relatività a fumetti* (2008), pubblicata recentemente da Raffaello Cortina editore<sup>4</sup>.

I *comics* possono rivestire anche qualche interesse di carattere filosofico, e non solo scientifico, perché certe trovate degli autori di fumetti ricordano le più stravaganti congetture metafisiche e gnoseologiche formulate dai filosofi. Questi ultimi, infatti, ricorrono talvolta a "esperimenti mentali" (o ideali, *Gedankenexperimente*) al limite dell'impensabile.

Gli esperimenti mentali nascono sul terreno della scienza. Galileo Galilei, per esempio, non avendo sempre la possibilità di effettuare la verifica in laboratorio delle proprie teorie per mancanza di strumenti adeguati, ricorre talvolta a una sorta di "fisica ideale", e suppone l'assenza di forze, si immagina piani perfettamente levigati, o si raffigura il movimento nel vuoto.

Gli esperimenti mentali sono frequenti anche nelle opere dei filosofi, e soprattutto in quelle dei filosofi della mente, che discutono di cervelli in una vasca (cfr. i saggi di Hilary Putnam), o di fantastici raggi teletrasportatori che dissolvono un individuo per ricostruirlo ad anni luce di distanza (cfr. i saggi di Derek Parfit). Evidentemente, tali esperimenti non si possono riprodurre nella realtà, ma è utile immaginarli per stabilire le conseguenze teoriche di certe ardite supposizioni. E' proprio sul terreno degli esperimenti mentali che è possibile un collegamento tra la filosofia e la fantascienza fumettistica, che (al pari di quella cinematografica) ci consente di visualizzare, non solo con

gli occhi della mente, le situazioni più insolite.

In particolare, gli esperimenti mentali sono introdotti nella discussione sul classico tema filosofico dell'identità personale, che cerca di stabilire su cosa si fondi la permanenza della stessa persona nel variare del tempo.

## 2. Che cos'è l'identità personale?

Il problema dell'identità personale è spesso collegato, nella letteratura sull'argomento, al cosiddetto "paradosso della nave di Teseo", a cui accenna Plutarco (46 ca – 127) nelle *Vite parallele* (*Teseo*, 23)<sup>5</sup>.

Plutarco racconta che la nave di legno a trenta remi sulla quale viaggiò il mitico eroe greco Teseo fino a Creta per uccidere il Minotauro fu conservata intatta nel corso dei secoli dagli Ateniesi, perché le parti che si deterioravano venivano via via sostituite. Arrivò così un momento in cui tutte le parti usate in origine per costruire la nave erano ormai rimpiazzate, benché la nave stessa conservasse esattamente la sua forma originaria. La questione che si può porre a questo punto è la seguente: al termine delle sostituzioni delle parti, la nave di Teseo era ancora la stessa nave di partenza?

Il paradosso può essere riferito anche all'identità personale, dato che ciascuno di noi cambia continuamente, sebbene sembri rimanere la stessa persona. Ma cos'è che fonda l'identità dell'io, nella sua continuità attraverso il tempo e in quanto distinto dagli altri enti?

A questa domanda sono possibili vari tipi di risposte. In prima istanza, si può sostenere che un individuo resta sempre lo stesso in virtù del suo corpo, cioè sulla base della sua continuità corporea. E' questo il criterio che si usa nella vita quotidiana, quando identifichiamo una persona grazie ai suoi tratti somatici o – più scientificamente – in base alle sue impronte digitali.

Un'altra risposta possibile al problema dell'identità personale è che quest'ultima risulta determinata non dal corpo, ma dalla continuità degli stati coscienti. Tale soluzione è proposta, nella filosofia moderna, dal filosofo inglese del Seicento John Locke nel suo *Saggio sull'intelletto umano* del 1690. Secondo l'empirista Locke, ciò che ci fa essere la stessa persona, e che ci rende moralmente responsabili del nostro comportamento passato, è la continuità della nostra coscienza, resa possibile dalla memoria delle azioni che abbiamo compiuto. Locke introduce, quindi, un *criterio psicologico* di identità personale, e non un *criterio corporeo*.

Per argomentare la sua tesi, il filosofo inglese propone un fantasioso "esperimento mentale", quello del "principe e del ciabattino", con il quale intende dimostrare che la continuità del corpo non fonda la continuità della persona.

## 3. L'esperimento mentale del principe e del ciabattino

L'esperimento mentale di Locke legato al tema dell'identità personale è il seguente, contenuto nel paragrafo 17 del capitolo XXVII del secondo libro del *Saggio sull'intelletto umano*:

Se l'anima di un principe portando con sé la consapevolezza della vita passata del principe, entrasse a informare di sé il corpo di un ciabattino subito dopo che questo fosse stato abbandonato della propria anima, ognuno vede che egli sarebbe la stessa persona che il principe, responsabile solo delle azioni del principe; ma chi direbbe che si tratta dello stesso uomo?<sup>6</sup>

Qualora i contenuti di coscienza e i ricordi di tutte le esperienze di un principe venissero magicamente trasferiti nel corpo di un ciabattino, il ciabattino, malgrado il suo aspetto corporeo, diverrebbe il principe. Di conseguenza, secondo Locke, l'identità del principe (come quella di ogni persona) non dipende dal suo corpo, ma dalla continuità della sua coscienza. Sono i suoi stati coscienti e la sua memoria che fanno del principe ciò che egli è, e non il permanere della sua sostanza corporea.

Secondo Locke, l'identità personale di un individuo non dipende nemmeno dal permanere della sua sostanza spirituale, o *res cogitans*, come la chiama il filosofo francese René Descartes. Certo, per Locke, "l'opinione più probabile" è che la nostra coscienza "sia annessa a una sola sostanza immateriale", o anima. Però, dato che la sostanza spirituale, intesa come "sostrato" dei nostri stati d'animo, non è oggetto d'esperienza, il filosofo empirista sospende il giudizio al riguardo. Secondo lui, ciò che ai nostri occhi ci fa essere la stessa persona è semplicemente la continuità dei nostri atti coscienti, quale che sia la loro origine.

L'io non è determinato dall'identità o diversità della sostanza, – precisa Locke – cosa di cui non può essere sicuro, ma solo dall'identità della coscienza<sup>7</sup>.

La concezione di Locke è dunque diversa sia da quella dei materialisti (per i quali l'identità personale deriva dalla permanenza di una sostanza fisica), sia da quella degli spiritualisti (per i quali deriva dalla permanenza di una sostanza spirituale), giacché per il filosofo empirista l'identità personale è indifferente al sostrato in cui essa si realizza: la nostra identità è un meccanismo che ha il suo fondamento nella relazione che la memoria instaura tra le impressioni continuamente mutevoli, e tra il presente e il passato.

#### 4. Il Globo Gemello di Leibniz

La tesi di Locke, secondo la quale ciò che ci fa essere la stessa persona è il flusso della coscienza, non è però esente da critiche, e fu già contestata da Gottlieb Wilhelm Leibniz nei *Nuovi saggi sull'intelletto umano* del 1705 (cfr. parte II, capitolo XXVII, paragrafo 23), dove anche il grande filosofo tedesco escogita un suo fantasioso esperimento mentale per confutare la posizione lockiana, quello del "globo gemello".

Si può dire – afferma Leibniz – che in un altro luogo dell'universo o in un altro tempo, vi sia un globo che non differisce sensibilmente dal globo terrestre che abitiamo e che ciascuno degli uomini che lo abitano non differisca in modo sensibile da ognuno di noi. Così vi saranno più di cento milioni di coppie di persone simili, cioè di persone con le stesse apparenze e coscienze, e Dio potrebbe trasferire i soli spiriti, o anche i loro corpi, da un globo all'altro senza

che se ne accorgessero. Ma sia che vengano trasferiti, sia che li si lascino dove sono, che si dirà delle loro persone o del loro sé, secondo voi?<sup>8</sup>

Se consideriamo una coppia costituita da un abitante della nostra Terra e dal suo gemello abitante nell'altro globo analogo al nostro ipotizzato da Leibniz, i due individui, pur avendo dei contenuti mentali coscienti qualitativamente identici, non costituiranno certo la stessa persona, appartenendo a mondi diversi e separati da un'enorme distanza.

Dunque, la continuità dei ricordi coscienti non fonda – come ritiene Locke – l'identità personale, perché non è sufficiente a distinguere il proprio essere da quello di tutti gli altri. L'identità personale, secondo Leibniz, consiste, invece, nella permanenza della stessa sostanza spirituale (o “monade”), che è titolare dei nostri ricordi coscienti e anche di quelli inconsci, o “piccole percezioni” (*petites perceptions*) senza consapevolezza.

Il filosofo della mente Michele Di Francesco osserva che Leibniz ha avuto il merito di evidenziare il fatto che

l'insieme dei contenuti psicologici è un tipo generale, mentre l'individuo è un particolare: dato un qualunque insieme di contenuti, che dovrebbe costituire l'essenza di un individuo, possiamo immaginare una situazione in cui il medesimo insieme sia posseduto da un'altra persona<sup>9</sup>.

In effetti, Leibniz afferma:

L'organizzazione o configurazione senza un principio di vita sussistente, quella che io chiamo monade, non sarebbe sufficiente a far permanere idem numero lo stesso individuo; infatti potrebbe conservarsi specificamente senza permanere individualmente. (...) Quanto alle sostanze che hanno in sé stesse una vera ed effettiva unità sostanziale, cui si possono attribuire le azioni vitali propriamente dette e quanto agli esseri sostanziali – quae spiritu continentur – come diceva un antico giureconsulto, contenuti, cioè nella stessa anima indivisibile, si ha ragione di dire che rimangono lo stesso individuo, in virtù di quell'anima o spirito che costituisce l'io in quelle di esse che pensano<sup>10</sup>.

L'identità personale, per Leibniz, *si manifesta* nella coscienza ma *non si risolve* solo in questa manifestazione. L'identità personale è infatti legata all'identità sostanziale.

## 5. Le Terre Gemelle dei *comics*

L'esperimento mentale di Leibniz del Globo Gemello è giudicato dal filosofo della mente Michele Di Francesco un'anticipazione del celebre argomento della “Terra Gemella” del filosofo analitico Hilary Putnam<sup>11</sup>. Ma la fantasia filosofica leibniziana precorre anche le innumerevoli invenzioni dei “mondi gemelli” della fantascienza, delle quali è un significativo esempio fumettistico la serie americana che si intitola proprio *Terre Gemelle* (*Twin Earths*), distribuita sotto forma di strisce quotidiane e di tavole domenicali dalla United Feature Syndicate. *Twin Earths* è una saga a fumetti iniziata il 16 giugno del 1952 e conclusa nel 1963, ad opera di Oskar Lebeck (1893-1966), responsabile dei testi, e Alden McWilliams (1916-1993), autore dei disegni<sup>12</sup>.

Lebeck e McWilliams ipotizzano l'esistenza di un mondo gemello del nostro, chiamato *Terra* in lingua inglese e *Tellus* (o *Terra 2*, o *Nuova Terra*) nelle varie traduzioni italiane. La prima vignetta della striscia quotidiana ci informa che *Tellus* si trova al di là del Sole, in una posizione diametralmente opposta a quella del nostro pianeta, che è posto sulla sua stessa orbita. Proprio per questo, *Tellus* risulta per noi invisibile, come l'Antiterra dei filosofi pitagorici dell'antichità. Ricordiamo, infatti, che il pitagorico Filolao di Crotona (470 a.c.-390 a.c.) aveva immaginato un decimo corpo celeste – l'Antiterra, appunto – che ruota intorno al Fuoco centrale dell'universo con un'orbita interna a quella del globo terrestre, e che non è visibile agli uomini perché essi vivono nell'emisfero della Terra rivolto verso le orbite esterne della Luna, del Sole e degli altri pianeti<sup>13</sup>. Nella saga a fumetti avviene un contatto fra i due pianeti gemelli e gli abitanti di *Tellus* arrivano sulla Terra con i loro dischi volanti “a propulsione elettromagnetica”.

Non è da escludere che Putnam, nell'immaginare l'esempio della Terra Gemella, più che da Leibniz abbia preso spunto proprio da *Twin Earths* di Lebeck e McWilliams, dato che esplicitamente, nel saggio *Il significato di “significato”* (1975) che tratta della Terra Gemella, il filosofo americano ammette di essersi “ispirato alla fantascienza”.

Una “Terra Gemella” è anche il *Mondo Duplex* (*Mondo Bizzarro*) dei *comics* di *Superman*, il supereroe creato dallo scrittore Jerry Siegel (1914-1996) e dal disegnatore Joseph (Joe) Shuster (1914-1992) nel giugno del 1938. Il *Mondo Duplex* è un pianeta analogo alla Terra popolato da copie (sebbene imperfette) dello stesso *Superman* e dei suoi amici *Perry White*, *Jimmy Olsen*, *Lois Lane*, ecc., creati utilizzando un “raggio duplicatore” dal nemico di *Superman* *Lex Luthor*<sup>14</sup>.

## 6. I fumetti di Blake e Mortimer

Anche il suggestivo esperimento mentale del principe e del ciabattino proposto da Locke nel *Saggio sull'intelletto umano* trova una visualizzazione a fumetti in un racconto della serie di *Blake e Mortimer*, ideata nel 1946 dal belga Edgar Pierre Jacobs (1904-1987). La storia in questione è *Il Santuario di Gondwana* (2008)<sup>15</sup>, opera di due autori, Yves Sente (n. 1964) e André Juillard (n. 1948), che hanno riproposto in nuove avventure i celebri personaggi di Jacobs: il professor *Philip Mortimer*, fisico nucleare, e l'amico *Francis Blake*, capitano del servizio segreto inglese, protagonisti di una saga che mescola scienza e fantascienza alla Jules Verne, spie e scienziati pazzi, armi assolute e fanta-archeologia, il tutto disegnato in uno stile iper-preciso di estrema leggibilità, piatto e senza sfumature, detto “linea chiara” (*ligne claire*).

*Il Santuario di Gondwana* forma un trittico con la precedente storia in due tomi *I sarcofagi del Sesto Continente* (2003-04)<sup>16</sup>. In questi tre albi, Sente e Juillard immaginano che un misterioso scienziato-mago indiano, che si fa chiamare *Açoca*, abbia costruito in Antartide un diabolico macchinario (i cosiddetti “sarcofagi”), che rende possibile una specie di “teletrasporto”. I sarcofagi, infatti, sono capaci di “estrarre” dal cervello di un uomo le connessioni elettriche che legano i suoi neuroni, creando una sorta di

“mente virtuale”, e di inviarla ovunque si voglia attraverso le reti hertziane.

Nei sarcofagi finiscono il professor *Mortimer* e il suo irriducibile nemico, il malvagio colonnello *Olrik*, fatti prigionieri da *Açoca*. Dai cervelli di questi due antagonisti, *Açoca* estrae le rispettive “menti virtuali”, che poi rientrano (almeno apparentemente) nei relativi corpi. Ma alla fine del terzo volume del trittico (appunto nel *Santuario di Gondwana*), con un imprevedibile colpo di scena, Sente e Juillard rivelano che la mente del colonnello *Olrik* è in realtà rientrata nel sarcofago contenente il corpo di *Mortimer* e viceversa. Nel corso di tutta la storia, *Olrik* si è sostituito a *Mortimer*, che, invece, è rimasto prigioniero nel corpo del suo avversario, bloccato nel sarcofago a causa della caduta di alcuni blocchi di ghiaccio.

Gli autori del fumetto suppongono, dunque, un evento fantastico analogo a quello ideato da Locke. Nel *Saggio sull'Intelletto umano* Locke ipotizza che le menti di due individui collocati agli estremi della scala gerarchica della società (un principe e un ciabattino) si scambino i loro corpi. I due autori della storia a fumetti escogitano un esperimento simile, ma lo immaginano fra due uomini che rappresentano delle personalità opposte dal punto di vista morale: il buono e il cattivo.

## 7. La prova della scrittura

Il risultato dello scambio delle menti è il medesimo sia nel caso descritto da Locke, sia in quello rappresentato nella storia di Sente e Juillard. Agli occhi di tutti, dopo la magica trasformazione, il ciabattino di Locke è lo stesso ciabattino di prima, mentre, in realtà, egli ora il principe, perché è la mente del principe (in cui risiede lockianamente la vera identità personale) che abita in lui. In modo analogo, nel *Santuario di Gondwana*, agli occhi degli amici del professor *Mortimer* (e a quelli del lettore), il simpatico personaggio sembra lo stesso delle precedenti avventure, almeno fino alla conclusione della storia, quando si scopre inaspettatamente che la sua personalità è invece quella di *Olrik*, che ha escogitato un piano diabolico approfittando del suo diverso aspetto fisico. Per fortuna il piano fallisce e, sempre grazie ai sarcofagi, le menti di *Mortimer* e di *Olrik* riacquistano i loro corpi di origine.

*Il Santuario di Gondwana* si fa apprezzare non tanto per le sue componenti avventurose (abbastanza convenzionali), ma proprio per il colpo di scena che conclude la storia, allorché il lettore capisce che nel corpo di *Mortimer* si è insediata la mente di *Olrik*. La rivelazione conclusiva proposta dallo sceneggiatore Yves Sente ricorda anche l'idea centrale della pellicola horror *Il sesto senso* (*The Sixth Sense*, 1999) di M. Night Shyamalan, perché la scoperta dello scambio delle due personalità produce un capovolgimento di prospettiva analogo a quello che si verifica nel finale del film (quando lo spettatore comprende all'improvviso che il protagonista della pellicola, interpretato da Bruce Willis, non è un uomo in carne e ossa ma un fantasma), e costringe il lettore a rileggere tutta la storia in una visuale completamente diversa.

Sente e Juillard mostrano anche in che modo sarebbe possibile scoprire, dall'esterno, il trasferimento della mente di un uomo nel corpo di un altro. Nel corso della storia,

*Olrik* studia il diario di *Mortimer* che contiene le memorie del professore, in modo da perfezionare l'attendibilità del suo nuovo comportamento. Ma alla fine dell'avventura, *Olrik* sarà tradito dalla sua stessa calligrafia, che risulterà diversa da quella di *Mortimer*.

Infatti, se una mente entrasse in un corpo estraneo, quest'ultimo conserverebbe tutte le sue capacità puramente fisiche, come per esempio la voce, che è prodotta dalla gola e dalle corde vocali; ma sarebbe la mente a guidare la mano quando scrive. Cosicché la scrittura potrebbe essere un elemento discriminante per stabilire se un uomo è un principe diventato per magia ciabattino o se, invece, la coscienza di un criminale come *Olrik* è penetrata fantascientificamente nel corpo di un eroe positivo come *Philip Mortimer*!

## 8. Il funzionalismo

Ipotizzando che la mente di un uomo consista nelle "connessioni elettriche" fra i neuroni del suo cervello (secondo la terminologia degli anni Cinquanta, epoca nella quale è ambientata la storia), e che proprio per questo possa essere "estratta" dal suo corpo e trasmessa nel corpo di un altro grazie a un incredibile marchingegno, lo sceneggiatore del *Santuario di Gondwana* sfrutta in modo implicito la concezione dei filosofi della mente cosiddetti "funzionalisti", che, nel Novecento, hanno ripreso e radicalizzato le posizioni di John Locke.

Come si è detto, Locke non nega che una sostanza (materiale o spirituale) possa essere all'origine della nostra coscienza; si limita a sostenere che il problema della natura della sostanza non è pertinente per l'identità personale. I funzionalisti, invece, come nota Michele Di Francesco<sup>17</sup>, estremizzano questa tesi di Locke, arrivando a concepire la mente addirittura come *software* o "informazione", piuttosto che come *hardware*.

Il funzionalismo, fondato da Hilary Putnam (che però, in un secondo tempo, ha rinnegato le sue precedenti posizioni) identifica gli stati mentali dell'uomo con "stati funzionali", cioè con una certa funzione, con un certo processo che, a partire da determinati *input* sensoriali, e da determinati stati psichici, quali credenze, opinioni, ricordi, produce determinati *output*, per esempio certe risposte motorie.

Considerando gli stati mentali come stati funzionali, i funzionalisti paragonano la nostra mente al "programma" di un calcolatore (il *software*, appunto), mentre il nostro cervello alla "macchina" (o *hardware*), e sostengono la tesi fantascientifica che anche un computer può "pensare". Il cervello è la macchina fisica che esegue il programma, mentre la mente è il programma stesso (e quindi non si identifica con la macchina, anche se gira sulla macchina).

Ora, un *software* può essere realizzato da supporti diversi, e può passare da macchina a macchina. In modo analogo, la mente dell'uomo, essendo un programma, non sarebbe una sostanza materiale (o spirituale), ma un *modo* delle sostanze, cioè qualcosa che è realizzato in un oggetto materiale (il cervello), ma che – in teoria – potrebbe essere estrapolato dal cervello e trasmesso da un oggetto materiale all'altro (per esempio dal cervello di *Mortimer* a quello di *Olrik*).

## 9. Le obiezioni al funzionalismo

La teoria funzionalista, secondo la quale i processi della mente umana sarebbero assimilabili ai programmi di un computer, e che giustifica il suddetto, ardito esperimento ideale, ha però suscitato da tempo numerose obiezioni di carattere filosofico e scientifico.

Una di queste fu formulata da John Lucas all'inizio degli anni Sessanta nell'articolo *Mente, macchine e Gödel* (1961)<sup>18</sup>, e si basa su una (discussa) estrapolazione filosofica del primo teorema di Gödel del 1931. Successivamente, tale obiezione è stata ripresa – in termini un po' diversi – da Roger Penrose nel suo libro del 1989 *La mente nuova dell'imperatore*<sup>19</sup>.

Semplificando i termini del discorso, l'obiezione di Lucas alla concezione della mente come *software* è questa: per il primo teorema di Gödel, in ogni sistema formale coerente, assiomatizzabile e sufficientemente potente, esiste una formula del sistema che non è dimostrabile al suo interno, essendo *indecidibile*. Eppure tale formula indimostrabile è intuitivamente vera, nel senso che la mente umana è in grado di riconoscere la verità. Siccome i *software* dei computer costituiscono la realizzazione concreta di un sistema formale, ne consegue che un *software* non domina la nozione semantica di verità, e poiché, invece, la nostra mente è capace di farlo, possiamo concludere che la mente non è un programma<sup>20</sup>.

Un'altra obiezione è proposta da John Searle, il quale osserva che i programmi di un computer si limitano a manipolare i simboli senza comprenderli<sup>21</sup>. Ciò che avviene nella mente di un uomo quando parla non è solo un processo formale, un mero collegamento sintattico di segni. Ogni stato mentale umano ha la peculiarità di riguardare sempre qualcosa, di avere cioè un contenuto, un significato di cui siamo coscienti. Invece, le macchine con i loro programmi anche più elaborati non comprendono nulla e non sanno quello che fanno.

Altri autori, infine, come per esempio Thomas Nagel, fanno notare che il funzionalismo, interpretando la mente come un insieme di procedure che mediano il rapporto fra *input* percettivi e *output* del comportamento, non offre una soddisfacente spiegazione teorica della mente perché trascura una caratteristica fondamentale dei nostri stati mentali, di cui tutti abbiamo esperienza: la loro dimensione qualitativa, che non è affatto equivalente a stati funzionali<sup>22</sup>. Gli aspetti qualitativi degli stati mentali, detti "*qualia*" (plurale neutro latino di *quale*, cioè "qualità", "attributo") consistono, per esempio, nel vedere un colore, nell'udire un suono o nel provare un dolore. I *qualia* sono i modi in cui le cose ci appaiono e "fanno un certo effetto" a chi li sperimenta. In sintesi, secondo Nagel, una mente non è un programma come pensano i funzionalisti, perché non si prova nulla ad avere un programma, mentre è indubbio che si prova qualcosa ad avere una mente<sup>23</sup>.

Con un argomento che ha suscitato un acceso dibattito filosofico, Nagel, nell'articolo *Che effetto fa essere un pipistrello?*<sup>24</sup> ha sostenuto che alla scienza sfugge proprio l'aspetto qualitativo dei fenomeni mentali. Nagel fa l'esempio del pipistrello che,



com'è noto, emette ogni secondo degli ultrasuoni per riuscire a orientarsi nell'ambiente. Ebbene: benché si possano spiegare scientificamente i processi fisici che caratterizzano il sistema sonar dei pipistrelli, noi non potremmo sapere cosa si prova a percepire degli ultrasuoni, a meno di essere un pipistrello. La conoscenza degli aspetti fisici della mente non può informarci su che effetto fa avere una certa sensazione.

Prendendo di nuovo come esempio i *comics*, si può dire che *Batman* – il personaggio creato nel 1939 da Bob Kane (Robert Kahn, 1915-1998) e da William “Bill” Finger (1914-1974) – anche se possiede l'aspetto e il comportamento esteriore di un pipistrello, non sa che cosa si prova a percepire il mondo con un sistema sonar, perché non possiede la struttura interna di un pipistrello. Invece, *Spiderman* – nato nel 1962 a opera di Stan Lee e Stephen “Steve” Ditko – che è stato morso da un ragno radioattivo e ne ha assunto i poteri e le capacità percettive, sa esattamente che cosa si prova a essere un ragno!

### 10. Il diabolico *Mister Jinx*

Senza entrare ulteriormente nel merito di queste critiche al funzionalismo, resta il fatto che il paragone tra la mente umana e il *software* dei computer costituisce un ottimo spunto per le storie di fantascienza a fumetti. Effettivamente, il funzionalismo, oltre ad aver ispirato la suddetta avventura di *Blake e Mortimer*, sta alla base almeno di un'altra storia di un celebre personaggio dei *comics*, *Martin Mystère*, creato nel 1982 dallo sceneggiatore Alfredo Castelli e dal disegnatore Giancarlo Alessandrini per la Bonelli Editore.

*Martin Mystère* è un archeologo, un antropologo, ma soprattutto un “detective dell'impossibile” alla *Indiana Jones*, che affronta enigmi d'ogni genere, da quelli storici a quelli (para)scientifici. Nell'episodio *I giorni dell'incubo*, pubblicato negli albi 62, 63 e 64 del maggio-luglio 1987 (testi di Castelli e disegni di Giovanni Fregghieri)<sup>25</sup>, troviamo un'ulteriore versione fantascientifica in chiave “funzionalista” dell'esperimento mentale dello scambio dei corpi.

In questa storia ritorna un celebre nemico di *Martin Mystère*, il mefistofelico *Mister Jinx*, che ciclicamente si impossessa di straordinarie invenzioni altrui, con le quali realizza i “sogni impossibili” dei propri ricchi clienti. Questa volta, *Mister Jinx* sfrutta la scoperta di un geniale scienziato, *Samuel Eulemberg*, che assicura l'eterna giovinezza a vecchi uomini facoltosi. Grazie all'invenzione di *Eulemberg*, *Jinx* riesce a riversare con un complicato procedimento elettronico il contenuto di una mente nel cervello di un altro uomo. “Esattamente come si fa con i dischetti dei computer”, precisa *Martin Mystère*. Usando la forza, *Mister Jinx* si procura un “donatore”, giovane e bello, e grazie a un “bio-computer”, trasferisce nel suo corpo i ricordi e le conoscenze di anziani miliardari che vogliono ringiovanire. Il corpo del vecchio viene poi eliminato, e il suo proprietario può continuare a vivere in un nuovo “involucro” sano e robusto.

Lo stesso caso è descritto da Martin Cohen in *Lo scarabeo di Wittgenstein e altri classici esperimenti mentali* (2005)<sup>26</sup>, dove l'autore reinterpreta a suo modo l'esempio

della “macchina cambia-corpo” di cui parla il filosofo inglese Bernard Williams (1929-2003) nel saggio *The Self and the Future* (1989)<sup>27</sup>. Cohen, sempre per discutere il tema dell’identità personale, immagina un macchinario che può essere usato per trasferire conoscenze, ricordi e pensieri da un individuo all’altro, e suppone che entrino in questa macchina un vecchio professore e un suo studente, bello ma non troppo brillante. Il professore vuole assumere il corpo del giovane, riprogrammandolo con tutti i propri attributi mentali, e al tempo stesso trasferire la mente stupida di Steve nel suo corpo decrepito.

### 11. Duplicazione mentale

Ma la storia di *Martin Mystère* ricorda anche gli esperimenti mentali di Derek Parfit che, in una sorta di “sala operatoria virtuale”, immagina “menti molteplici” nate dal trasferimento di parti del cervello di un individuo in corpi diversi<sup>28</sup>. Che cosa accadrebbe – si chiede Parfit – se si scoprisse che metà del cervello basta per far funzionare un trapianto cerebrale? In tal caso non ci sarebbero “due se stessi”, producendo una sorta di duplicazione mentale?

Già Thomas Hobbes, riprendendo nel *De Corpore* (1655, I, XI, 7) il paradosso della nave di Teseo per stabilire ciò che determina l’esistenza individuale, si poneva la seguente domanda<sup>29</sup>: se un uomo avesse tenuto da parte tutte le tavole e travi rimosse dalla nave di Teseo, allo scopo di costruire un’imbarcazione assolutamente indistinguibile da quella di partenza (cioè della stessa forma e della stessa materia), quale delle due navi potrebbe ancora dirsi “la nave di Teseo”?

Nei *Giorni dell’incubo* succede qualcosa di analogo a *Martin Mystère*, perché la mente del “detective dell’impossibile” viene duplicata da *Mister Jinx* con il bio-computer, ridotta a un *software* e inserita nel corpo di un altro individuo, *Alfie Doolittle*, un vecchio alcolizzato, mentre *Mystère* è ancora vivo, cosciente e immobilizzato in un laboratorio. Così, per un certo periodo, esistono *due Martin Mystère*. “E’ una sensazione inquietante confessa *Mystère*. – Io ho sempre mantenuto la cognizione di essere me stesso. Ma l’altro – che poi è morto – può affermare esattamente la stessa cosa”.

Secondo Locke, per il quale, come abbiamo detto, la mente consiste nel flusso della coscienza, *Martin Mystère* e *Alfie Doolittle*, possedendo gli stessi ricordi e gli stessi contenuti mentali, sarebbero la stessa persona (anche se non lo stesso *uomo*)<sup>30</sup>. La persona è per Locke soltanto un insieme di contenuti psichici: di conseguenza, possiamo immaginare che lo stesso insieme sia posseduto da due individui diversi contemporaneamente. Leibniz, invece, non sarebbe dello stesso parere perché, identificando la persona con la sostanza spirituale, o “monade”, e non con i suoi ricordi coscienti, sosterebbe che *Alfie Doolittle* non è il vero *Martin Mystère*, ma che è diventato solo *simile* a *Martin Mystère*, dato che è pur sempre un’altra sostanza spirituale.

## NOTE

<sup>1</sup> Cfr. [10].

<sup>2</sup> Cfr. [8].

<sup>3</sup> Cfr. [17].

<sup>4</sup> Cfr. [1].

<sup>5</sup> Cfr. [22].

<sup>6</sup> Cfr. [14], libro II, cap. XXVII, par. 17, p. 400. In realtà, come osserva M. Di Francesco (in [7], p. 76), la formulazione dell'esempio proposto da Locke non è tra le migliori, perché il riferimento all'"anima" può essere fuorviante. Ciò che conta per il filosofo inglese – precisa Di Francesco – è che nell'esperimento mentale abbiamo il trasferimento nel corpo del ciabattino dei contenuti e dei ricordi del principe (intesi come flusso di coscienza), e non tanto della sua sostanza spirituale o anima.

<sup>7</sup> Cfr. [14], libro II, cap. XXVII, par. 25, p. 405.

<sup>8</sup> Cfr. [13], p. 370.

<sup>9</sup> Cfr. [7], p.125.

<sup>10</sup> Cfr. [13], p. 357.

<sup>11</sup> Cfr. [7], p. 123, nota 6. Putnam presenta l'argomento della "Terra Gemella" nel saggio del 1975 *Il significato di "significato"* (in [23]), per risolvere un problema diverso rispetto a quello dell'identità personale discusso da Leibniz. Putnam, infatti, introduce la sua fantasia filosofica affrontando una sottile questione di filosofia del linguaggio relativa al rapporto di "riferimento" che le parole intrattengono con la realtà.

<sup>12</sup> La prima apparizione della serie di O. Lebeck e A. McWilliams, *Terre Gemelle*, avviene in Italia su [11], supplemento del mensile a fumetti *Eureka*, che pubblica le tavole domenicali della serie. Le strisce giornaliera, invece, sono stampate per la prima volta su [12]. Cfr. al riguardo [29].

<sup>13</sup> Cfr. [6], 44 A16.

<sup>14</sup> La prima storia della lunga serie che tratta di questi cloni è contenuta nel *comic book Superboy* n° 68 (ottobre 1958) ed è opera di Otto Binder (1911-1974, testi) e George Papp (1916-1989, disegni). Qui da noi, l'episodio è apparso sul n° 157 degli *Albi del Falco*, la collana edita da Mondadori dedicata alle avventure di *Nembo Kid* (come allora si chiamava *Superman* in Italia). Va detto, però, che nel caso del *Mondo Duplex* di *Superman* la corrispondenza fra l'esperimento filosofico di Leibniz del Globo Gemello e la visualizzazione fumettistica non è puntuale, perché, a differenza degli abitanti del pianeta immaginato da Leibniz, i cloni del Mondo Duplex dei fumetti di *Superman* sono copie (molto) imperfette degli abitanti della Terra, e si comportano "a rovescio" rispetto ai terrestri, dato che su Duplex vige il "Codice Bizzarro", che addirittura giudica un crimine comportarsi bene o creare qualcosa di bello. D'altra parte, anche sul globo leibniziano i "doppioni" dei terrestri non sono perfettamente uguali ai loro modelli. Pur presentando le stesse proprietà coscienti degli uomini della Terra (una caratteristica che Leibniz ipotizza per confutare l'argomento di Locke), i "doppioni" si distinguono dai terrestri per le loro piccole percezioni inconsce. Se, infatti, due persone simili sulla Terra e sul Globo

Gemello avessero uguali tutte le loro proprietà (comprese quelle inconse), non sarebbero due ma costituirebbero un solo individuo, in virtù del principio leibniziano dell'“identità degli indiscernibili”, secondo il quale due enti non discernibili, cioè che hanno le stesse proprietà, in realtà sono identici.

<sup>15</sup> Cfr. [28]. Sull'argomento, cfr. anche [25].

<sup>16</sup> Cfr. [27].

<sup>17</sup> Cfr. [7], pp. 78-84,

<sup>18</sup> Cfr. [16].

<sup>19</sup> Cfr. [21].

<sup>20</sup> Questa argomentazione non convince tutti gli studiosi di Intelligenza Artificiale: per esempio, Gabriele Lolli rileva che negli argomenti di Lucas e Penrose si cela un errore di interpretazione (cfr. [15], pp. 109-112). Infatti, la formula che risulta indimostrabile in un sistema formale è riconosciuta dalla mente umana come vera non in assoluto, ma come vera solo nell'ipotesi della coerenza di tale sistema. Dunque, per riconoscere la verità della formula in questione, bisogna prima essere in grado di provare la non contraddittorietà del sistema in cui essa è costruita. Ma, in base al cosiddetto “secondo teorema di Gödel”, non esiste una prova assoluta di tale coerenza. In altre parole, noi possiamo riconoscere soltanto la verità condizionale della formula (sotto l'ipotesi della non contraddittorietà), non quella assoluta. Di conseguenza, il primo teorema di Gödel che limita le possibilità dei sistemi formali non sarebbe sufficiente a dimostrare la superiorità della mente umana sui computer.

<sup>21</sup> Cfr. [26].

<sup>22</sup> Cfr. [18].

<sup>23</sup> Le altre ipotesi circa la natura della mente – alternative al funzionalismo – sono il dualismo interazionista, la teoria materialista dell'identità, il “connessionismo” e la concezione scettica dei cosiddetti “misteriani”. Per il dualismo interazionista, sostenuto nel Novecento da John Carew Eccles (1903-1997), premio Nobel per la fisiologia e la medicina nel 1963, e dal filosofo della scienza Karl Popper (1902-1994), la mente è distinta dalla materia (e quindi dal cervello), anche se può interagire con essa. La teoria materialista dell'identità, fondata da Ullin Place (1924-2000) e Jack Smart, sostiene l'identità degli stati della mente con gli stati cerebrali. Il “connessionismo” (o teoria delle reti neurali) di David E. Rumelhart e James L. McClelland, ritiene che i processi cognitivi potrebbero essere realizzati solo da una macchina la cui struttura fosse analoga al nostro cervello, in cui esiste un elevato numero di connessioni tra le unità neuronali, e in cui l'elaborazione dei dati avviene *in parallelo*, e non *in sequenza* (un passo alla volta) come accade invece nei normali computer. Invece, i cosiddetti “misteriani” come Colin McGinn sono giunti alla conclusione che il problema del rapporto mente/corpo sarà sempre per l'uomo insondabile e inesplicabile. Su questo punto cfr. [24].

<sup>24</sup> Cfr. [19].

<sup>25</sup> Cfr. [4], [3], [2].

<sup>26</sup> Cfr. [5], pp. 32-33.

<sup>27</sup> Cfr. [30]. Sulla macchina cambia-corpo immaginata da B. Williams cfr. [5], pp. 32-33.

<sup>28</sup> Cfr. [20].

<sup>29</sup> Cfr. [9], p. 185.

<sup>30</sup> Trattando del tema della reincarnazione, Locke afferma: “Questo ci può mostrare in che consista l’identità personale: non nell’identità della sostanza ma, come ho detto, nell’identità della coscienza, per cui se Socrate e l’attuale sindaco di Queinborough si trovano d’accordo [cioè se hanno gli stessi ricordi coscienti, n.d.a], sono la stessa persona”, in [14], libro II, cap. XXVII, par. 21, p. 402.

## BIBLIOGRAFIA

- [1] Bassett, B., e Ralph, E., *La relatività a fumetti*, Raffaello Cortina editore, Milano 2008.
- [2] Castelli, A. e Freghierì, G., *Fantasmì a Manhattan*, in *Martin Mystère* n° 64, Bonelli editore, Milano luglio 1987.
- [3] Castelli, A. e Freghierì, G., *Operazione Dorian Gray*, in *Martin Mystère* n° 63, Bonelli editore, Milano giugno 1987.
- [4] Castelli, A. e Freghierì, G., *Quarta dimensione*, in *Martin Mystère* n° 62, Bonelli editore, Milano maggio 1987.
- [5] Cohen, M., *Lo scarabeo di Wittgenstein e altri classici esperimenti mentali* (2005), Carocci, Roma 2006
- [6] Diels, H. – Kranz, W., *Die Fragmente der Vorsokratiker*, Weidmann, Berlino 1951, 1952<sup>6</sup>.
- [7] Di Francesco, M., *L'io e i suoi sé. Identità personale e scienza della mente*, Raffaello Cortina editore, Milano 1998.
- [8] Gaspa, P. L. e Giorello, G., *La scienza fra le nuvole*, Raffaello Cortina editore, Milano 2007.
- [9] Hobbes, T., *Elementi di filosofia. Il corpo - L'uomo*, a cura di A. Negri, U.T.E.T., Torino 1972.
- [10] Kakalios, J., *La fisica dei supereroi*, Einaudi, Torino 2007.
- [11] Lebeck, O. e McWilliams, A., *Terre Gemelle*, in *Eureka vacanze*, Editoriale Corno, Milano giugno 1968.
- [12] Lebeck, O. e McWilliams, A., *Terre Gemelle*, in *Gulliver* nn. 0-14, Ega, Roma 1976-81.
- [13] Leibniz, G. W., *Nuovi saggi sull'intelletto umano*, in G. W. Leibniz, *Scritti filosofici*, 2 voll., vol. II, Utet, Torino 1988.
- [14] Locke, J., *Saggio sull'intelletto umano*, Utet, Torino, 1971.
- [15] Lolli, G., *Sotto il segno di Gödel*, Il Mulino, Bologna 2007.
- [16] Lucas, J., *Minds, Machines and Gödel*, in *Philosophy*, n° 36, 1961, pp. 112-127, ristampato in Anderson, A. R., *Minds and Machines*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs NJ, 1964.
- [17] Malaspina, M. (a cura di), *La scienza dei Simpson*, Sironi editore, Milano 2007.
- [18] Nagel, T., *Coscienza e realtà oggettiva*, in Giorello, G. e Strata, P. (a cura di), *L'automa spirituale. Menti, cervelli e computer*, Laterza, Roma-Bari, 1991.
- [19] Nagel, T., *Che effetto fa essere un pipistrello?*, in T. Nagel, *Questioni morali*, Il Saggiatore, Milano 1968, pp. 162-176
- [20] Parfit, D., *Ragione e persone*, Il Saggiatore, Milano 1989.
- [21] Penrose, R., *La mente nuova dell'imperatore*, Rizzoli, Milano 1992.
- [22] Plutarco, *Vite*, a cura di A. Barigazzi, Utet, Torino 1992, voll. I-VI.
- [23] Putnam, H., *Mente, linguaggio e realtà*, Adelphi, Milano 1987.

- [24] Salucci, M., *Mente/corpo*, La Nuova Italia, Firenze 1997.
- [25] Sani, A., *I fumetti, Locke e l'identità personale*, in *Diogene. Filosofare oggi*, Giunti, Firenze dicembre 2008 – febbraio 2009, anno 4, pp. 86-88.
- [26] Searle, J., *L'analogia cervello/computer: un errore filosofico*, in G. Giorello e P. Strata (a cura di), *L'automa spirituale. Menti, cervelli e computer*, pp. 199-213, Laterza, Roma-Bari 1991.
- [27] Sente, Y. e Juillard, A., *I Sarcofagi del sesto continente*, Alessandro Editore, Bologna 2003-2004.
- [28] Sente, Y. e Juillard, A., *Il Santuario di Gondwana*, Alessandro Editore, Bologna 2008.
- [29] Tamagnini, L. (a cura di), *Terre Gemelle*, Il Fumetto, ANAFI, Reggio Emilia, 2007.
- [30] Williams, B., *The Self and the future*, in J. Perry (a cura di), *Personal Identity*, University of California Press, Berkeley 1975.