





le prime stanze

---

IL MUSEO della  
**FILOSOFIA**

A cura di

Paolo Spinicci, Clotilde Calabi, Chiara Cappelletto, Anna Ichino

Questo volume, così come il percorso espositivo delle prime due stanze de *Il Museo della filosofia*, è il frutto del lavoro comune dei curatori e del contributo prezioso dei colleghi del Dipartimento di Filosofia “Piero Martinetti” dell’Università degli studi di Milano.

con il patrocinio di



Comune di  
**Milano**

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)  
[www.mimesisedizioni.it](http://www.mimesisedizioni.it)  
[mimesis@mimesisedizioni.it](mailto:mimesis@mimesisedizioni.it)

Isbn: 9788857560182

© 2019 – MIM EDIZIONI SRL  
Via Monfalcone, 17/19 – 20099  
Sesto San Giovanni (MI)  
Phone: +39 02 24861657 / 24416383

## PRESENTAZIONE

La mostra *Il Museo della filosofia: le prime stanze*, di cui questo catalogo intende restituire le linee fondamentali, nasce dal desiderio di coinvolgere nella nostra attività di filosofi un pubblico più ampio di quello usuale.

Questo pubblico c'è, ma resta troppo spesso al di là di una porta che è difficile aprire. Così la curiosità che la filosofia desta nei non addetti ai lavori rischia di spegnersi quando la filosofia si presenta nelle vesti un poco banali della saggezza spicciola, o viceversa assume le forme ardue di un discorso tecnico incomprensibile ai più.

Vogliamo trovare un modo nuovo di aprire quella porta, nella convinzione che la riflessione filosofica non debba essere riservata a pochi specialisti. L'allenamento all'argomentazione corretta e al pensiero critico, il piacere della scoperta intellettuale, il gusto per l'esperimento mentale, sono patrimonio di tutti e il loro valore ha una grande utilità pubblica, come confermato dal patrocinio rilasciato dall'Assessorato alla Cultura del Comune di Milano alla nostra iniziativa.

*Il Museo della filosofia: le prime stanze* è parte di un progetto che mira a costituire nella città di Milano uno spazio museale per la filosofia; ciò

che presentiamo è dunque il primo passo di un lavoro di divulgazione su cui il Dipartimento di Filosofia "Piero Marinetti" dell'Università degli Studi di Milano ha deciso di impegnarsi. È un lavoro che gli compete e che si inquadra nelle attività di Terza Missione sostenute dall'Ateneo, il quale ha messo a disposizione le sale per questa fase iniziale.

Alla sua realizzazione hanno collaborato con noi alcuni specialisti dell'ambito museale, ma anche i nostri studenti: è a loro che spetterà il compito di fare da guida in un percorso che è innanzitutto rivolto a chi vuole *vedere* che cos'è e come si fa la filosofia, per poi cimentarsi attivamente in prima persona.

*Il Museo della filosofia: le prime stanze* è stato reso possibile grazie al finanziamento straordinario per i "Dipartimenti di Eccellenza" che il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca ha assegnato al Dipartimento di Filosofia "Piero Marinetti" nel 2018.

Il comitato promotore  
Paolo Spinicci, Clotilde Calabi,  
Chiara Cappelletto, Anna Ichino



# INDICE

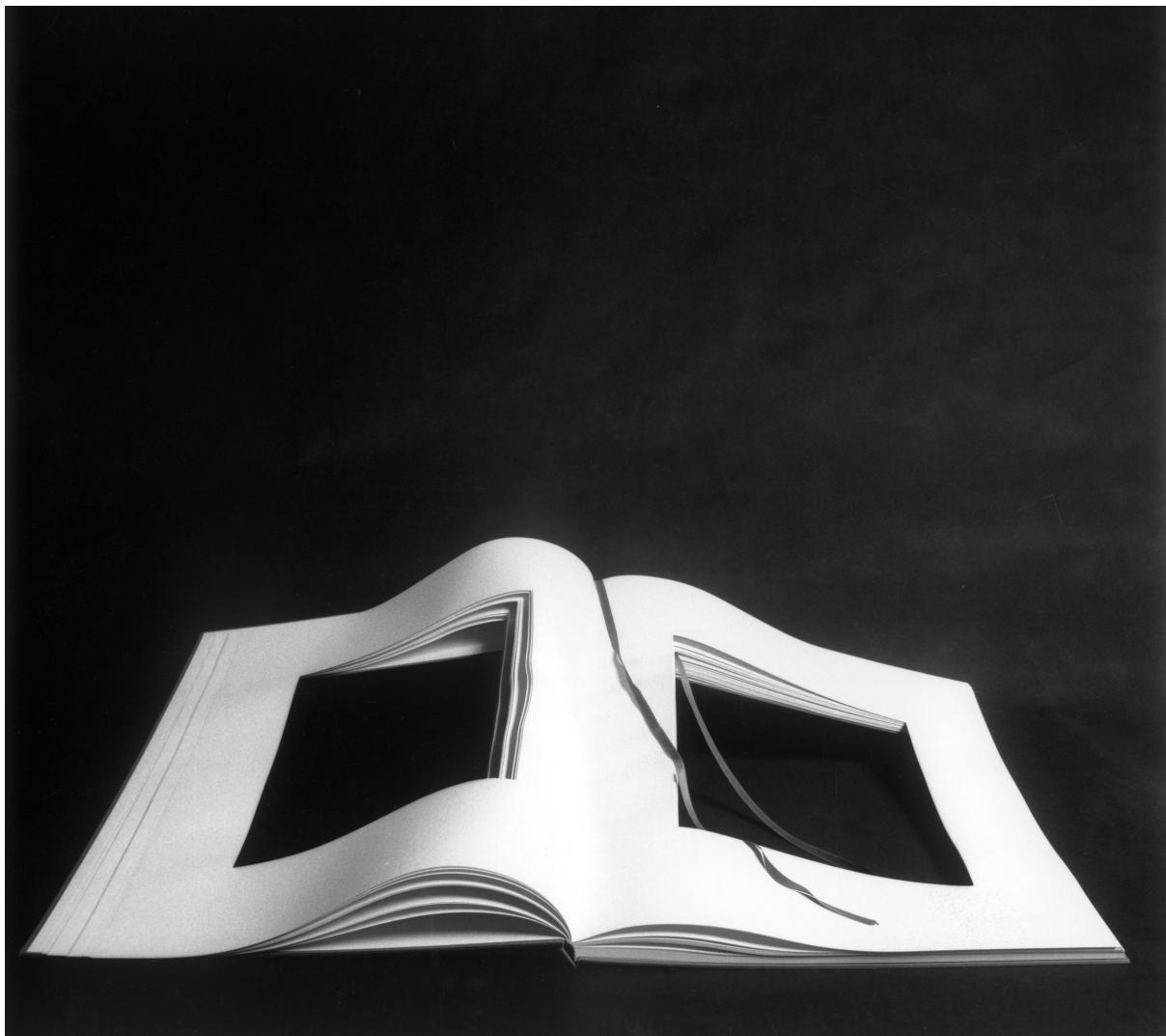
1. IL MUSEO DELLA FILOSOFIA: LE PRIME STANZE (A CURA DI PAOLO SPINICCI)	11
1.1 Una lacuna da colmare	12
1.2 Un grande libro dalle pagine ritagliate	13
1.3 Le due prime stanze	15
2. LA NATURA DEI PROBLEMI FILOSOFICI (A CURA DI PAOLO SPINICCI)	19
2.1. Schede di Approfondimento	24
Scheda 1. Il progresso in filosofia (Clotilde Calabi)	24
Scheda 2. Il concetto di filosofia in Wittgenstein (Paolo Spinicci)	25
Scheda 3. <i>Philosophical Plumbing</i> . Il filosofo come un idraulico dei concetti (Anna Ichino)	27
3. IL LAVORO DEL FILOSOFO (A CURA DI PAOLO SPINICCI)	31
4. PARADOSSI (A CURA DI ANNA ICHINO)	34
4.1 Il ruolo dei paradossi nell'indagine filosofica	35
4.2 Un primo esempio. Il paradosso della percezione (Paolo Spinicci)	37
4.3 Un secondo esempio. Il paradosso della finzione (Anna Ichino)	38
4.4 Il paradosso della finzione nella vita di tutti i giorni: un banco di prova sperimentale (Anna Ichino)	41
4.5 Schede di approfondimento	42
Scheda 1. I paradossi di Zenone (Filippo Forcignanò)	42
Scheda 2. Il paradosso di Achille e la tartaruga (Samuele Iaquinto)	44
Scheda 3. Il paradosso di Buridano (Francesco Guala)	46
Scheda 4. Il problema dei confini e i paradossi della vaghezza (Elisa Paganini)	47
Scheda 5. Sii ragionevole: scegli bene la tua speranza! (Alberto Frigo)	48
Scheda 6. Il dilemma del prigioniero (Francesco Guala)	50
4.5.1 Problemi e paradossi	51
Scheda 7. <i>L'Antigone</i> di Sofocle (Gianfranco Mormino)	51
Scheda 8. Pascal e le ragioni dell'amore (Alberto Frigo)	54
Scheda 9. L'animale uomo (Alberto Frigo)	55

5. GLI ESPERIMENTI MENTALI (A CURA DI CLOTILDE CALABI)	57
5.1 La natura degli esperimenti mentali	58
5.2 Schede di approfondimento	60
Scheda 1. L'esperimento del genio maligno (Paolo Spinicci)	60
Scheda 2. L'esperimento del cervello in una vasca (Clotilde Calabi)	63
Scheda 3 L'esperimento del trolley (Clotilde Calabi)	64
6. INDOVINA CHI SEI TU? IL GRANDE GIOCO DELL'IDENTITÀ PERSONALE (ANNA ICHINO, GIULIANO TORRENTO, ANDREA GUARDO, SAMUELE IAQUINTO)	69
6.1 Come si gioca?	69
6.2 Che cosa sei? Tre teorie filosofiche sull'identità personale	71
6.3 Le carte degli Scenari	72
I. Teletrasporto	72
II. Espianto di cervello	72
III. Trapianto di cervello	73
IV. Graduale meccanizzazione di corpo e cervello	74
V. Fissione cerebrale	75
VI. L'eterna giovinezza	76
VII. Metamorfosi kafkiana	77
VIII. La sbronza	78
IX. Coma vegetativo permanente	79
X. L'ibernazione	79
XI. Alzheimer	80
XII. Cambio radicale di personalità	81
6.4 Le carte degli imprevisti	82
7. CARATTERI FILOSOFICI (A CURA DI PAOLO SPINICCI)	84
8. LA SCUOLA DI ATENE (A CURA DI PAOLO SPINICCI)	88
9. I VIDEO (TESTI A CURA DI CLOTILDE CALABI, CHIARA CAPPELLETTI, FRANCESCO GUALA, ANNA ICHINO, PAOLO SPINICCI, SANDRO ZUCCHI)	90
10. IL MUSEO CHE VERRÀ: LE STANZE (A CURA DI PAOLO SPINICCI, CLOTILDE CALABI, ANNA ICHINO)	91
10.1 Una pianta del museo	91
10.2 La terza stanza: la Storia della Filosofia	92
La storia della filosofia attraverso gli oggetti della filosofia	92
Le forme della scrittura filosofica	95

I ruoli del dialogo	95
Le voci dialoganti	95
10.3 La quarta stanza: La Filosofia della Scienza	96
I filosofi-scienziati	96
Quando la filosofia diventa scienza	96
Quando la scienza diventa filosofia	97
Un futuro da disoccupati?	97
L'angolo degli errori e degli orrori	98
10.4 La quinta stanza: La Filosofia e le Arti	99
I materiali e le forme espressive	99
Pensieri immaginativi	99
Il carattere performativo	99
Arte e gioco	100
Arte e natura	100
Il significato dell'arte	100
 RINGRAZIAMENTI	 101



## 1. IL MUSEO DELLA FILOSOFIA: LE PRIME STANZE



1. Vincenzo Agnetti, *Libro dimenticato a memoria*

## 1.1 UNA LACUNA DA COLMARE

Nelle grandi città esistono musei di ogni genere. Esistono musei di arte antica e moderna, di storia naturale e delle scienze fisiche e chimiche. Esistono musei dell'uomo e delle civiltà, musei di storia delle nazioni e delle città, musei che narrano le vicende dell'immigrazione e dell'accoglienza, ed esistono innumerevoli musei della tecnica e della cultura materiale, del giocattolo e del design, dell'arredamento e dell'abbigliamento, della stampa, dell'automobile, del cinema e dell'aviazione. A Pieve Santo Stefano esiste uno splendido museo del diario, a New York un museo del sesso, a Roma un museo delle anime del Purgatorio. Ma della filosofia in generale sembra che ci si sia dimenticati.

È una lacuna da colmare, e la mostra che il Dipartimento di filosofia "Piero Martinetti" ha organizzato nei locali dell'Università degli Studi di Milano è un primo passo in questa direzione.

Vogliamo innanzitutto dimostrare che un museo della filosofia è possibile, invitando i visitatori a percorrere le sue prime due stanze, nella speranza di poterne presto aprire molte altre, in una sede stabile, a Milano. Un museo della filosofia ha una sua precisa funzione: vogliamo mostrare che la filosofia può essere proposta a un pubblico ampio senza dover passare fin da

principio per la lettura di testi impegnativi o di natura scolastica.

Molti hanno conosciuto la filosofia esclusivamente attraverso lo studio di manuali che non soltanto non sono sempre facili o accattivanti, ma talvolta sono all'origine di un fraintendimento che nella cultura italiana è particolarmente diffuso: nessuno pensa che la fisica sia il pensiero di Galilei, di Newton o di Einstein, ma lo studio manualistico del pensiero filosofico si traduce talvolta in una falsa identificazione tra filosofi e filosofia, tra esperienze unitarie di pensiero racchiuse nella singolarità di una vita (la filosofia di Aristotele, di Kant, di Hegel...) e la natura dei problemi filosofici nella loro autonomia e nella loro specificità.

È su questi problemi che il *Museo della filosofia* intende attirare l'attenzione. Come accade nella tradizione consolidata dei musei della scienza, in queste sue prime stanze mostriamo che è possibile comprendere gli argomenti e le teorie filosofiche attraverso una prassi interattiva che si avvalga di esperimenti, di giochi, di simulazioni, di video, oltre che di brevi, semplici testi.

Qualcuno forse arriccerà il naso, nel timore che il richiamo alla semplicità e alla dimensione ludica siano un segno del fatto che si è disposti a correre il rischio della banalizzazione. Ma non è così. Al contrario, siamo convinti che la filosofia

sia in sé stessa una cosa talmente seria e profonda da non avere alcun bisogno di doversi raccontare in forme paludate e serie. Nella *Lettera sul fanatismo* Lord Shaftesbury diceva che l'eccesso di serietà è l'anticamera dell'impostura, e noi riteniamo che avesse in fondo ragione.

## 1.2 UN GRANDE LIBRO DALLE PAGINE RITAGLIATE

In un passo del *La Poetica dello spazio* Gaston Bachelard immagina così il paradiso del filosofo: una grande, silenziosa biblioteca, con gli scaffali pieni di libri. È un'immagine curiosa, che tuttavia per molti coglie nel segno, ed è difficile trovare anche soltanto un filosofo che non subisca il fascino del libro, di quest'oggetto mirabile che racchiude in sé la promessa di un sapere più vasto.

Dai libri, tuttavia, qualche volta bisogna guardarsi e in effetti anche il filosofo deve farlo. La filosofia non è solo, o prevalentemente, un sapere erudito, e il filosofo non è soltanto l'interprete del pensiero di uomini del passato – un pensiero da ricostruire, da commentare, da comprendere storicamente. I problemi della filosofia non sono soltanto nei libri di filosofia, ma sono nelle scienze, nelle forme d'arte, nella cultura, nella società, nella vita. I libri ci indicano come possiamo provare a risolverli, e ci aiutano a vederli e ad avvertirne la presenza, anche quando è umbratile e nascosta.

Ma i libri non sono il tabernacolo in cui è riposto il pensiero filosofico. Per dirla con un'immagine: bisogna guardare *attraverso* i libri, perché i libri di filosofia sono come delle lenti che ci consentono di vedere con maggiore chiarezza i problemi e le domande a cui vogliamo dare risposta.

È in questo spirito che abbiamo scelto, per introdurre il nostro catalogo, un'opera di Vincenzo Agnetti: *Libro Dimenticato a Memoria*. Si tratta di un grande libro aperto, le cui pagine sono però ritagliate in modo tale da lasciarne soltanto il margine, che incornicia quello che si vede attraverso di esse. Un'opera ironica che, rappresentando il paradosso di una lettura impossibile, racchiude un pensiero su cui riflettere: i libri vanno *dimenticati, ricordandoseli bene* – come accade appunto con gli occhiali, di cui ci dimentichiamo quando guardiamo il mondo attraverso le loro lenti.

A quest'opera di Agnetti si ispira liberamente la porta di ingresso del nostro *Museo*: un grande libro aperto, nelle cui pagine si apre un varco. Dobbiamo davvero passare per quel varco e attraversare quelle pagine per entrare: un buon modo per ricordarsi che la filosofia non è chiusa nei libri, ma si coglie *attraverso* di essi. Poi, certo, di libri se ne apriranno altri, e noi speriamo che i nostri visitatori avranno voglia di farlo, appena saranno usciti dalle stanze del nostro *Museo*.



### 1.3 LE DUE PRIME STANZE

Il titolo della mostra lo dice con chiarezza: le *prime* stanze. Ne verranno altre, o almeno questo è il progetto che ci guida, e di cui in questo catalogo abbiamo cercato di rendere conto nel capitolo conclusivo: *Il museo che verrà*.

Dire che si tratta delle *prime* stanze, tuttavia, non significa soltanto indicare quel che non c'è ancora, ma significa anche alludere al tema che tali stanze si prefiggono di affrontare: un tema di natura largamente introduttiva. Una volta attraversate le pagine del grande libro-portale d'ingresso del *Museo*, il visitatore è chiamato infatti a riflettere innanzitutto su ciò che caratterizza la filosofia come disciplina e come attività. Per capire che cos'è la filosofia e qual è la funzione che le compete, si deve partire dalla riflessione sulla natura dei problemi filosofici, sulla loro forma, e sulla loro specificità. Per farlo considereremo alcuni esempi specifici, ma un elenco non basta. È necessario soffermarsi tanto sugli aspetti che distinguono gli interrogativi filosofici da quelli delle altre discipline, quanto sulla natura del lavoro filosofico e delle metodologie di cui esso si avvale per risolvere i suoi problemi.

Nei capitoli che seguono avremo modo di restituire per grandi linee le tappe fondamentali del percorso che il visitatore deve compiere. Prima di farlo, tuttavia, dobbiamo dire qualco-

sa su una parola che abbiamo usato senza pensarci troppo, ma che potrebbe risultare sospetta: abbiamo detto che queste sale ci invitano a “riflettere” sulla natura dei problemi e dell'indagine filosofica.

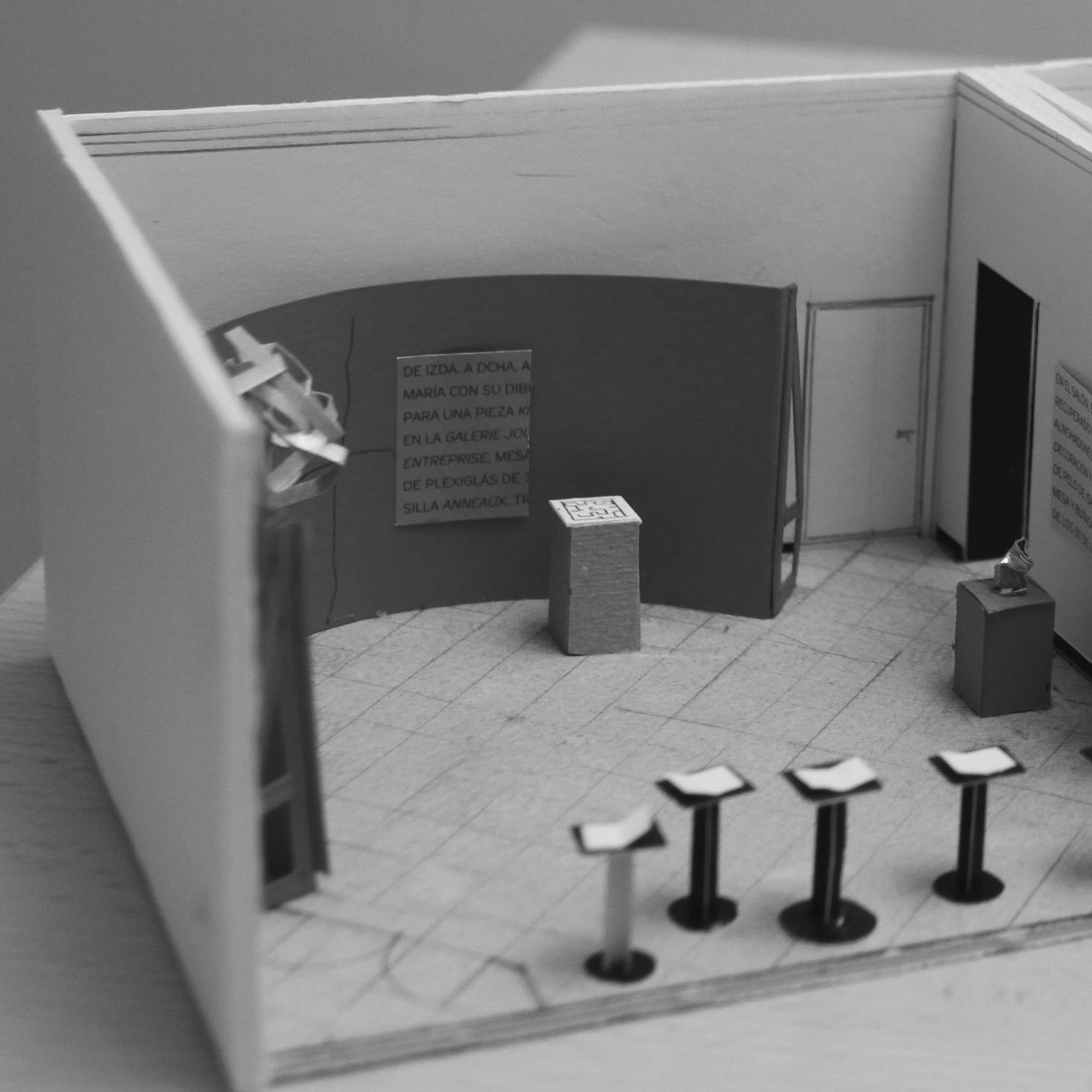
Potevamo dirlo altrimenti? Non lo crediamo. È difficile parlare di filosofia senza utilizzare questa parola, e in effetti, a essere onesti, non ci abbiamo mai seriamente provato! Sarebbe stato un errore farlo perché la filosofia è fatta di ragionamenti e di pensieri complessi che vanno letti e capiti: negarlo significherebbe rendere la filosofia un gioco privo di sostanza – e noi vogliamo trovare forme per raccontare con chiarezza che cos'è la filosofia, non slogan per banalizzarla. Di questo non c'è alcun bisogno, ed è pieno di discorsi che rendono banale la filosofia, senza per altro renderla affatto chiara.

Se da un lato tutto questo è vero, tuttavia, è anche vero che un museo non può limitarsi a offrire ai suoi visitatori spunti per riflettere, ma deve sapere anche trasformare la riflessione in una qualche forma di esperienza, intendendo quest'ultima parola in tutta la ricchezza del suo senso.

Di qui il percorso che le prime stanze del *Museo* propongono. Nella prima stanza, che ha un carattere più generale e un più accentuato taglio teorico, la riflessione si lega all'esperienza perché il visitatore è invitato ad affiancare alla lettura di testi sollecitazioni di carattere estetico e visivo,

DE IZDA. A DCHA, A  
MARIA CON SU DIBU  
PARA UNA PIEZA K  
EN LA GALERIE JOU  
ENTREPRISE, MESA  
DE PLEXIGLÁS DE  
SILLA ANNEALIX. TR

EN EL SALÓN  
RECUPERADO  
ALMORZAR  
DEGRACION  
DE PLOJE SA  
MESA Y BUN  
DE LICE SA





che si propongono, per così dire, di disporlo nella giusta atmosfera intellettuale. È in questa luce che vanno lette le immagini di labirinti, i giochi, e le opere d'arte di Giuliana Cunéaz e di Alik Cavaliere.

Nella seconda stanza la dimensione esperienziale assume una piega più apertamente interattiva, e accanto ai testi vi sono vere e proprie situazioni sperimentali, giochi e letture che chiedono una risposta dinamica da parte del pubblico. Lo sforzo iniziale dovrebbe essere dunque ripagato da un coinvolgimento crescente e – perché no? – da un crescente divertimento.

Una gran parte dei materiali esposti è resa disponibile in questo catalogo, e basta sfogliare l'indice per avere un'idea di che cosa si può trovarvi. Può essere tuttavia utile indicare quali sono i principali strumenti comunicativi che abbiamo impiegato.

La mostra si avvale innanzitutto di *pannelli espositivi*: sono testi scritti che scandiscono il percorso che il visitatore e il lettore sono invitati a seguire.

A ciascun pannello sono poi correlate diverse *schede di approfondimento*: testi un po' più lunghi e articolati, che il visitatore può prendere e portarsi via, per leggerli con calma a casa. Hanno la natura di approfondimenti tematici, di riflessioni che suggeriscono sviluppi ulteriori.

Le *immagini*, *gli oggetti*, *le opere d'arte* hanno la funzione di suggerire un aggancio intuitivo per i temi discussi. Non sono in senso stretto esempi, ma sorreggono immaginativamente la comprensione dei problemi di cui si discorre.

I *giochi* hanno la funzione di coinvolgere i visitatori e indurli a ragionare autonomamente, o in piccoli gruppi, su alcuni grandi problemi filosofici.

Gli *esperimenti* ci ricordano che comprendere significa anche talvolta “provare”, ed è per questo che il visitatore è chiamato a compiere una serie di prove che mostrano concretamente quanto complessa sia la trama filosofica dei rapporti tra immaginazione ed emozioni – che è uno tra i temi portanti della mostra.

I *video*, infine, sono approfondimenti che non sono strettamente connessi con il percorso espositivo, anche se aiutano a comprendere meglio le forme e gli strumenti del pensiero filosofico. Sono pensati per una fruizione individuale e hanno una forma rapida e incisiva.

Buona visita a tutti!

## 2. LA NATURA DEI PROBLEMI FILOSOFICI

Di che cosa parla la filosofia? Quali sono i problemi che discute? Sappiamo tutti che non sono problemi pratici: la filosofia non è una tecnica che ci faccia vivere meglio. Ma in un certo senso non sono nemmeno problemi conoscitivi: quando c'è qualcosa che non sappiamo, sono innanzitutto le scienze, naturali o umane, che possono darci una risposta, non il filosofo.

Ma allora di che cosa si occupa la filosofia?

I problemi filosofici non riguardano quello che non sappiamo ancora, ma il modo in cui pensiamo quello che sappiamo già. Un modo che talvolta è confuso. Per questo, il filosofo deve imparare l'arte del gambero: deve fare un passo indietro, per chiarire i concetti, ordinare le idee e ritrovare un accordo tra i nostri pensieri.

Talvolta i concetti sono oscuri perché si trovano all'incrocio di ambiti differenti: le azioni sono eventi e hanno cause fisiche che le determinano, ma la morale se ne occupa perché le considera il frutto di una libera scelta. Altre volte i problemi filosofici sorgono perché i concetti hanno una storia e mutano, e al filosofo spetta il compito di ricucire gli strappi che questi mutamenti creano nella rete dei nostri pensieri.

La filosofia, si diceva un tempo, è la regina delle scienze. Non è così, ma è vero che, per sua natura, la filosofia deve volgere lo sguardo a ciò che accade in ogni ambito del sapere e della vita umana.

La filosofia è apolide: si interessa di problemi che appartengono alle scienze e alla morale, alla politica e alla cultura, ma non per questo si risolve in alcuno di questi ambiti. È il suo rischio: i filosofi rischiano di parlare di cose che non sanno. Ma è anche la ragione del suo fascino e della sua utilità, che consiste nel tentativo di riconciliare e di ricomprendere nella loro unità le forme in cui si articolano la riflessione e la vita umana.

Alcune delle considerazioni su cui il primo pannello ci invita a riflettere rimandano all'elaborazione filosofica di Ludwig Wittgenstein, ma sarebbe un errore accentuare troppo questo nesso, per due differenti ragioni. La prima è che, per Wittgenstein, la specificità dei problemi filosofici si traduce in una radicale distinzione tra la dimensione dell'indagine filosofica e i risultati e i procedimenti dell'indagine scientifica, e la storia di questi ultimi decenni ha reso questa tesi sempre meno plausibile. La seconda è che, nelle *Ricerche filosofiche*, Wittgenstein sembra sostenere che i problemi filosofici sorgono dalla filosofia stessa – dai suoi errori; e questa tesi ci sembra semplicemente sbagliata. Le due schede di approfondimento che chiudono questo capitolo, dedicate, rispettivamente, alla concezione di filosofia in Wittgenstein e alla questione del progresso in filosofia, approfondiscono queste due ragioni.

Ora, tuttavia, vorremmo soffermarci su un tratto – questo sì wittgensteiniano – che caratterizza il modo in cui abbiamo cercato di far luce sulla natura di alcuni problemi filosofici. Questi problemi hanno a che fare innanzitutto con la mancanza di chiarezza, con il fatto – così frequente – che la nostra capacità di fare molte cose e di orientarci con sicurezza nella vita, nella cultura, nelle scienze, si affianca a una scarsa consapevolezza dei fondamenti concettuali di quel che facciamo e crediamo.

Prendiamo un esempio. Camminiamo per casa e urtiamo per sbaglio lo stipite della porta. Qualche volta reagiamo così: prima ci lamentiamo, poi diamo un pugno alla porta, rischiando di farci di nuovo del male. Se qualcuno dicesse che lo facciamo perché vogliamo punire la porta o perché crediamo che sia il caso di raddrizzarla una volta per tutte, noi reagiremmo stupiti: certo che no, nessuno pensa che la porta abbia davvero “sbagliato” qualcosa e che, colpendola, le faremo capire come deve comportarsi. Dire così suona ridicolo, ma non è affatto facile capire bene come stanno le cose, e basta provare a chiedersi perché qualche volta ci comportiamo così per rendercene conto. Di fronte a un gesto così banale non siamo soltanto privi di una spiegazione, ma ci sembra che le nostre parole non sappiano dir bene quello che dovrebbero: non vogliamo punire la porta, eppure ci sembra che di questa parola non si possa fare del tutto a meno per spiegare il nostro gesto.

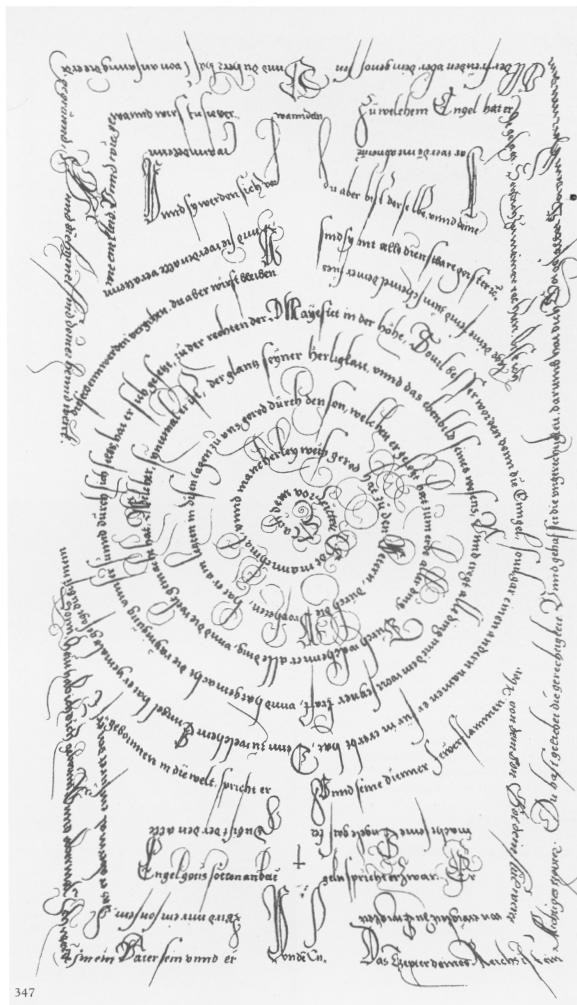
Individuare le ragioni di un comportamento apparentemente privo di scopo come questo è compito della psicologia. Il filosofo tuttavia può lavorare accanto allo psicologo per cercare di fare chiarezza sul significato delle nostre parole, per riparare lo strappo che comportamenti del genere causano nella rete dei nostri concetti. Un problema psicologico – perché ci sono comportamenti del genere e quali sono i meccanismi psi-

cologici che essi chiamano in causa – si lega così a un problema filosofico che si manifesta nello smarrimento che proviamo quando ci rendiamo conto che c'è qualcosa che non va nel significato delle nostre parole, e che anche se non ha senso dire che puniamo la porta, in qualche senso la “puniamo” davvero. Uno dei compiti del filosofo consiste nello spiegare questo smarrimento: consiste, in altri termini, nel capire come si possono togliere le virgolette, e parlare chiaro.

In un passo famoso, Wittgenstein sostiene che il compito del filosofo consiste nell'insegnare alla mosca a uscire dalla bottiglia e questa sua immagine così poco accademica ci riconduce in realtà a un concetto che appartiene di diritto alla tradizione della filosofia greca: il concetto di *aporia*. Le aporie sono alla lettera questo: situazioni in cui il pensiero non trova una via d'uscita e non sa più orientarsi. È costretto a ritornare sui suoi passi per cercare di trovare effettivamente un orientamento nuovo, una nuova via d'uscita.

Di qui un'immagine che in varie forme e in vario modo accompagna il visitatore della prima stanza e che si connette strettamente ai temi discussi nel primo pannello: l'immagine del *labirinto*. Il labirinto può avere la forma di un groviglio di tubi che, come ci ricorda una delle schede di approfondimento, il filosofo trova nei sotterranei della propria città e che deve saper far funzionare nel migliore

dei modi, inserendo dei rubinetti, districando i nodi che il tempo ha formato e sciogliendo qua e là gli ingorghi.



Ma il labirinto ha anche la forma degli intrecci di parole che diventano un topos artistico nella cultura protestante, e che per noi valgono come una rappresentazione possibile dell'intreccio dei concetti e del senso di smarrimento che si prova nel tentare di leggere ciò che è scritto.

Sul concetto di labirinto ci invita a riflettere anche l'opera che Giuliana Cunéaz ha generosamente messo a disposizione di questa mostra: un grande disco di plexiglass che raffigura un labirinto e che getta la sua ombra lunga sui visitatori.

Infine il labirinto può essere un *gioco*, in cui i visitatori sono invitati a cimentarsi, per toccare con mano come nel guidare la biglia attraverso le vie intricate che conducono alla meta occorra procedere con attenzione e con metodo. Nei labirinti può essere bello perdersi, ma bisogna imparare lo stesso a uscirne, e nel modo giusto. Si dice che Icaro fuggisse dal labirinto di Creta indossando le ali costruite dal padre con penne e cera, ma il risultato dell'impresa è noto a tutti. Dai labirinti della filosofia si può uscire soltanto facendo chiarezza sui nostri concetti e sulle loro relazioni. Per farlo, il filosofo si avvale di molti e diversi metodi, che verranno discussi nel secondo pannello, cui sarà dedicato il prossimo capitolo.



5. Giuliana Cunéaz, *Labirinto*

## 2.1. SCHEDE DI APPROFONDIMENTO

### SCHEDA 1. IL PROGRESSO IN FILOSOFIA

Che cos'è la giustizia? Che cos'è la verità? Che cos'è la conoscenza? Che cosa sono l'immaginazione, il pensiero, lo spazio, il tempo, i numeri, ...? Sono queste le domande a cui i filosofi vogliono dare risposta. La filosofia è ambiziosa e fa progressi.

Ad esempio, si sono trovate molte buone ragioni per sostenere che è ingiusto trattare gli esseri umani come schiavi e le donne come inferiori agli uomini. Questo è un progresso, anche per la nostra conoscenza della natura della giustizia in generale, rispetto ai tempi in cui Aristotele sosteneva il contrario. Dalla filosofia il progresso si è poi diffuso a tutta la società perché le buone ragioni trovate dai filosofi sono state abbastanza convincenti da trasformare il senso comune.

Ma si tratta proprio di un progresso o non è forse un semplice cambiamento di opinione?

Forse è *vero per noi* che tutti gli umani hanno diritto a un uguale rispetto ma la stessa cosa non era *vera per Aristotele e per i Greci* suoi contemporanei. Pensare che la verità sia relativa a qualcosa — una persona, un'epoca o una cultura — è sottoscrivere una particolare concezione della verità e cioè il relativismo. Anche su questo punto si sono fatti progressi, ma non perché si

sia arrivati a stabilire con sicurezza che la verità è relativa e nemmeno perché si sia arrivati a stabilire il contrario, bensì perché oggi abbiamo le idee più chiare sulle conseguenze delle varie posizioni. La logica, che è parte e strumento sia della filosofia sia della matematica, nel Novecento ha esplorato in profondità la nozione di verità e ha ottenuto alcuni dei suoi risultati più significativi studiando i paradossi come quello del mentitore che erano già noti ai filosofi greci.

Non bisogna pensare che si abbia progresso solo quando si arriva a risultati certi e universalmente condivisi. Del resto, anche nelle scienze come la fisica e la biologia non c'è la garanzia che le teorie oggi accettate non saranno rimesse in discussione in futuro. Ma sembra comunque ragionevole sostenere che gli scienziati facciano grandi progressi e che la nostra comprensione dell'universo sia per molti aspetti migliore e più dettagliata di quanto non fosse anche solo un paio di secoli addietro. Le applicazioni pratiche delle scienze lo rendono evidente anche ai profani.

Anche i risultati negativi — anche arrivare a stabilire che qualcosa non può essere come una volta si pensava che fosse — anche questi costituiscono un progresso. Sembra che Platone sottoscrivesse la tesi per cui la conoscenza è *credenza vera e giustificata* — in altre parole, che una persona conosce ad esempio il teorema di Pitagora (e cioè sa che l'area del quadrato costruito

sull'ipotenusa di un triangolo rettangolo è uguale alla somma delle aree dei quadrati costruiti sui cateti) se e solo se: (1) *crede* che l'area del quadrato costruito sull'ipotenusa di un triangolo rettangolo sia uguale alla somma delle aree dei quadrati costruiti sui cateti; (2) *ha ragioni per crederlo*; e inoltre (3) *è di fatto vero* che l'area del quadrato costruito sull'ipotenusa... Ebbene, non molti anni fa Edmund Gettier ha mostrato con un famoso esperimento mentale che questa tesi platonica sulla conoscenza non può essere vera. Non possiamo ancora dire di sapere che cosa sia la conoscenza, ma i filosofi sono oggi concordi nel pensare di sapere che cosa essa *non* è.

Spesso la filosofia ha ottenuto i suoi risultati migliori collaborando con altre discipline. Del resto, è molto improbabile che si possano tracciare nette linee di confine tra i vari settori del sapere, tra cui il sapere filosofico. Ad esempio, i filosofi si sono interrogati a lungo sulla natura del linguaggio. Si sono chiesti quale ne fosse l'origine, se gli animali abbiano sistemi di comunicazione evoluti come quello umano, perché esistano molti linguaggi e non uno solo, se i nomi delle cose corrispondano alla loro natura intrinseca o siano arbitrari, e più in generale che cosa sia un segno (linguistico o meno). La scoperta di Gottlob Frege dei meccanismi logici con cui esprimiamo la generalità (diciamo ad esempio "Tutti gli uomini sono mortali") ha segnato l'inizio della logica mo-

derna. Al tempo stesso ha rivelato una struttura matematica presente in tutte le lingue umane — la ricorsività — e con questo ha gettato le basi per una teoria linguistica, la grammatica generativa di Noam Chomsky, che condivide con le scienze "dure" della natura la capacità di prevedere e non solo di spiegare *a posteriori* i fenomeni. Rispetto al *Cratilo* platonico e a *L'origine del linguaggio* di Johann Gottfried Herder, è evidente che abbiamo fatto grandi progressi.

## SCHEDA 2. IL CONCETTO DI FILOSOFIA IN WITTGENSTEIN

Se qualcuno ci chiedesse di che cosa si occupano la fisica o la biologia forse risponderemmo così, senza preoccuparci troppo della circolarità della definizione: diremmo che la fisica si occupa delle interazioni tra grandezza *fisiche* come la massa, l'energia o il movimento, mentre la biologia si occupa della morfologia, della fisiologia, dell'anatomia, ecc. degli organismi *viventi*. Ci sono fatti fisici e la fisica li studia, e ci sono fatti biologici e la biologia li studia — e non è difficile comprendere che una simile risposta potrebbe andare bene anche per spiegare di che cosa si occupino la psicologia, la chimica, l'economia, o la sociologia. Ma che dire della filosofia? Possiamo davvero pensare che vi siano fatti e oggetti *filosofici*? Si potrebbe forse tentare di rispondere positivamente a questa domanda ricordandoci dei temi di cui la filosofia si è sempre occu-

pata – la coscienza, per esempio. E tuttavia, basta gettare lo sguardo sugli sviluppi delle neuroscienze per scoprire che anche questo presunto “oggetto filosofico” sta trovando altrove la sua sede, proprio come è accaduto ad altri presunti oggetti filosofici: lo spazio, il tempo, il movimento, la vita. Aristotele, Cartesio o Kant potevano forse pensare che la natura della materia fosse un oggetto della filosofia: oggi semplicemente non lo crediamo più. Ma se non ci sono né oggetti né fatti filosofici, che posto può esserci per la filosofia?

Sono considerazioni simili a queste che spingono Wittgenstein a ripensare il ruolo della filosofia. Se le scienze empiriche occupano per intero il campo di ciò che si può conoscere e danno (o possono, in linea di principio, dare) una risposta a ogni interrogativo di natura fattuale, allora la filosofia non può assumere a sua volta un compito conoscitivo. Il suo obiettivo è un altro: non ci consente di impadronirci di un insieme di proposizioni vere sui fatti della vita di coscienza, ma (per rimanere fedeli al nostro esempio) ci aiuta a districarci nei molti significati che questa parola può assumere. Nel *Tractatus* Wittgenstein osservava che la filosofia non è una teoria – non mette capo a un insieme coerente di proposizioni vere – ma un’attività: il suo obiettivo è raggiunto quando riusciamo a comprendere il senso del nostro linguaggio, senza fraintenderlo. Si badi bene: questo non significa che la filo-

safia non abbia un progresso. Chi deve districare i nodi di una matassa che si è aggrovigliata procede dapprima alla cieca e poi con crescente metodicità, e questo vale anche per i nodi della filosofia. La filosofia dunque fa progressi, ma questo non significa che i suoi sforzi si connettano in una teoria, in un sistema di proposizioni vere.

Non è difficile trovare nelle *Ricerche filosofiche* passi che confermano questa linea di pensiero che fa della filosofia uno strumento di chiarificazione concettuale di cui c’è bisogno quando, per una ragione o per l’altra, non riusciamo a orientarci nei nostri pensieri. La forma di un problema filosofico – si legge nell’osservazione 123 delle *Ricerche filosofiche* – è: non mi ci raccapezzo più, e questa prima immagine ne suggerisce un’altra, che ha un vago sapore kafkiano: siamo come mosche in una bottiglia cui la trasparenza del vetro suggerisce di continuo false vie d’uscita. La via d’uscita tuttavia c’è, e il “compito del filosofo consiste nell’insegnare alla mosca la via d’uscita dalla trappola” (*ivi*, § 309).

La filosofia è dunque un’attività che mira alla chiarificazione concettuale, ma che cosa rende confusi i nostri concetti e ci induce a fraintenderli? Wittgenstein suggerisce una serie di ipotesi. La prima attribuisce alla cattiva filosofia l’origine di quei nodi che il filosofo è chiamato a sciogliere; un’altra ci invita a cercare l’origine dei fraintendimenti nel linguaggio e nella

sua scarsa perspicuità. Un tratto le accomuna: Wittgenstein sembra pensare che la mancanza di chiarezza abbia sempre la forma di un fraintendimento, e che non ci sia altro da fare per il filosofo che riparare gli strappi che abbiamo accidentalmente fatto nella rete dei nostri concetti, restituendo la sua forma originaria: “La filosofia non può in alcun modo intaccare l’uso effettivo del linguaggio; può solo descriverlo. E non può nemmeno fondarlo. Lascia tutto come è” (ivi, § 124).

Si tratta di una prospettiva di indagine che riceve nelle *Ricerche filosofiche* uno sviluppo molto ricco, ma che resta per molti versi discutibile. Wittgenstein sembra in fondo ritenere che sia possibile individuare nell’uso consueto del nostro linguaggio un sistema coerente di concetti, ma è dubbio che le cose stiano sempre così: talvolta è proprio il farsi avanti di nuove conoscenze e di nuove prospettive teoriche che ci costringe a mettere in luce quanto di oscuro vi era nel sistema dei nostri concetti più elementari. Insomma, la convinzione wittgensteiniana che la filosofia non debba intaccare l’uso effettivo del linguaggio finisce per sancire una frattura di principio tra l’indagine filosofica e l’indagine scientifica – una frattura che di per sé non è ancora implicata dalla tesi della specificità dei problemi filosofici e dalla natura degli obiettivi che la filosofia si pone.

### SCHEDA 3. “PHILOSOPHICAL PLUMBING”.

#### IL FILOSOFO COME UN IDRAULICO DEI CONCETTI

“Is philosophy like plumbing?” Possiamo, cioè, paragonare il filosofo a un idraulico?

È con questa domanda che si apre il celebre saggio *Philosophical Plumbing* di Mary Midgley, una delle più importanti filosofe anglosassoni dell’ultimo secolo.

La risposta di Midgley è positiva: sì, il paragone tra filosofo e idraulico, che a prima vista può apparire inappropriato, è invero calzante.

Tanto l’attività del filosofo quanto quella dell’idraulico sono rese necessarie dal fatto che società e culture elaborate come le nostre si basano su sistemi complessi – siano essi sistemi di tubi o di concetti – della cui esistenza tendiamo a non renderci conto fino a che qualcosa in essi non si inceppa o si guasta, richiamando la nostra attenzione. In entrambi i casi i sistemi in questione sono estremamente intricati, poiché non nascono dal disegno unitario di una singola mente che li ha concepiti e realizzati in modo organico, ma sono venuti costituendosi nel tempo attraverso stratificazioni successive, spesso casuali, disordinate, e incoerenti con le precedenti. È anche per questo che guasti o intoppi nei sistemi in questione, affatto infrequenti, sono tutt’altro che banali da riparare. Una volta localizzato il problema, non è detto che sia possibile o consigliabile ricostruire



6. Mary Midgley

tutto da capo – la delicata arte del rattoppo può essere preferibile –, e l'intervento di specialisti, quali appunto gli idraulici e i filosofi, si renderà dunque necessario.

Questa analogia tra filosofi e idraulici può suscitare due diversi tipi perplessità.

Da un lato, qualcuno sarà portato a mettere in dubbio la reale *necessità* del lavoro filosofico rispetto a quello idraulico. Le falle nel sistema dei nostri concetti non generano infiltrazioni né

allagamenti, e possono facilmente restare inosservate, portando così a dubitare della loro stessa esistenza.

Ma se anche i problemi filosofici non si presentano con la stessa urgenza ed evidenza di quelli idraulici, essi possono ostruire silenziosamente i nostri modi di pensare, e quindi di agire, con conseguenze assai serie. Così, per prendere un esempio tra i tanti possibili, mentre sembra chiaro a tutti che una società giusta è una società

di uomini liberi ed eguali di fronte alla legge, non sempre è altrettanto chiaro che il concetto di libertà può essere inteso in due sensi molto diversi tra loro: un senso negativo, legato all'assenza di costrizioni esterne ("libertà *da*") e uno positivo, legato alla possibilità di determinare autonomamente le proprie azioni ("libertà *di*"); una mancanza di chiarezza su questa distinzione può rendere inefficaci, se non addirittura controproducenti, le nostre azioni volte a promuovere la libertà degli individui. Lo stesso vale per il concetto di eguaglianza, che può essere – e storicamente è stato – interpretato in modi tra loro molto diversi, che devono essere distinti chiaramente gli uni dagli altri se si vuole promuovere efficacemente un'agenda egualitarista. Nella misura in cui riteniamo che valori come libertà ed eguaglianza siano importanti nelle nostre vite, dunque, il lavoro del filosofo non sarà meno necessario di quello dell'idraulico.

Un diverso tipo di scetticismo rispetto a questo paragone tra filosofi e idraulici potrebbe sorgere da parte di coloro che lo ritengono irriverente nei confronti della filosofia, alla quale vanno associate immagini ben più nobili, come quella di "regina di tutte le scienze", di "nottola sacra a Minerva", o simili.

Ma anche questo tipo di reazioni altezzose, che considerano l'analogia con l'opera idraulica in qualche modo svilente, lasciano il tempo che tro-

vano. Certo, l'idea del filosofo come un "idraulico dei concetti" non è altro che un'immagine, che come tale ha dei limiti e chiaramente non va presa alla lettera. Ma uno dei suoi meriti è proprio quello di sottolineare l'utilità e l'importanza che la filosofia può avere nella nostra vita quotidiana, ai cui bisogni concreti può contribuire in molti modi, talora indiretti, ma non per questo meno significativi.

Proprio questa idea della filosofia come disciplina sensibile alle esigenze della vita quotidiana e calata nella loro concretezza è uno dei temi portanti del lavoro di Mary Midgley – recentemente scomparsa all'età di 99 anni, ultimo membro vivente di uno straordinario gruppo di donne filosofe anglosassoni i cui altri membri erano Elizabeth Anscombe (1919-2001), Philippa Foot (1920-2010) e Iris Murdoch (1919-1999).

Per saperne di più sulla vita e le opere di queste importanti autrici, che costituiscono un esempio unico di "scuola filosofica" interamente femminile, vi invitiamo a visitare il ricco sito del progetto *In Parenthesis* (<https://www.womeninparenthesis.co.uk/>) supportato congiuntamente dalle Università di Durham e Liverpool.

Il filosofo? È un guastafeste che si interroga sulla verità di opinioni di cui proprio nessuno dubita e che si preoccupa che *in teoria* qualcosa possa non funzionare, anche se *di fatto* funziona benissimo. La caricatura del filosofo è questa, fin dall'antichità.

Eppure, le domande filosofiche non sono un capriccio. Chi vuole saggiare la resistenza di una corda non può limitarsi a *usarla*: deve sottoporla a prove di carico e di torsione, deve controllare che cosa accade quando è bagnata e quando gela, e deve scoprire in quali circostanze la corda si spezza. Anche il filosofo fa qualcosa di simile: mette alla prova concetti e ragionamenti di cui di solito non si dubita, per evitare che ci ingannino quando li usiamo in contesti nuovi e inattesi.

Per farlo, deve saggiare la *resistenza* delle loro fibre. L'*ironia* socratica e il *dubbio* cartesiano hanno questo scopo, e a questo servono anche gli *esperimenti mentali*: ci invitano a immaginare situazioni inconsuete, per vedere se i nostri concetti saprebbero venirne a capo.

Il filosofo deve riflettere anche sui casi in cui la corda si spezza. I *paradossi* hanno questa funzione: ci mostrano le contraddizioni che si annidano nei nostri concetti e ci indicano la via per riformularli con più cura.

Nella cassetta degli attrezzi del filosofo tuttavia non ci sono soltanto paradossi, dubbi e stranezze: vi sono anche i risultati empirici e teorici delle scienze. La filosofia non si scrive in solitudine, intingendosi la penna nel cervello. Dimenticarsene significa impoverire l'orizzonte culturale della filosofia e confondere la sua specificità con una sua presunta indipendenza e autonomia.

### 3. IL LAVORO DEL FILOSOFO

E se ci fosse una Terra Gemella, dove tutto fosse eguale a quello che c'è sulla nostra terra, dove ognuno di noi avesse un replicante monotono quel tanto che basta da vivere una vita esattamente eguale alla nostra, scandita dagli stessi eventi e ambientata in un'identica scenografia, ma il liquido che su quella Terra viene chiamato "acqua" avesse una composizione chimica diversa da  $H_2O$ ... Il significato della parola "acqua" usata in Terra Gemella sarebbe uguale al significato della parola "acqua" usata sulla nostra Terra?

È così che scrive Hilary Putnam, proponendo uno degli esperimenti mentali più rilevanti nella storia della filosofia del XX secolo. È un esperimento mentale ricco di senso; ma forse la reazione di alcuni sarà quella di fare spallucce, perché una Terra Gemella non c'è, e forse non può nemmeno esserci.

Non sarebbe una reazione nuova: sembra che Diogene il cinico rispondesse agli argomenti di

Zenone sull'impossibilità del movimento alzandosi e passeggiando, e che Samuel Johnson inaugurasse la fallacia degli *argumenti ad lapidem* dando un calcio a un grosso sasso, per dimostrare che Berkeley aveva torto e che la realtà c'era, proprio al di là del suo piede.

Si tratta di reazioni poco filosofiche, certo; ma perché la filosofia si trova così spesso su un terreno che sembra lontano dal buon senso? Il pannello sopra riportato suggerisce una risposta possibile: la filosofia ha a che fare con i concetti e con le diverse oscurità che si annidano nel nostro vocabolario concettuale. Il filosofo tuttavia non può limitarsi a saggiare i concetti nelle circostanze consuete del loro uso, ma deve immaginare situazioni particolari che li mettano alla prova, anche se questo talvolta lo costringe a pensare a scenari che sono davvero lontani dalle cautele del buon senso. Una ragione tuttavia c'è: al filosofo non interessa che qualcosa sia soltanto

ragionevole, ma cerca di porsi sul terreno della razionalità. Wittgenstein scriveva che il compito della filosofia consiste talvolta nel trasformare un non senso nascosto in un'assurdità palese, e la sua non è un'osservazione nuova: l'ironia socratica si orientava in questa direzione.

Ma l'ironia socratica non è l'unico strumento che consente al filosofo di saggiare la bontà dei nostri concetti e delle nostre credenze: un altro strumento di cui il filosofo si avvale è il dubbio, in molte e diverse circostanze. Solitamente il dubbio ha ragioni che lo motivano empiricamente: posso dubitare di aver lasciato acceso il fuoco sotto la pentola perché ricordo di averlo acceso, ma non di averlo spento, e perché so di essere uscito di corsa, pensando ad altro. Qui il dubbio può far presa; sembra invece che io non possa dubitare che tutto ciò che sta al di là dell'uscio di casa sia improvvisamente scomparso. Non posso dubitare, a meno che io non vesta i panni del filosofo e non faccia del dubbio uno strumento per chiedere a me stesso o ad altri quali siano le ragioni che stanno a fondamento delle credenze che nel dubbio metto metodicamente alla prova. Il dubbio dello scettico e, ancor più chiaramente, il dubbio cartesiano, hanno questa forma. Non esprimono uno stato soggettivo di incertezza, ma chiedono che si esibiscano le ragioni per affermare quanto si afferma. Il dubbio è innanzitutto una *richiesta di fondamento*, che per qualche motivo si ritiene

non sia soddisfatta dall'edificio complessivo delle credenze che condividiamo.

L'ironia socratica e il dubbio metodico appartengono alle forme classiche del ragionamento filosofico. E tuttavia, con qualche eccezione, oggi sembrano essere poco impiegati. Di qui l'importanza che abbiamo attribuito ad altri due strumenti di cui i filosofi fanno oggi ampio uso: la formulazione di paradossi e di esperimenti mentali.

Di entrambi questi strumenti parleremo ampiamente nei capitoli che seguono, così come ci soffermeremo sul fatto che in filosofia c'è posto anche per veri e propri esperimenti empirici. Un punto, tuttavia, deve essere sottolineato. Se il filosofo si avvale di esperimenti mentali e di paradossi, di dubbi scettici e di ragionamenti che mettono in questione il senso comune, non è perché – come scriveva Berkeley – ami sollevare una dotta polvere per potersi poi lamentare che nulla si vede con chiarezza. Lo fa perché il lavoro filosofico ha una sua funzione per la conoscenza e per la vita.

Una volta si diceva che la mela sottratta all'albero era simbolo della volontà umana di conoscere. Oggi questo simbolo è diventato da un lato meno perspicuo, dall'altro forse troppo ovvio. Ma la mela di Alik Cavaliere che Fania Cavaliere ci ha generosamente messo a disposizione per questa mostra è così bella che desideriamo esporla, lasciando che ognuno la *colga* a suo modo.



7. Una mela di Alik Cavaliere

## 4. PARADOSSI

Un paradosso sorge quando un ragionamento apparentemente corretto, muovendo da premesse apparentemente accettabili, ci conduce a una conclusione apparentemente inaccettabile.

Prendiamo per esempio il celebre *Paradosso del mucchio*, che muove da una premessa ovvia:

(P1) Un insieme di centomila granelli di sabbia forma un mucchio.

Se questa premessa è vera, è certo anche vero che sottraendo un granello ai centomila avremo ancora un mucchio. E così anche se sottraiamo un ulteriore granello; e un altro ancora... Generalizzando, possiamo accettare l'ulteriore premessa:

(P2) Per ogni numero  $n$  maggiore di uno, se un insieme  $n$  di granelli forma un mucchio, allora anche un insieme di  $n-1$  di granelli forma un mucchio.

Ma se è così, procedendo per sottrazioni successive arriveremo alla conclusione per cui:

(C) Un solo granello di sabbia forma un mucchio.

Che assurdità! Sciogliere il paradosso significherebbe scoprire dove sta l'errore. Dobbiamo rigettare una delle premesse? O ammettere che, malgrado l'apparente correttezza, il ragionamento nasconde qualche fallacia? O riconoscere che la conclusione non è poi così assurda come sembra?

Talvolta i paradossi assumono una forma diversa, presentandosi come insiemi di affermazioni che prese singolarmente sembrano tutte vere, ma congiuntamente generano una contraddizione. Abbiamo allora le cosiddette triadi incoerenti, come quella del *Paradosso del libero arbitrio* – che presentiamo qui in una forma semplificata:

1. Tutti noi, a volte, scegliamo liberamente che cosa fare.
2. Una scelta è libera solo se l'autore della scelta avrebbe potuto scegliere diversamente.
3. Le leggi di natura, prese insieme alla totalità degli eventi passati, determinano necessariamente tutto ciò che accade – incluse le nostre scelte.

Queste proposizioni, tutte apparentemente plausibili, sono compatibili solo a due a due. La loro triade genera invece un'incoerenza, come nel celebre "triangolo impossibile" di Penrose.

Per risolvere una triade incoerente, dovremo rigettare e riformulare almeno una delle sue tre proposizioni. Diverse posizioni filosofiche si caratterizzeranno a seconda di quale proposizione rigettano e riformulano.

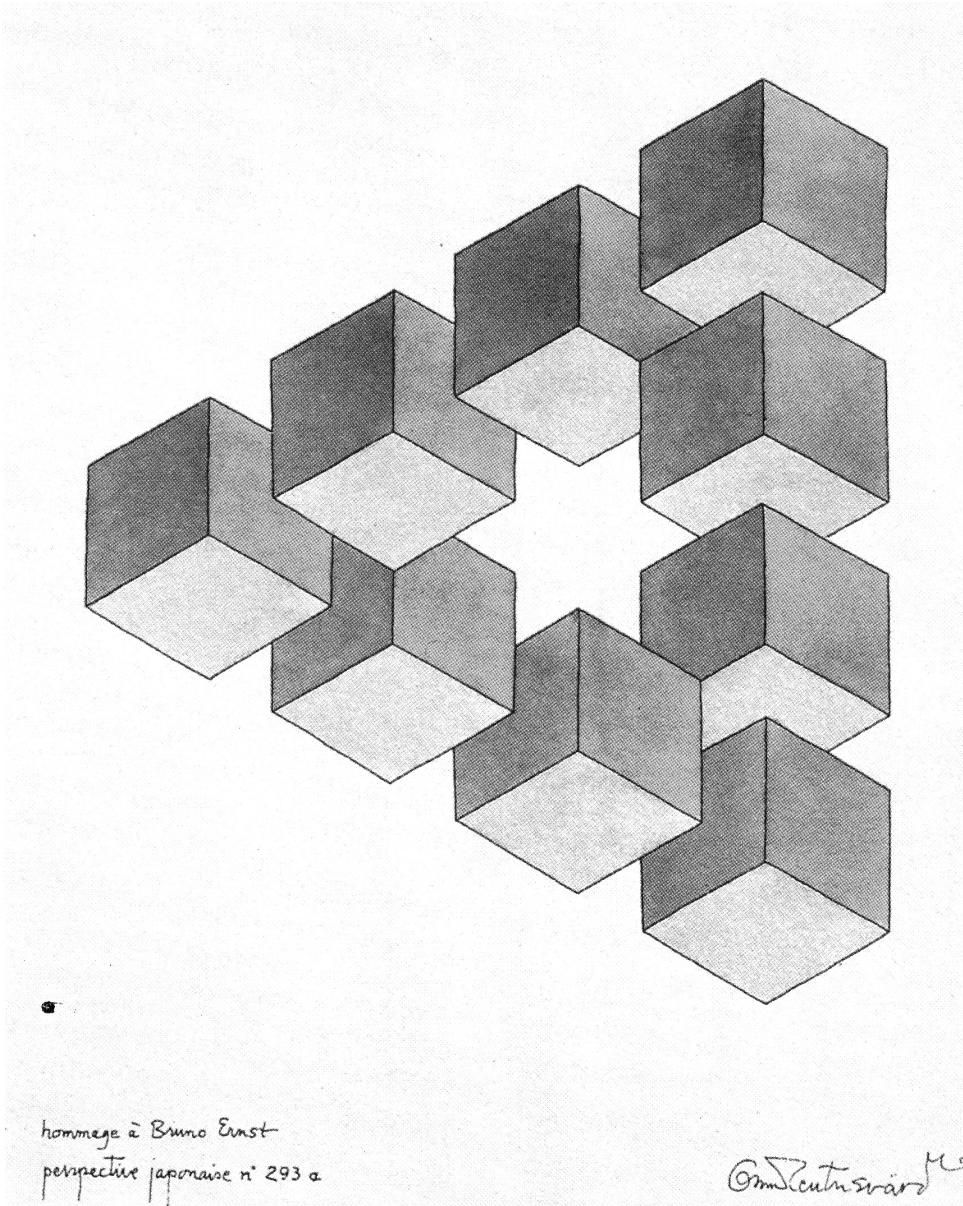
I paradossi rivelano che i nostri concetti sono più confusi di quel che sembra, e per essere usati propriamente richiedono un attento lavoro di analisi: quell'*analisi concettuale*, appunto, che è uno degli strumenti chiave nella cassetta degli attrezzi del filosofo.

#### 4.1. IL RUOLO DEI PARADOSSI NELL'INDAGINE FILOSOFICA

Le reazioni suscitate dai paradossi sono svariate. Alcuni li trovano indigesti e fastidiosi come soltanto i filosofi sanno essere. Altri ci si appassionano, e non riescono a smettere di pensarci. Naturalmente, speriamo che quest'ultima sia la reazione dominante tra i visitatori del *Museo*, dove presentiamo i paradossi in forme intuitive e giocose, ma che al contempo mostrano come essi siano anche qualcosa di estremamente serio, che svolge un ruolo importante nell'indagine filosofica.

Per illustrare concretamente in che cosa consiste tale ruolo, al pannello introduttivo sui paradossi collocato nella prima sala seguono, nella seconda sala, diversi esempi di paradossi filosofici dove emerge chiaramente come il fatto stesso di dare a un problema la forma di paradosso costituisca un importante passo verso la sua soluzione.

Ampio spazio viene dedicato al *Paradosso della percezione* e al *Paradosso della finzione*, che nascono riflettendo, rispettivamente, sulla natura apparentemente contraddittoria degli oggetti percetti-



8. Il Triangolo di Penrose

vi, e sulla natura apparentemente contraddittoria delle nostre risposte emotive a opere di finzione.

Entrambi i paradossi sono formulati come triadi incoerenti, rappresentate intuitivamente da una cassettera tripartita, nel caso del *Paradosso della Percezione*, e da un set di tre carte da gioco, nel caso del *Paradosso della finzione*. Aprendo e chiudendo i cassetti, o pescando e scartando le carte rilevanti, i visitatori possono esplorare attivamente le proposizioni che danno origine ai paradossi in questione, quindi scegliere quale tra le soluzioni possibili li convince maggiormente.

Il *Paradosso della finzione* viene poi ulteriormente approfondito nel *Banco di prova* che costituisce l'ultima tappa del percorso della seconda sala. Il *Banco di prova* vuole far riflettere i visitatori su alcune delle forme concrete che tale paradosso assume nella loro esperienza quotidiana. Il Paradosso della finzione può infatti essere riconnesso a diverse situazioni nelle quali sembriamo reagire emotivamente (e agire praticamente) in risposta a scenari ed eventi della cui natura fittizia siamo perfettamente consapevoli. Così come siamo mossi emotivamente dalle vicende fantastiche di Harry Potter o di Romeo e Giulietta, siamo spesso portati a provare emozioni per oggetti o situazioni che sono privi di valore intrinseco, ma ai quali noi stessi attribuiamo immaginativamente delle valenze simboliche: come quando ci sentiamo rabbrivire alla sola idea di entrare in una casa dove sappiamo

essersi consumato un efferato delitto, o quando proviamo tenerezza nell'indossare un indumento che è appartenuto a qualcuno che amiamo. Come si spiegano simili reazioni? Cosa ci dicono sulla razionalità delle nostre emozioni e del nostro agire? Tramite esempi concreti di questo tipo, i visitatori possono riflettere in prima persona sul rapporto tra emozioni, immaginazione, e credenze, e su ciò che esso ha da dirci riguardo alla (ir)razionalità umana.

Vale infine la pena di notare che gli esempi di paradossi discussi sin qui non esauriscono certo la varietà di forme che i paradossi in generale possono assumere, e meno che mai la varietà di temi che essi possono coinvolgere. Per dare ai visitatori un'idea di questa varietà, proporremo una serie di *Schede di approfondimento* su alcuni altri paradossi che sono stati al centro del dibattito filosofico – dagli antichi e famosissimi paradossi di Zenone al paradosso dell'asino di Buridano, dai paradossi della vaghezza e della speranza al celebre dilemma del prigioniero oggi dibattuto nell'ambito della teoria dei giochi.

#### 4.2. UN PRIMO ESEMPIO. IL PARADOSSO DELLA PERCEZIONE

Questo sembra ovvio: vediamo le cose che ci circondano e le vediamo perché siamo in varia forma modificati dalla luce. Eppure, basta rifletterci un poco perché questa ovvietà diventi

enigmatica, e la percezione ci appaia alla luce di due prospettive che sembrano tanto legittime, quanto inconciliabili.

La prima ci ricorda che la percezione è un *processo causale* che termina nella mente producendo un vissuto: l'immagine mentale che percepiamo.

La seconda ci invita a descrivere ciò di cui siamo consapevoli: percepiamo gli oggetti *fuori di noi*, non idee rinchiusi nella *nostra* coscienza. Vediamo oggetti che possiamo indicare ad altri e che appartengono allo spazio che condividiamo con gli altri.

L'enigma è qui: gli oggetti della percezione sembrano essere ora idee che si danno solo nella nostra mente, ora cose nel mondo.

A questo enigma possiamo dare la forma di una triade incoerente: tre affermazioni che prese singolarmente sembrano vere, ma che non possono essere tutte vere allo stesso tempo. Se ne accettiamo due, la terza è esplicitamente contraddetta.

Ecco allora il paradosso della percezione:

1. *Gli oggetti che ci circondano (sedie, tavoli, libri, case, il nostro corpo...) non sono oggetti mentali;*
2. *Abbiamo una percezione immediata degli oggetti che ci circondano;*
3. *Gli oggetti immediati della nostra percezione sono oggetti mentali.*

Formulare un problema nella forma di un paradosso è importante, perché ci consente di fare il primo passo per risolverlo. Sappiamo quale: una di queste tre tesi va negata. Farlo, tuttavia, significa *decidersi per una posizione filosofica determinata*: per il *realismo diretto*, per il *fenomenismo*, per il *rappresentazionalismo*.

Il *gioco* dei tre cassettetti mostra che le cose stanno proprio così. Al visitatore si chiede di provare a indovinare quale teoria deriva dalla negazione di ogni singola proposizione: troverà la risposta aprendo i tre cassettetti che racchiudono ciascuno una breve scheda e un oggetto della cui presenza si dovrà cercare di comprendere la ragione.

#### 4.3. UN SECONDO ESEMPIO. IL PARADOSSO DELLA FINZIONE

Chi di noi non ha avuto almeno qualche brivido di paura guardando *Il Silenzio degli innocenti*? Chi non si è commosso nella scena finale di *Romeo e Giulietta*? Chi, leggendo *Harry Potter*, non ha esultato per la vittoria dei Grifondoro contro i Serpeverde? Simili risposte emotive nei confronti di opere e personaggi di finzione sembrano non solo normali, ma anche del tutto appropriate.

Eppure, hanno qualcosa di paradossale.

Dopo tutto, noi sappiamo benissimo che i personaggi e le situazioni descritti in quelle opere

non esistono, né mai sono esistiti. E se da un lato si può certamente aver paura (o commuoversi, o esultare) per qualcosa che *di fatto* non esiste, d'altro lato affinché questo sia possibile sembra necessario quantomeno *credere* che quella cosa esista o sia esistita.

Eccoci di fronte a un paradosso – che, ancora una volta, possiamo esprimere nella forma di una *triade incoerente*, accostando tre proposizioni che prese singolarmente sembrano tutte vere, ma congiuntamente generano una contraddizione:

1. *Noi proviamo emozioni nei confronti di situazioni e personaggi di finzione;*
2. *Per provare emozioni nei confronti di qualcosa, è necessario credere che quella cosa esista (o sia esistita);*
3. *Noi non crediamo che situazioni e personaggi di finzione esistano (né che mai siano esistiti).*

Per sciogliere il paradosso, dovremo rigettare e riformulare almeno una delle tre proposizioni. Quale? Pesca le tre carte qui sotto, e poi decidi quale scartare, sostituendola con la riformulazione opportuna.

#### CARTA A

(A) *Noi proviamo emozioni nei confronti di situazioni e personaggi di finzione.*

La proposizione (A) sembra esprimere un'ovvietà: chi può negare di avere risposte affettive a romanzi, film, serie TV od opere teatrali?!

I filosofi che rigettano questa proposizione, tuttavia, non negano l'esistenza di risposte affettive nei confronti di personaggi e situazioni di finzione; negano solo che tali risposte implicino emozioni *genuine*. In altre parole, sostengono che poiché noi non crediamo, ma immaginiamo soltanto, che il serial killer Hannibal Lecter esista, non possiamo provare *autentica* paura nei suoi confronti. Quella che proviamo è una sorta di "paura immaginativa": una "quasi-paura" – come l'ha definita il filosofo statunitense Kendall Walton. E lo stesso vale per tutte le emozioni che ci sembra di provare quando leggiamo o guardiamo opere di finzione: non sono emozioni autentiche, sono solo "quasi-emozioni"!

Se la pensi anche tu così, scarta questa carta (A), e prendi al suo posto la carta (A\*).

#### CARTA A\* (da pescare nel caso si scelga di scartare A) *Teoria delle quasi-emozioni*

Le nostre risposte affettive a situazioni e personaggi di finzione non sono emozioni autentiche, ma *quasi-emozioni*. Ad esempio, poiché noi non crediamo, ma immaginiamo soltanto, che il serial killer Hannibal Lecter esista, non possiamo provare *autentica* paura nei suoi confronti. Quella che proviamo è una sorta di "paura immaginativa" – una "quasi-paura".

#### CARTA B

(B) *Per provare emozioni nei confronti di qualcosa, è necessario credere che quella cosa esista (o sia esistita).*

La proposizione (B) esprime una posizione “cognitivistica forte” sulle emozioni. I filosofi che rigettano questa posizione sostengono posizioni “non-cognitivistiche” (o “cognitivistiche deboli”), secondo cui è possibile provare emozioni anche nei confronti di oggetti la cui esistenza non è creduta, ma solo supposta, immaginata o rappresentata mentalmente in qualche altro modo. Un’importante sostenitrice del cognitivismo debole è la filosofa statunitense Tamar Szabò Gendler.

Se la pensi anche tu così, scarta questa carta (B), e prendi al suo posto la carta (B\*).

CARTA B\* (da pescare nel caso si scelga di scartare B)  
*Teorie non cognitivistiche (o cognitivistiche deboli) delle emozioni*

Per provare emozioni nei confronti di un determinato oggetto, non è necessario *credere* che quell’oggetto esista; basta rappresentarselo mentalmente in qualche modo (ad esempio, rappresentarselo immaginativamente).

#### CARTA C

(C) *Noi non crediamo che situazioni e personaggi di finzione esistano (né mai siano esistiti).*

Così come la proposizione (A), anche la proposizione (C) sembra esprimere un’ovvietà: chi di noi, ad esempio, sosterrebbe di credere davvero che esista un giovane mago chiamato Harry Potter?! I filosofi che negano la proposizione (C), tuttavia, sostengono una tesi più sottile: la cosiddetta tesi della “sospensione di incredulità”. Stando a questa tesi, sebbene *in linea generale* noi non crediamo davvero che personaggi e situazioni descritti nelle opere di finzione esistano, *nel momento in cui ci immergiamo nella fruizione* di tali opere “sospendiamo la nostra incredulità” riguardo alla loro esistenza. C’è dunque un senso in cui, limitatamente alla durata della fruizione stessa, noi crediamo davvero a ciò che la storia racconta – o, quantomeno, mettiamo tra parentesi il nostro “non-cederlo”. Ed è proprio grazie a questa “sospensione di incredulità” che siamo emotivamente coinvolti nelle storie in questione.

CARTA C\* (da pescare nel caso si scelga di scartare C)  
*Teoria della sospensione di incredulità*

Sebbene *in linea generale* noi non crediamo davvero che personaggi e situazioni descritti nelle opere di finzione esistano (né che mai siano esistiti), *nel momento in cui ci immergiamo nella fruizione* di tali opere “sospendiamo la nostra incredulità”.

#### 4.4. IL PARADOSSO DELLA FINZIONE NELLA VITA DI TUTTI I GIORNI. UN BANCO DI PROVA SPERIMENTALE

A ben vedere, avere reazioni emotive nei confronti di stimoli dei quali riconosciamo la natura fittizia – o comunque la mancanza di fondamento razionale – è molto più comune di quanto non sembri...

Spesso ci basta il *pensiero* di un evento negativo per incupirci e rattristarci, anche se sappiamo che quell'evento non si è mai verificato, né è probabile che si verifichi. O viceversa, ci è sufficiente *fantasticare* riguardo a un evento positivo per provare un brivido di piacere ed eccitazione, anche se sappiamo bene che l'evento in questione è ben lungi dall'accadere. Inoltre, spesso proviamo emozioni per oggetti o situazioni che sono privi di valore intrinseco, ma ai quali noi stessi attribuiamo immaginativamente delle *valenze simboliche*: come quando ci sentiamo rabbrivire alla sola idea di entrare in una casa dove sappiamo essersi consumato un efferato delitto, o quando proviamo tenerezza nell'indossare un indumento che è appartenuto a qualcuno che amiamo.

Come si spiegano simili reazioni? Cosa ci dicono sulla razionalità delle nostre emozioni e delle nostre azioni?

Per rispondere a queste domande, vi proponiamo un *Banco di prova* dove cimentarvi in prima persona in alcuni esperimenti che sono stati realmente condotti negli ultimi decenni da

importanti psicologi come Paul Rozin, Carol Nemeroff, Jonathan Haidt, Bruce Hood, e vari altri – che vi porteranno a riflettere sui complessi rapporti tra immaginazione e credenza, da un lato, ed emozioni e azioni, dall'altro.

*Il Banco di prova: Le quattro prove della razionalità pratica*

1) *La prova dei cioccolatini nella lettiera per gatti*  
Assaggeresti un cioccolatino plasmato in modo tale da essere indistinguibile da un escremento di gatto, se ti garantiamo che si tratta di cioccolata svizzera finissima al 100%?

Se la tua risposta è negativa, pensi che potresti cambiare idea per 10€? E per 100€? E per 1000€?

2) *La prova dell'acqua "avvelenata"*  
Mescola acqua e zucchero in due barattoli identici, e poi applica su uno dei due barattoli scelto a piacere l'etichetta *Veleno*, e sull'altro l'etichetta *Zucchero*... Da quale dei due barattoli preferisci bere? E perché?

3) *La prova della T-shirt del serial killer*  
Indosseresti una T-shirt appartenuta a un serial killer, se ti garantiamo che è stata lavata e sterilizzata nel modo più accurato?

Se la tua risposta è negativa, pensi che potresti cambiare idea per 10€? E per 100€? E per 1000€?

#### 4) *La prova finale: il Patto con il diavolo!*

Firmeresti un documento in cui prometti l'anima al diavolo? (Per tua massima sicurezza, nota che in calce al documento è scritto chiaramente che si tratta di un esperimento psicologico, privo di ogni valore effettivo!).

Se la tua risposta è negativa, pensi che potresti cambiare idea per 10€? E per 100€? E per 1000€?

*Milano, 9 Novembre 2019*

*Io sottoscritto/a \_\_\_\_\_*

*Nato/a a \_\_\_\_\_*

*Il \_\_\_\_\_*

*Dichiaro solennemente che la mia anima ti appartiene, oh Satana.*

*Firma: \_\_\_\_\_*

\* N.B. Trattasi di esperimento psicologico privo di qualsiasi valore giuridico. Il patto non è pertanto legalmente vincolante, né valido sotto alcun altro profilo.

## 4.5 SCHEDE DI APPROFONDIMENTO

### SCHEDA 1. I PARADOSSI DI ZENONE

Zenone di Elea, vissuto nel V secolo a.C., fu allievo e probabilmente amante di Parmenide. Noto per la sua brillante intelligenza, per l'ampio numero dei suoi scritti, e per aver sfidato il potere tirannico nella sua città natale, Zenone è entrato a pieno titolo nella storia della filosofia occidentale soprattutto per i *paradossi* elaborati in difesa della teoria del maestro e rivolti contro il senso comune. In realtà, la sua fama è inversamente proporzionale alle informazioni che possediamo su di lui: i frammenti superstiti non superano, complessivamente, le duecento parole e le informazioni dossografiche sono spesso ripetitive e non brillano per chiarezza. Non solo, dunque, faticiamo a ricostruire correttamente gli argomenti paradossali zenoniani, ma ci sfuggono in parte le sue reali intenzioni: fu un provocatore, addirittura un sofista, oppure un serio filosofo interessato davvero a difendere l'Eleatismo? L'atteggiamento di Zenone verso la filosofia è ipotizzato da Platone nel dialogo *Parmenide*, nel quale il personaggio Zenone dichiara di non aver mai voluto sostenere qualcosa di originale, ma di aver semplicemente difeso il maestro per amore della polemica. Questa descrizione è concorde con le nostre fonti, da cui non emerge una filosofia

originale di Zenone, sebbene gli siano attribuite alcune tesi, coerenti con il pensiero di Parmenide.

I paradossi di Zenone sono argomenti fortemente retorici, sebbene cerchino anche un certo rigore argomentativo, finalizzati a demolire, non senza una certa malizia, le tesi avversarie. L'aspetto logico-matematico dei paradossi non va enfatizzato. Nonostante molte formulazioni e soluzioni moderne dei paradossi zenoniani dipendano da avanzate teorie matematiche, infatti, questo aspetto non appartenne alle intenzioni e alle competenze del filosofo di Elea.

Non è facile ricostruire i singoli argomenti, perché le nostre fonti non sono sempre chiare e coerenti. Possiamo però distinguere tre macrotipologie di paradosso: (i) contro la molteplicità; (ii) contro il movimento; (iii) di varia natura. Pur diversi tra loro, i paradossi sono accomunati dalla sfida al senso comune e alle opinioni maggiormente condivise dagli uomini. Sono cioè, letteralmente, *para-dossi*, rivolti contro (*para*) l'opinione (*doxa*).

Appartiene al primo gruppo, ad esempio, l'argomento secondo cui se le cose sono molte, allora sono contemporaneamente finite e infinite: finite, perché sono tante quante sono; infinite, perché se due cose sono distinte, significa che c'è una terza cosa tra le due (che le distingue), ma allora ce ne sarà un'altra tra altre due, un'altra ancora tra altre due ancora, e così all'infinito. In altri termini, se esistono due cose,  $C_1$  e  $C_2$ , il loro numero è

finito, ovvero due; perché siano distinte, però, è necessario che esista  $C_3$ : esisterà dunque  $C_4$  (che distingue  $C_3$  e  $C_1$ ), ma anche  $C_5$  (che distingue  $C_2$  e  $C_3$ ), e così *ad infinitum*. Il postulato sottinteso è che se due cose sono distinte, allora sono distinte da una terza cosa. Zenone, stando alle nostre fonti, non si preoccupò di legittimare questo aspetto, convinto evidentemente che l'efficacia retorica dell'argomento fosse salva.

Un secondo argomento viene attribuito a Zenone da Platone, ancora nel *Parmenide*: se i molti sono, allora sono contemporaneamente simili e dissimili. Il perché non è chiarito esplicitamente, ma si può immaginare la seguente soluzione: se le cose sono molte, ciascuna è almeno simile a se stessa e diversa dalle altre, dunque è contemporaneamente simile e dissimile.

Un terzo argomento contro la molteplicità, riportato da Simplicio, è ancora più difficile da ricostruire in modo affidabile. L'argomento vuole sostenere – come si evince dalle fonti – che se ci sono molte cose, esse contemporaneamente non hanno grandezza e hanno infinita grandezza. È probabile che la chiave interpretativa dell'argomento fosse la nozione di parte: se le cose hanno grandezza, allora hanno parti, ma se hanno parti non sono uguali in ogni aspetto, dunque non sono propriamente un'unità; ciò che ha grandezza, dunque, non è un'unità. Di contro, quello che non ha grandezza non esiste, dunque se i molti

esistono, hanno grandezza, quindi hanno parti; tali parti, se esistono, hanno parti; ancora, queste parti, se esistono, hanno parti; e così all'infinito.

Più noti sono gli argomenti contro il movimento, tra cui spicca il celeberrimo *paradosso di Achille*, al quale è dedicata un'altra scheda di approfondimento a sé stante.

Un ulteriore argomento, un poco meno noto, contro il movimento riguarda due masse in movimento in uno stadio e una terza ferma. Il paradosso consiste nel fatto che se due masse si muovono l'una incontro all'altra, risulterà che metà del tempo equivale al doppio. Si immagini uno stadio e un corridore  $C_1$ , che parte dall'estrema sinistra verso destra, un corridore  $C_2$ , che parte dall'estrema destra verso sinistra, e un osservatore  $O$ , fermo nel mezzo: per  $O$  lo spostamento sarà di un'unità da parte di entrambi i corridori, ma per i corridori sarà il doppio, perché si saranno mossi di due unità ( $1+1$ ). Qualche critico ha visto in questo paradosso un'anticipazione della teoria della relatività generale, ma Zenone non vuole affermare la relatività del movimento, quanto la sua assurdità logica.

Tra i paradossi (per dire così) "minori", merita menzione quello della particella del grano di miglio, che secondo l'argomento farebbe rumore cadendo: se infatti un medimno (poco più di 50kg circa) di grano fa rumore cadendo, sosteneva Zenone (pare, contro Protagora), un singolo grano farà rumore e la decimillesima parte di

un grano farà la decimillesima parte di rumore, ma pur sempre rumore. Oppure il paradosso del luogo: se tutto quello che esiste è in qualcosa e il luogo esiste, allora esiste anche il luogo del luogo (essendo il luogo in qualcosa), e il luogo del luogo del luogo, e così *ad infinitum*.

Qualsiasi fossero le intenzioni di Zenone, i suoi contemporanei non poterono ignorare le difficoltà implicate dall'accettazione di una realtà molteplice e dinamica: tanto le radici di Empedocle quanto i semi di Anassagora e gli atomi di Democrito furono tentativi di "salvare i fenomeni" facendosi carico dell'Eleatismo e dei suoi paradossi.

## SCHEDA 2. IL PARADOSSO DI ACHILLE E LA TARTARUGA

Che molti degli oggetti che ci circondano nella vita quotidiana siano in movimento è un'idea che nessuno di noi metterebbe mai in discussione. Del resto, se adesso ti trovi in questo museo è perché ci sei arrivato muovendoti da un punto  $A$  ad un punto  $B$ . Non la pensava così il filosofo Parmenide, fondatore della scuola eleatica, vissuto tra il VI e il V secolo a.C. Come apprendiamo dai pochi frammenti pervenutici del suo poema *Sulla Natura*, Parmenide sosteneva che, a dispetto di quanto possa apparire ai nostri occhi, la realtà non può essere soggetta ad alcun tipo di mutamento. Il movimento è un tipo di mutamento. Dunque, nulla può mai trovarsi in movimento. Se infatti ti spostassi da un punto  $A$

a un punto B, non ti troveresti *più* nel punto A, mutando così la realtà. Nel tentativo di difendere la teoria di Parmenide, Zenone di Elea, filosofo vissuto in Magna Grecia tra il 490 e il 430 a.C., ha elaborato alcuni argomenti – noti oggi come *paradossi di Zenone* – volti a mostrare l'impossibilità *logica* del movimento. Il più famoso è forse il paradosso di Achille e la tartaruga.

Achille pié veloce e una lenta, lentissima tartaruga si sfidano in una gara di corsa. Chi vincerà? La risposta è a prima vista ovvia: vincerà il più veloce, vincerà Achille! Ma ne siamo proprio sicuri? Supponiamo che al via la tartaruga abbia qualche metro di vantaggio. I due partono. Nel tempo che Achille impiega per percorrere i metri che lo separano dalla tartaruga, quest'ultima lo ha distanziato di un po' di spazio. Achille colma quello spazio, ma nel frattempo la tartaruga ne ha percorso altro ancora. Achille copre quell'altro spazio ancora, ma nel frattempo la tartaruga lo ha distanziato di ancora altro spazio. La gara prosegue così all'infinito: per quanto Achille si avvicini alla tartaruga, non riuscirà mai a superarla. Con i suoi paradossi, Zenone intendeva mostrare che le nostre percezioni di movimento altro non sono che pervicaci illusioni. Potrà anche sembrarti di aver percorso dello spazio nel recarti in questo museo: la realtà, secondo Zenone, è che questo è impossibile. Una delle idee al cuore della sua filosofia è che si possa dimostrare che le cose stanno

come da lui descritte semplicemente *immaginando* scenari come quello appena presentato. In altri termini, la mera riflessione sul concetto di movimento sarebbe sufficiente a mostrare che il movimento è impossibile, invalidando così le credenze del senso comune, basate sulle nostre ingannevoli percezioni. Nei millenni sono state proposte svariate soluzioni al paradosso.

La tradizione attribuisce a Diogene di Sinope (410 circa-323 a.C.) un curioso tentativo di confutarlo: egli si limitò ad alzarsi in piedi per poi percorrere qualche metro. Questo offrirebbe una dimostrazione *fisica* della falsità delle teorie di Zenone. Ma è bene sottolineare che l'attendibilità di simili "prove sperimentali" è esattamente quanto Zenone intendeva confutare. La risposta di Diogene non sembra quindi delle più convincenti. Tentativi di soluzione del paradosso ben più articolati si basano su riflessioni di natura matematica e richiedono nozioni che furono elaborate solo molto tempo dopo gli argomenti di Zenone. Il matematico fiammingo Gregorio di San Vincenzo (1584-1667), ad esempio, gettando le basi della teoria delle serie infinite, argomenta che può darsi il caso che un numero finito sia il risultato della somma di un infinito numero di distanze finite. In altri termini, è possibile dimostrare che, contrariamente a quanto creduto da Zenone, la somma delle infinite distanze progressivamente coperte da Achille ha

come risultato un numero finito, che sta per la distanza finita da questi complessivamente coperta prima di raggiungere la tartaruga. Dal fatto che Achille percorra un'infinità di distanze finite non segue quindi che la distanza complessiva da lui coperta debba essere a sua volta infinita.

Il paradosso sarà poi discusso anche da Bertrand Russell, Alfred North Whitehead, William James, e diversi altri filosofi e scienziati, che continuano tutt'oggi a subirne l'indiscutibile fascino.

### SCHEDA 3. IL PARADOSSO DI BURIDANO

Un asino affamato ha a disposizione due mucchi di fieno assolutamente identici, piazzati alla stessa distanza. Non avendo alcuna ragione di preferire uno piuttosto che l'altro, non può scegliere quale mangiare, e muore di fame.

Questo paradosso deve il suo nome a una presa in giro della filosofia di Jean Buridan (circa 1300-1360), anche se ci sono versioni più antiche in Aristotele e Al-Ghazali.

La sua struttura consiste in due premesse:

(P1) L'asino deve scegliere fra due opzioni identiche;

(P2) Se due opzioni sono identiche non c'è ragione di preferire una piuttosto che l'altra.

Da queste due premesse viene derivata una conclusione apparentemente assurda:

(P3) Per l'asino è razionale non scegliere alcuna opzione.

Come risolvere il paradosso?

Secondo alcuni, come Buridano stesso e Spinoza, in alcuni casi non è irrazionale *scegliere di non scegliere*.

La maggior parte dei filosofi tuttavia ritiene che il paradosso vada risolto in modo diverso. Innanzi tutto c'è una premessa nascosta:

(P0) È razionale scegliere un'opzione soltanto se essa è preferita a tutte le altre.

Senza questa premessa implicita, non è possibile derivare P3 da P1 e P2. Ma P0 non sembra plausibile: è casomai più ragionevole sostenere che:

(P0\*) È razionale scegliere un'opzione se non ci sono altre opzioni a essa preferite.

Dato che la scelta di entrambi i mucchi di fieno è compatibile con P0\*, scegliendo un mucchio a caso l'asino non si comporterebbe in maniera irrazionale. Ma c'è di più: vediamo ora che il paradosso è basato su un sotterfugio. Le opzioni dell'asino sono tre, non due: non mangiare è una terza opzione che l'asino può scegliere (quindi la premessa P1 è falsa.) Ma un asino razionale dovrebbe capire che la terza opzione è la peggiore di tutte. Ed essendo razionale non dovrebbe sceglierla, poiché così facendo violerebbe P0\*. Dunque ci sono buone ragioni per rigettare anche P3.

#### SCHEDA 4. IL PROBLEMA DEI CONFINI

##### E I PARADOSSI DELLA VAGHEZZA

Se qualcuno ci regala un centesimo, quel centesimo non ci rende ricchi. Se non eravamo ricchi prima, quel centesimo non ci ha fatto diventare ricchi. E se siamo già ricchi e regaliamo un centesimo, non è questo che ci fa perdere la ricchezza. Generalmente riconosciamo che una differenza di un solo centesimo non può far diventare ricca una persona povera o viceversa.

Questa osservazione può essere estesa ad altri casi. Un millimetro non può fare la differenza fra una persona alta e una che non lo è. Il passaggio di un solo secondo non può fare la differenza fra quando siamo giovani e quando non lo siamo. E l'ingestione di un solo granello di riso non può fare la differenza fra chi è malnutrito e chi non lo è.

È naturale pensare che in tutti questi casi il passaggio fra l'aver una certa proprietà (essere ricco, alto, giovane, malnutrito, ecc.) e il non averla più è graduale e non immediato, ed è per questo che non si diventa poveri perdendo solo un centesimo. La ricchezza, la giovinezza e la malnutrizione si perdono *gradualmente*. Ma quando inizia il processo graduale che ci fa perdere queste proprietà?

C'è un'età (diciamo 10 anni) in cui una persona è giovane senza dubbio, ma qual è l'età in cui inizia il processo graduale che porta alla fine

della giovinezza? C'è una certa quantità di denaro (diciamo 10 milioni di euro) che rende chi la possiede inequivocabilmente ricca, ma qual è la somma di denaro che segna l'inizio del processo graduale che porta alla perdita della ricchezza? C'è una certa quantità di cibo (diciamo 10 grammi di riso alla settimana) che rende malnutrita una persona che si nutre solo con quella, ma qual è la quantità di cibo che segna l'inizio del processo che porta alla fine della malnutrizione?

È importante osservare che non è un problema rispondere a queste domande. La legge ci fornisce la fascia di reddito che delimita la ricchezza. Le ricerche mediche ci dicono quali sono le quantità di cibo che delimitano la malnutrizione e qual è l'età in cui iniziano i processi di deperimento. Inoltre, qualche indagine statistica ci può dire la misura che discrimina l'altezza. Ma sappiamo che questi confini sono *arbitrari*.

La domanda che si pongono i filosofi è: perché questi confini sono arbitrari? Le risposte che sono state fornite sono tre. Vengono offerte qui di seguito, lasciando al lettore la possibilità di scegliere il proprio personale punto di vista.

Una prima proposta è che i confini ci sono, ma *non sappiamo riconoscerli*. I legislatori, i medici e gli scienziati si sforzano di riconoscerli, ma non riescono a stabilirli con precisione perché le capacità cognitive umane sono limitate. In base a questa interpretazione, c'è un istante

– ahimè! – in cui ho smesso di essere giovane, ma mi è accaduto senza che potessi accorgermene. C'è un centesimo che mi renderebbe inequivocabilmente ricca, ma vivo ignorando quale sia. E c'è un granello di riso che delimita la definitiva malnutrizione, ma non sappiamo quale sia.

Secondo altri filosofi, non sono i limiti cognitivi che spiegano l'arbitrarietà dei confini. Dobbiamo considerare invece il funzionamento delle espressioni linguistiche. Usiamo espressioni linguistiche per descrivere la realtà che ci circonda e per fare distinzioni al suo interno. Ad esempio, ci può essere utile dire se una certa persona è giovane o no, se è alta o no, se è ricca o no. Per poter usare correttamente le espressioni linguistiche, queste devono essere governate da regole. Ma quali sono le regole precise per il funzionamento di “essere ricco”, “essere giovane”, “essere alto”? Alcuni filosofi sostengono che le regole del linguaggio non sono (e non possono neanche essere) precise fino a dettagli minuti. *Le regole del linguaggio sono grossolane* ed è per questo che – secondo questi filosofi – non riusciamo a stabilire confini precisi; e qualunque confine è arbitrario.

C'è infine una terza spiegazione che si può dare all'assenza di confini. Questa spiegazione, che si applica almeno ad alcuni casi, *prende l'avvio da considerare com'è fatto il mondo* indipendentemente da come lo conosciamo e da come

ne parliamo. Supponiamo ad esempio che l'intero universo sia in continua trasformazione e in questo processo l'esistenza biologica inizi e termini gradualmente. Se accettiamo questa eventualità, non possiamo stabilire confini precisi per l'inizio di una vita perché *la realtà* ci impedisce di trovarne uno: i confini in questi casi non ci sono. Ci sono solo modificazioni graduali del mondo, e qualunque tentativo di riconoscere un confine preciso ci è precluso dalla realtà stessa.

SCHEDA 5. SII RAGIONEVOLE:  
SCEGLI BENE LA TUA SPERANZA!

Quando parliamo di paradossi spesso intendiamo semplicemente delle tesi che appaiono contrarie al senso comune. Il termine viene dal greco, ed indica proprio ciò *va contro* (*para*) le opinioni universalmente accettate come vere (*doxa*). Per esempio: ha senso vivere di speranze? Sembrerebbe proprio di no. Un'esistenza vissuta all'insegna di una speranza che potrebbe anche andare delusa è una vita sprecata. Meglio essere pratici, realisti, dice la *doxa*.

In un film di qualche anno fa (*Conte d'hiver*), il regista Eric Rohmer ci racconta la storia di Félicie, una giovane ragazza parigina che durante una vacanza in Bretagna s'innamora di un coetaneo, Charles. I due vogliono andare a vivere insieme ma alla fine dell'estate Charles deve partire per un

periodo negli Stati Uniti. Alla stazione, gli innamorati si scambiano gli indirizzi con la promessa di vedersi presto. Ma per un lapsus inspiegabile Félicie scrive un indirizzo sbagliato. Gli anni passano, vediamo Félicie intenta ad accudire la figlia nata dalla relazione con Charles, con il quale però non è più riuscita a mettersi in contatto. La ragazza è divisa tra due spasimanti, Loïc e Maxence, che la corteggiano assiduamente, ma non sa decidersi. Spera ancora di ritrovare Charles. “Ma se tu stessa riconosci che le tue chances sono nulle,” gli obietta Loïc in una scena chiave del film, “perché sprecare la tua vita per niente?!” E Félicie risponde: “Ma se ritrovassi Charles, sarebbe una gioia così grande che sono disposta a dare la vita per questo. D'altronde non starei rischiando. Vivere nella speranza è una vita che vale più di molte altre”.

La risposta di Félicie è davvero convincente? O non si tratta piuttosto di un paradosso? Il filosofo francese Blaise Pascal (1623-1662) si era posto più o meno la stessa domanda. E, come ricorda Loïc a Félicie, aveva dato una risposta molto simile col suo celebre argomento della “scommessa”. Il problema di Pascal era quello della vita cristiana. Senza la fede e con le sole forze della nostra ragione, dice Pascal, non siamo capaci di dimostrare l'esistenza di Dio. Nell'incertezza, non sarebbe allora meglio vivere cercando soltanto la felicità terrestre, qui e ora, senza curarsi del nostro destino dopo la morte? L'agnostico dice: “Io di Dio non

so niente e dell'aldilà me ne infischio.” O invece, è comunque nel nostro interesse, anche se non si ha la fede, vivere scommettendo sull'esistenza di Dio, e agire da buoni cristiani come se esistesse?

Per rispondere a questi interrogativi Pascal mette a frutto le sue ricerche sul calcolo delle probabilità. Calcoliamo dunque. Se Dio esiste, ricompensa con una vita infinita e infinitamente felice chi rinuncia per lui alla felicità terrestre. La decisione se scommettere o no su Dio dipende dal calcolo della cosiddetta “speranza matematica”, definita come il prodotto del guadagno moltiplicato per la probabilità. Visto che senza la fede non sappiamo se Dio esiste o no, la probabilità sarà sempre uguale a  $1/2$  – ci sono cioè tante probabilità che Dio esista quante che non esista. Ma nel caso della scommessa a favore di Dio il guadagno consiste in una felicità e in una vita eterne e infinite. La scommessa è quindi sicuramente vantaggiosa perché il guadagno è infinitamente più grande di quanto abbiamo “puntato” (la nostra vita terrestre e finita). E ciò sarebbe vero anche se la probabilità che Dio esista fosse infima.

Insomma: la ragione non può dirci se Dio esiste o no, ma ci impone di riconoscere che è più ragionevole, ossia più vantaggioso secondo il calcolo delle probabilità, vivere come se Dio esistesse. Per dirla con le parole di Félicie: “Vivere nella speranza che Dio esista è una vita che vale più di molte altre”.

Vivere di speranze non è dunque sempre un atteggiamento paradossale. Dipende se la speranza che si è scelta è degna di essere vissuta. Félicie non esita, sa di aver scelto bene, e la sua speranza sarà ricompensata. Alla fine del film, incontrerà per caso Charles, su un autobus. I due si ritrovano, piangono di gioia.

#### SCHEDA 6. IL DILEMMA DEL PRIGIONIERO

Due rapinatori sono stati arrestati da un astuto sceriffo. I due hanno nascosto il malloppo, e non ci sono prove sufficienti per dimostrare che hanno compiuto la rapina. Possono tuttavia essere incriminati per possesso di armi da fuoco, un reato che prevede una pena lieve (un anno di reclusione). Lo sceriffo li rinchiede in celle separate, senza lasciare loro la possibilità di comunicare, e dice a ciascuno: “Se confessi di avere compiuto la rapina, e ci permetti di incriminare il tuo complice, otterrai uno sconto (sei mesi in prigione) invece della massima pena (quattro anni). Ma se entrambi confessate, sarete condannati a tre anni di prigione”. I prigionieri sanno che possono cavarsela con un solo anno se rifiutano entrambi l’offerta dello sceriffo. Ma poiché ciascuno ha un incentivo a confessare, finiscono per cedere e restano in galera per tre anni.

Il dilemma del prigioniero è uno dei problemi più famosi della teoria dei giochi – una branca

delle scienze sociali sviluppata nella seconda metà del Novecento grazie al lavoro di matematici come John von Neumann e John Nash. La prima formulazione, attribuita a Merrill Flood e Melvine Dresher, risale al 1950.

Il paradosso ha la seguente struttura:

(P1) Ai prigionieri conviene non confessare;

(P2) Se uno confessa, all’altro conviene confessare;

(P3) Se uno non confessa, all’altro conviene confessare;

(P4) Quindi, qualsiasi cosa faccia l’altro, a ogni prigioniero conviene confessare.

Come risolvere il paradosso?

Secondo molti teorici dei giochi si tratta di un paradosso apparente: è purtroppo vero che in alcune situazioni ciò che è razionale dal punto di vista del singolo individuo può avere conseguenze collettivamente disastrose. Questi disastri possono essere prevenuti da un’ autorità esterna, per esempio da una cupola mafiosa che avverte i rapinatori che chi confessa muore. Thomas Hobbes (1588-1679) utilizzava un argomento simile al dilemma del prigioniero per sostenere la necessità di un’ autorità monarchica con diritto assoluto di vita e di morte sui singoli cittadini, per impedire che questi ultimi si molestassero a vicenda. Oggi lo si usa per giustificare gli interventi a difesa dei beni comuni, per esempio le tasse dello Stato sui prodotti che rovinano l’ambiente.

Chi sostiene questa interpretazione nega che ci sia una contraddizione fra P1 e P4. Mentre P1 afferma che ai prigionieri intesi *come gruppo* non conviene confessare, P4 dice che confessare è vantaggioso per ogni prigioniero inteso *come singolo individuo*. Entrambe le affermazioni possono essere vere allo stesso tempo.

Resta il fatto che molti trovano profondamente contro-intuitiva l'idea che, nel dilemma del prigioniero, non confessare sia irrazionale. Per superare anche questo problema possiamo chiederci se abbia senso suggerire ai due prigionieri di prendere una decisione di gruppo. In questo caso essi potrebbero decidere razionalmente di non confessare – basterebbe che effettuassero un ragionamento collettivo invece che un ragionamento individualistico, e seguissero poi le direttive del gruppo invece di comportarsi come individui isolati e indipendenti. Questo punto di vista – sostenuto da filosofi come Robert Sugden, Susan Hurley, e Raimo Tuomela – permette di salvare l'intuizione che non confessare non sia necessariamente una strategia irrazionale.

#### 4.5.1 PROBLEMI E PARADOSSI

Abbiamo proposto una nozione di paradosso e abbiamo cercato di renderla più chiara riflettendo su una serie di esempi. Va però detto che nella discussione filosofica si parla di paradossi

con una certa libertà, per alludere a dilemmi che sembrano precludere la possibilità di una scelta fondata o, più semplicemente, per indicare tesi che nella loro formulazione sembrano contenere una contraddizione difficile da sciogliere – come accade alle scale che, nel loro nitido gioco di angolature molteplici, rendono misterioso e paradossale lo spazio dell'opera con cui Barnaba Fornasetti ha arricchito la nostra esposizione. Le tre schede che seguono discutono dilemmi e problemi che forse non sono “paradossi” nel più stretto senso del termine, ma certo rientrano nella più vasta galassia del “paradossale”, che è da sempre un potente carburante per l'indagine filosofica.

#### SCHEDA 7. L'ANTIGONE DI SOFOCLE

L'*Antigone* di Sofocle mette in scena uno scontro tra due personaggi, Creonte re di Tebe e sua nipote Antigone. Creonte ha ordinato di riconoscere i massimi onori a Eteocle, fratello di Antigone, che era morto difendendo con successo Tebe dall'assalto dell'esercito di Argo. Il fratello di Eteocle, Polinice, si era invece unito agli invasori, attaccando la propria città, ed era morto in tale tentativo infruttuoso. L'ordine di Creonte decreta che il cadavere di Polinice sia lasciato insepolto, alla mercé dei corvi e dei cani, per aver tradito i suoi concittadini. Chiunque di-



10. Le scale nel *Paravento* di Fornasetti

sobbedisca a tale divieto sarà lapidato a morte. Dare ai due fratelli stessa sepoltura minerebbe la sua idea di stato, basata sull'amore per i propri concittadini e l'odio per lo straniero e, ancor più, per chi gli si allea.

La logica di Creonte — “ama gli amici, odia i nemici!” — è però inaccettabile per Antigone, che considera i propri fratelli degni degli stessi onori funebri. Antigone decide di dare sepoltura a Polinice e va incontro all'ira di Creonte e all'inevitabile condanna a morte. L'asimmetria politica dei due morti appare ad Antigone irrilevante rispetto a quanto essi condividono, ossia il legame di sangue tra di loro e con lei stessa.

Per molti studiosi Sofocle caratterizza lo scontro fra Creonte e Antigone come opposizione tra la legge positiva della città, che prescrive l'obbedienza all'autorità civile, e quella naturale, non scritta ed eterna degli dèi, che impone la pietà verso i congiunti. Tuttavia per entrambi è giusto amare gli amici e odiare i nemici. Hanno però una diversa idea del “noi”: per Creonte il noi (la comunità) è la città, e dunque chiunque operi a suo vantaggio; per Antigone è la famiglia in senso più ristretto, i cui membri sono uniti da un legame di sangue. Un criterio politico e funzionale, il primo, mentre il secondo segue le linee dell'affinità biologica e di nascita. I due protagonisti aderiscono però entrambi all'ideologia del principio identitario che distingue un *ingroup*

da un *outgroup*. Non siamo perciò di fronte a due concezioni etiche radicalmente in contrasto, bensì a due differenti modi di applicare la regola fondamentale della politica, descritta nelle *Eumenidi* da Eschilo: “E scambio ci sia di gioie nella comune concordia; e unanime odio ai nemici”.

Il legame che unisce Antigone a Polinice non è l'amore ma la parentela, la cui priorità sul legame politico deriva da una concezione religiosa più antica e indiscussa (come dimostra la commozione dei cittadini di Tebe di fronte alla condanna di Antigone). Sofocle contrappone il carattere tirannico del decreto regio al gesto di pietà di Antigone, portando gli studiosi a interpretare il testo come il conflitto tra la legge artificiale del re e quella naturale, o divina, difesa dalla ragazza. Creonte teme innanzitutto l'anarchia, Antigone teme l'empietà che nasce dal disprezzo per le prime regole che si insegnano nella cerchia familiare. Ma anche l'atto di Antigone è obbedienza a una legge che di naturale non ha nulla. Risponde a un'altra norma positiva e non meno artificiale, benché più radicata nella tradizione.

Un terzo personaggio è il vero oppositore a Creonte. È suo figlio Emone, promesso sposo di Antigone, alla cui condanna per amore si oppone. Con ciò rompe sia l'obbedienza al re sia quella al padre, al punto da meritarsi l'epiteto ingiurioso di “servo di femmina”, rivelandosi mosso

unicamente da un affetto che non nasce da una legge positiva e politica né “naturale” e religiosa ma è di natura elettiva e singolare. Emone non è disposto a permettere che il re o la tradizione abbiano la meglio sul suo sentimento e perciò antepone all’idea di una comunità (statale o familiare, dominata dal re o dai congiunti) il rapporto con un altro essere umano, che per lui conta più della ragion di stato o dell’onore familiare. Il suicidio è l’unica via rimastagli per sfuggire sia alla crudeltà degli obblighi impostigli dal padre, che antepone l’obbedienza agli affetti familiari, sia la glaciale pietà religiosa della promessa sposa, disposta a rinunciare a lui in nome di una legge astratta che ci fa dubitare della sua sincerità, allorché pronuncia il verso più famoso della tragedia: “Io esisto per amare, non per odiare”.

#### SCHEDA 8. PASCAL E LE RAGIONI DELL’AMORE

Quante volte abbiamo scartato il dolcetto e scoperto, all’interno, l’immane massima: “Il cuore ha le sue ragioni che la ragione non conosce”? Il senso è chiaro. Come la rosa, anche l’amore è senza perché. Anzi, la formula sembra suggerire che è quasi assurdo chiedere al *cuore* – l’organo dell’amore – delle giustificazioni razionali per le sue scelte. Questo però non vuol dire che non ci siano dei motivi per cui ci s’innamora di una certa persona. Potrebbero essere

difficili da precisare – per esempio, una maniera di parlare, di camminare, di abbassare gli occhi. Chi lo sa? Mi sono innamorato di te, proprio di te, e non so perché – ma il mio cuore lo sa, “ha le *sue* ragioni”.

Le cose stanno proprio così? Forse no. Facciamo un passo indietro. A scrivere la frase da cui siamo partiti è un filosofo francese del Seicento, Blaise Pascal nei *Pensieri*. E ai suoi occhi, la massima “*le cœur a ses raisons que la raison ne connaît pas*” costituisce la conclusione di un ragionamento più articolato su cosa vuol dire amare fondato su un particolare esperimento mentale.

Supponiamo che Francesca affermi di amare Paolo per la bellezza del suo viso, e supponiamo che a Paolo venga una verruca sul naso. Il viso di Paolo sarà deturpato e la sua bellezza verrà meno. Pascal commenta: “Una persona che ama una certa altra persona a causa della sua bellezza, la ama davvero? No di certo, perché basterà una piccola verruca, che uccide la bellezza senza però uccidere la persona, a far sì che non la ami più”. Supponiamo ora che Francesca ami Paolo per la sua intelligenza e la sua memoria. È proprio lui che ama? Un incidente, una malattia, il tempo potrebbero ottundere le sue facoltà intellettuali. E se Francesca ha amato Paolo per quelle qualità, la persona che amava è scomparsa, anche se fisicamente le sta ancora di fronte. Era un’altra la persona quella di cui di cui si era innamorata?

Facciamo un ultimo passo, seguendo ancora Pascal in questo esperimento mentale: “Dov’è dunque l’io, se non è né nel corpo” – la bellezza fisica – “né nell’anima” (le qualità intellettuali)? E d’altro canto, potremmo forse amare il corpo o l’anima di una persona facendo astrazione di queste qualità, “che essendo soggette a scomparire, non costituiscono propriamente il nostro io”? Insomma alla fin fine, conclude Pascal, “noi non amiamo mai una persona, ma soltanto delle qualità”. Tu sostieni che è *me* che ami, e nessun altro, ma questo “me” è introvabile.

La conclusione di Pascal è che quando diciamo “il cuore ha le sue ragioni che la ragione non conosce” vogliamo forse dire che se il cuore non avesse le sue ragioni tutti i nostri amori sarebbero senza fondamento. Ma non è forse proprio questa (malgrado tutto), l’essenza dell’amore? L’amore, come la rosa, è senza *nessun* perché – non solo *senza ragioni* ma anche *senza motivi*, infondato e perciò assoluto.

## SCHEDA 9. L’ANIMALE UOMO

Avete mai guardato un animale dritto negli occhi? Che si tratti di un gatto, di una capra, di un cavallo o di un rinoceronte, si ha sempre la stessa sensazione. Ci sembra di scorgere qualche tratto che riconosciamo – lo sguardo mansueto del bove, quello fiero del leone, quello pieno di

sconfinata fiducia del cane. Ma allo stesso tempo gli occhi degli animali ci sembrano anche sempre un po’ assenti. Come se vivessero in un mondo tutto loro, separato dal nostro, un po’ come i bambini molto piccoli.

Questa esperienza ci porta spesso a formulare (anche solo implicitamente) un giudizio di valore. Certo l’animale è simile a noi, ma alla fin fine gli mancano sicuramente quelle qualità che fanno di noi uomini la specie che domina il pianeta Terra. Insomma: lo sguardo spesso assente e le pupille delle bestie, scure come la china, sono il segno della loro inferiorità rispetto all’uomo, che solo possiede la *vera* intelligenza, una coscienza di sé perfettamente sviluppata, ecc.

Proviamo però a ragionare in maniera contraria. E per farlo, lasciamoci guidare da un filosofo che ha saputo dubitare di tutte le facili evidenze, e cioè Montaigne (1533-1592) che si chiede: “Quando gioco con la mia gatta, chi sa se lei non fa di me il suo passatempo più che io di lei?” E se fosse invece proprio il contrario? Se fosse lei a giocare – e a prendersi gioco di me? Immaginiamo, cioè, che sia il gatto a giocare con noi. Questo caso immaginario porta Montaigne a concludere che è soltanto per una forma di assurda vanità che l’uomo “trascoglie e separa se stesso dalla folla delle altre creature, fa le parti agli animali suoi fratelli e compagni, e distribuisce loro quella porzione di facoltà e di forze che

gli piace. Come può l'uomo conoscere per mezzo dell'intelligenza i moti interni e segreti degli animali?" Per esempio, "perché un papero non potrebbe dire così: 'Tutte le parti dell'universo mi riguardano, la terra mi serve a camminare, il sole a darmi luce, le stelle a ispirarmi i loro influssi; ho il tale vantaggio dai venti, il tal altro dalle acque. Non c'è cosa che questa volta celeste guardi con altrettanto favore quanto me. Sono il beniamino della natura: non è forse l'uomo che mi nutre, mi alloggia, mi serve? È per me che fa seminare e macinare. Se mi mangia, così fa l'uomo anche col suo compagno, e così faccio io con i vermi che uccidono e mangiano lui'."

Montaigne ci invita a ridimensionare il giudizio che abbiamo sulle nostre capacità intellettuali e, più in generale, sulla posizione privilegiata dell'animale uomo. Rinunciamo all'orgoglio, rinunciamo a costruire gerarchie: "Noi non siamo né al di sopra né al disotto del resto dei viventi", ci ricorda Montaigne. E conclude: "C'è qualche differenza, ci sono ordini e gradi; ma sotto la forma di una stessa natura".

## 5. GLI ESPERIMENTI MENTALI

Siete in montagna, e state osservando un pendio ripido. Pensate che, se ci fosse molta neve, una valanga potrebbe travolgere la casa. Immaginate, cioè, il pendio innevato e il distacco della valanga. Così facendo, state compiendo un *esperimento mentale* che vi porta a credere che la casa sia a rischio.

A differenza di molti esperimenti scientifici tradizionali, gli esperimenti mentali non richiedono microscopi o altri strumenti. Sono semplici *ragionamenti condotti attraverso un uso controllato dell'immaginazione*, e riguardano versioni idealizzate di situazioni concrete.

Come gli esperimenti scientifici tradizionali, gli esperimenti mentali possono produrre scoperte. Galileo si servì proprio di uno di questi esperimenti per attaccare la tesi aristotelica secondo la quale i corpi cadono con una velocità proporzionale al loro peso. Immaginò di applicare la legge al caso di una pietra che cada nel vuoto legata a un "penneccchio di stoppa", e si chiese che cosa ne sarebbe seguito. Per la teoria aristotelica, la pietra e il penneccchio legati insieme dovrebbero cadere *sia* più velocemente di quanto cadrebbe la pietra da sola (perché la loro unione avrà un peso maggiore di ognuno preso singolarmente), *sia* più lentamente della pietra da sola (perché il penneccchio ritarderà la pietra, frenandola). Ma questo è impossibile! È così che Galileo arriva a formulare la sua legge del moto dei gravi. Gli esperimenti mentali sono usati anche per risolvere problemi filosofici – come il classico problema dell'identità personale: cosa fa sì che il mio "io" di oggi sia lo stesso di quando sono nata tanti anni fa? John Locke immagina che l'anima di un principe, coi suoi ricordi ed esperienze passate, migri nel corpo di un ciabattino defunto. Sarebbe sempre lo stesso ciabattino, sia pure con i ricordi del principe – si chiede Locke – o sarebbe ora il principe nel corpo di un ciabattino? Quest'esperimento mentale è il carburante per la sua celebre "teoria psicologica" dell'identità personale.

## 5.1 LA NATURA DEGLI ESPERIMENTI MENTALI

Esperimenti mentali ne facciamo tutti i giorni. Se inclinassi il divano, passerebbe dalla porta? Osservo lo spazio lasciato libero dal vano della porta e immagino un divano di dimensioni e forma simili in diverse inclinazioni possibili. Scopro che non può passare. Parto cioè da una situazione reale e da un oggetto che sto osservando e mi sposto su un piano di possibilità, escludendo elementi irrilevanti in relazione alla mia domanda, o che addirittura potrebbero impedirmi di vedere chiaramente la risposta. Per esempio, escludo il colore del divano.

Gli esperimenti mentali riguardano sempre casi che hanno qualche somiglianza con le situazioni reali, ed escludono tutti quegli elementi che potrebbero distrarci o ostacolarci nella ricerca della soluzione del problema per il quale sono stati ideati.

Gli esperimenti mentali degli scienziati possono condurre a importanti scoperte (è, per esempio, il caso di Galileo) e anche in filosofia l'uso di questo strumento ha portato a fare scoperte – per esempio a scoprire che certe tesi sono false. Si pensi all'esperimento mentale di Gettier al quale abbiamo accennato nel sottolineare che la filosofia fa progressi. Questo esperimento ha portato a scoprire che una teoria della conoscenza tradizionalmente attribuita a Platone è falsa.

Ci sono però anche casi in cui la presunta scoperta della soluzione corretta del problema viene contestata. Il filosofo escogita l'esperimento per dare una risposta a un'importante domanda. Sulla base dell'esperimento formula la sua risposta e altri filosofi la mettono in discussione. Un caso interessante è l'esperimento mentale del Trolley, al quale viene dedicato un ampio spazio nella seconda stanza della mostra, come illustrato nei materiali riprodotti più sotto (vedi Scheda 2 e relativo pannello).

Qui accenneremo invece a un altro esempio di esperimento mentale escogitato per risolvere un problema sul quale i filosofi discutono ancora accanitamente. Il problema è se i computer possano avere pensieri come gli esseri umani.

Grazie allo straordinario sviluppo dell'intelligenza artificiale esistono oggi computer che possono svolgere compiti che un tempo si credevano affrontabili solo dagli esseri umani. Gli stati del computer potrebbero dunque essere equivalenti ai nostri stati mentali? Per esempio, un computer può comprendere la frase che sta leggendo? John Searle una quarantina d'anni fa ideò un esperimento ingegnoso per dare una risposta a questa domanda. Si tratta del famoso esperimento della *Stanza Cinese*.

Searle immagina che una persona che parla soltanto l'inglese venga chiusa in una stanza in compagnia di un manuale che contiene istru-

zioni per associare certi ideogrammi ad altri ideogrammi. Supponiamo che quest'uomo riceva fogli di carta che recano ideogrammi cinesi da un portogueso e che debba reagire con altre iscrizioni di ideogrammi usando le istruzioni del manuale. Chi è fuori dalla stanza e non conosce l'assetto dell'esperimento, penserà che dentro la stanza ci sia qualcuno che comprende perfettamente il cinese.

Searle osserva che questa situazione immaginaria riproduce il tipo di operazioni che normalmente svolge un computer. Ora, il programma di ricerca dell'intelligenza artificiale si fonda sull'idea che la mente funzioni come un computer che lavora su sequenze di simboli non interpretati, ed è così rispetto a qualunque compito cognitivo. Chiamiamo questi simboli "rappresentazioni". L'idea centrale è che tutti i processi cognitivi sono elaborazioni o calcoli di rappresentazioni secondo determinate regole. Per esempio, sono calcoli che hanno rappresentazioni in ingresso e in uscita l'elaborazione dell'informazione visiva, l'esecuzione di una somma, la comprensione del significato di un enunciato, il fare una mossa del gioco della dama. Il cosiddetto funzionalismo computazionale è una teoria della mente secondo la quale il pensiero è elaborazione di determinati input, sulla base di regole sintattiche, per la produzione di output, che sono altri pensieri oppure

comportamenti. Se il pensiero non è null'altro che questo, allora un computer abbastanza complesso e con programmi altamente sofisticati avrà pensieri.

L'esperimento della Stanza Cinese serve a Searle per argomentare che il funzionalismo computazionale non cattura una proprietà fondamentale degli stati mentali, e cioè il loro *vertere su oggetti*. Nell'esperimento della stanza cinese l'uomo nella stanza manipola simboli senza comprenderne il significato – non usa i simboli per riferirsi ad alcunché.

La conclusione di Searle è molto controversa, e molti filosofi e scienziati cognitivi hanno attaccato l'argomentazione in cui l'esperimento risiede. Alcuni hanno osservato che anche se è vero che la persona nella stanza non conosce il significato degli ideogrammi cinesi (e cioè non comprende il cinese), la domanda che Searle dovrebbe porsi è se un sistema complesso che includa la stanza, l'uomo e il manuale di traduzione comprenda il cinese. E la risposta a questa domanda è affermativa. Se l'obiezione è corretta, l'esperimento della Stanza Cinese porta Searle a formulare una conclusione sbagliata. Il problema è molto complesso e, al momento, non si è raggiunta nessuna posizione condivisa.

Nelle *Schede di approfondimento* che seguono sono illustrati altri esperimenti mentali sui quali vi invitiamo a riflettere.

## 5.2 SCHEDE DI APPROFONDIMENTO

### SCHEDA 1. L'ESPERIMENTO DEL GENIO MALIGNO

Il demone maligno è uno dei personaggi più noti dell'Olimpo filosofico, e non poteva mancare nel *Museo della filosofia*, anche perché questa bellissima invenzione cartesiana ci permette di farci qualche domanda sulla natura degli esperimenti mentali.

1. *Qual è lo scopo di un esperimento mentale?* Nelle *Meditazioni metafisiche* (1641) Cartesio si chiede se è possibile un *inganno radicale* – se è *possibile* cioè essere *sempre* vittime dell'errore, *qualunque* sia l'argomento su cui pretendiamo di asserire qualcosa. Gli errori fanno parte della vita, ma non basta mostrare che in molte circostanze ci sbagliamo per decidere se è *possibile* un inganno radicale. Dobbiamo seguire un'altra via: la via degli esperimenti mentali. Sappiamo che cosa vuol dire ingannarsi e dobbiamo chiederci se quel che sappiamo degli inganni ci consente di *immaginarne* uno cui non sfugga nemmeno *una* verità. Gli esperimenti mentali ci consentono insomma di *sondare*, sulla *base di quel che pensiamo*, se un determinato stato di cose è *possibile*. Immaginiamo allora un demone potentissimo e astutissimo che riponga ogni suo sforzo nel tentativo di ingannarci e che riesca sempre a farci credere

vero quel che in realtà è falso. Basta una sua paroletta, e l'errore più assurdo ci sembrerà evidente e la voce della ragione ci parlerà nel linguaggio malevolo dell'inganno. Bene, ma il demone riuscirà nel suo intento? Cartesio dice di no e ha un buon argomento per sostenerlo. Siamo certi ora di leggere questa scheda, ma il demone potrebbe ingannarci: potrebbe essere soltanto un sogno. Ma anche se immaginiamo che sia un sogno, cui il demone dà le apparenze della veglia, sarebbe ugualmente vero che ora *crediamo* di leggere questa scheda. Il demone ci sprofonda nell'errore, ma basta un passo per ritrovare la verità: il demone può ingannarci su una proposizione qualsiasi, ma non sul fatto che ora la *crediamo* vera. Posso dubitare di quello che ora penso, non di essere un io che ora pensa così. L'esperimento mostra che un inganno radicale non può esistere.

2. *Qual è il vantaggio degli esperimenti mentali sugli esperimenti reali?* Nella *Prima* delle sue *Meditazioni* Cartesio propone alcune ragioni per dubitare: in determinate circostanze, i sensi ci ingannano e talvolta è persino possibile confondere il sogno con la veglia. Si può mostrare sperimentalmente che le cose stanno così, ma ogni esperimento reale è legato a circostanze concrete che ne vincolano il significato. Può accadere che la vista ci inganni se guardiamo un oggetto lontano, ma è difficile

costruire una situazione concreta che dimostri che la vista mi inganna quando osservo un oggetto vicino e ben illuminato o che posso sbagliare quando eseguo operazioni aritmetiche semplicissime. Potrebbero esserci situazioni in cui di fatto non capita mai di sbagliarsi, ma il nostro problema è la *possibilità* dell'errore: agli esperimenti concreti che decidono della *probabilità* di un evento si devono contrapporre gli esperimenti mentali che decidono della sua *possibilità* logica. Certo, un genio maligno che perda il suo tempo a ingannarci non c'è, ma ci basta immaginarlo: gli esperimenti mentali ci liberano dalla fatica pratica e teorica di costruire la situazione concreta della sperimentazione, ma questo non significa che sia facile realizzarli.

3. *Perché gli esperimenti mentali possono essere utili per il filosofo?* Gli esperimenti mentali sono importanti, eppure potrebbe *sembrare* che siano poco più di un gioco perché ci invitano a rispondere ai nostri quesiti sulla base di quello che sappiamo e che ci sembra giusto pensare. Non è così. Anche se gli esperimenti mentali non ci insegnano alcun fatto nuovo, possono lo stesso *stupirci*: negli esperimenti mentali i concetti sono sottoposti a prove *inconsuete*, che devono essere immaginate nel dettaglio e questo ci costringe a comprendere meglio quello che avevamo pensato in modo

approssimativo. Torniamo al nostro problema: è possibile un inganno radicale? Per rispondere a questa domanda dobbiamo *immaginare che forma possa avere un simile inganno* – e non è facile farlo. Possiamo sbagliarci *sempre* nel pesare gli ingredienti di una ricetta solo se la bilancia non funziona bene. Per poter dubitare sensatamente di *ogni* nostra asserzione dobbiamo immaginare qualcosa di simile: dobbiamo dubitare della “bilancia” che soppesa le verità. L'ipotesi del diavoletto entra in scena qui: formulare l'ipotesi del genio maligno significa dare corpo al sospetto che la ragione sia uno strumento *distorto*, incapace di distinguere il vero dal falso. Un inganno universale è possibile solo se possiamo *dubitare della nostra ragione* e se possiamo sostenere che tutto quello che riteniamo vero, razionale e necessario potrebbe essere falso, assurdo o accidentale, e che se ci appare in un modo piuttosto che nell'altro dipende solo dal fatto, del tutto casuale e contingente, che siamo fatti così e ragioniamo così. È una possibilità che Cartesio evoca, per negarla insieme all'ipotesi dell'inganno radicale, ma forse, quando ci siamo interrogati sulla sua possibilità, non sospettavamo che questa fosse la posta in gioco: gli esperimenti mentali ci sorprendono e ci aiutano a capire meglio i concetti di cui ci avvaliamo.



11. Il barone di Munchhausen si solleva per il codino di O. Heerfurth

4. *Gli esperimenti mentali sono facili?* Non lo sono, e l'ipotesi del genio maligno lo dimostra. Cartesio muove da una certezza: ritiene di sapere che non possiamo ingannarci quando diciamo

“io penso”. Formula per questo l'ipotesi di un genio ingannatore perché crede di sapere che almeno una proposizione sfuggirà all'inganno. L'ipotesi del genio maligno assume tuttavia un significato inatteso non appena comprendiamo che cosa implica. Il demone vuole ingannarci sempre, ma può farlo? Per ingannarci, *deve* fare affidamento sulla comprensione reciproca: può ingannarci sul risultato di una somma come  $5+7$ , ma per farlo deve rinunciare alla sua astuzia e condividere con noi il concetto del 5, del 7 e della somma. Se ci ingannasse anche su questo non potremmo *comprenderlo*, ed è tutt'altro che ovvio che sia *possibile* un linguaggio in cui si mente *sempre*. Un demone, che tentasse di ingannarci sul significato delle parole, si voterebbe al silenzio. Forse il diavoleto maligno non può tentare di ingannarci sempre, ma se ci provasse sarebbe difficile opporgli la certezza del cogito: se non avessimo un criterio della verità a che titolo potremmo *razionalmente* sostenere che la proposizione “io penso” è vera? Il Barone di Münchhausen emerge dalle acque tirandosi per il codino della parrucca. Queste cose, si dirà, accadono solo nelle favole; ma non facciamo qualcosa di simile quando cerchiamo di dimostrare razionalmente la razionalità della ragione? Non posso usare il mio metro per mostrare che il mio metro è esattamente lungo un metro, e non si è deformato. Gli esperimenti mentali sono diver-

tenti, ma non sono facili, perché per essere accurati chiedono di pensare a molte cose, ed è per questo che la storia del diavoletto non è ancora conclusa.

## SCHEDA 2. L'ESPERIMENTO DEL CERVELLO IN UNA VASCA

L'esperimento che ora proponiamo assomiglia, nella sua formulazione, all'esperimento del genio maligno. È stato però utilizzato in chiave diversa rispetto a quella cartesiana. Ecco l'esperimento. Stai leggendo il testo sotto i tuoi occhi. Vedi altre persone intorno a te e senti le loro voci. Se uno scienziato sadico ti avesse rapito, espantato il tuo cervello, messo in una vasca con un liquido organico per tenerlo in vita, te ne renderesti conto? Immagina che i neuroni che formano il tuo cervello siano collegati a una potente macchina dalla quale provengono impulsi che generano sensazioni tattili, visive e acustiche e che tu creda di stare leggendo il foglio, di vedere persone e sentire le loro voci. Le tue esperienze sarebbero indistinguibili da quelle che hai qui ed ora. Come fai allora a sapere di non essere un cervello in una vasca? E se non lo sai, come fai a sapere che hai un corpo, che ci sono altre persone intorno a te e, più in generale, che esiste il mondo esterno?

La Macchina per la Demolizione delle Nostre Credenze Consolidate ha fatto il suo sporco la-

voro. L'obiezione scettica, rivolta contro chi afferma di non aver dubbi sull'esistenza del mondo esterno, muove da un esperimento mentale come questo. Lo scettico conclude che anche ammesso che il mondo esterno alla nostra mente esista, non possiamo saperlo.

Possiamo però arginare questo attacco. Gli esperimenti mentali non sono infatti solo carburante per la Macchina di Demolizione delle Nostre Credenze Consolidate. Spesso sono il carburante per la Macchina delle Nuove Teorie.

Sulla base di questo esperimento alcuni filosofi hanno proposto una nuova caratterizzazione della nozione di conoscenza. Hanno sostenuto che fra le nostre credenze vere, ce ne sono molte che sono particolarmente importanti: sono quelle che cambiano al cambiare dei fatti. Queste credenze hanno il diritto ad essere considerate conoscenze. Per esempio, guardi fuori dalla finestra e vedi che piove. Credi che stia piovendo. Se non piovesse, e tu guardassi sempre fuori dalla finestra, tu crederesti che non stia piovendo. Perciò, tu sai che sta piovendo. La credenza di non essere un cervello in una vasca oppure la credenza di non stare sognando non sono sensibili alla verità. Se tu fossi un cervello in una vasca, continueresti a credere di non esserlo. Per questo non sai di non essere un cervello in una vasca.

Altri filosofi hanno invece cercato di dare una caratterizzazione più precisa del contenuto dei

nostri pensieri. Supponiamo che io pensi che l'acqua è limpida. Io posso avere un pensiero sull'acqua perché nel mondo c'è acqua, me ne hanno parlato, l'ho usata. Se l'acqua non fosse mai esistita o io non avessi avuto nessun incontro – neppure verbale – con l'acqua, non potrei avere pensieri che vertono sull'acqua. Il cervello dell'esperimento per ipotesi non può interagire con nulla. Perciò non può avere pensieri che vertano sull'acqua. Per la stessa ragione non può neppure pensare di essere un cervello in una vasca. È infatti connesso causalmente solo con la macchina che gli manda impulsi elettrici. Perciò o il cervello nella vasca non ha pensieri, oppure ha pensieri sugli impulsi elettrici. Ma essere un cervello in una vasca non equivale a essere un impulso elettrico. Dunque, se pensa “sono un cervello in una vasca” pensa qualcosa di falso perché non ha pensieri che vertono sul cervello in una vasca.

### SCHEDA 3 L'ESPERIMENTO DEL TROLLEY

#### *La Gazzetta di Bergamo*

Colpo di scena sul caso Carminati: Marianna Rota condannata al risarcimento del danno nei confronti dei familiari dell'operaio finito sotto il treno.

Marianna Rota è stata condannata a risarcire il danno causato ai familiari dell'operaio Gianni

Carminati, travolto dal treno da lei dirottato per evitare che finisse su un cantiere in attività.

Sono passati solo sei mesi da quando il sindaco di Bergamo l'aveva elogiata in pubblico per la sua straordinaria prontezza di spirito in circostanze drammatiche.

Al momento del fatto la Rota, dipendente delle Ferrovie in qualità di ingegnere addetta alla manutenzione della rete, trovandosi nei pressi dell'uscita della stazione di Bergamo, aveva visto che un treno stava arrivando a velocità sostenuta nella direzione di cinque operai al lavoro su un binario. Notando che su un binario vicino si trovava al lavoro un solo operaio – Gianni Carminati – in un batter d'occhio aveva deciso di deviare il treno su quel binario, manovrando rapidamente lo scambio. Il povero Carminati era così morto sul colpo, mentre i cinque operai nel cantiere si erano tutti salvati.

Ieri il Tribunale civile di Bergamo, adito dai familiari del Carminati, ha riconosciuto il concorso decisivo dell'atto compiuto dalla Rota nel determinare la morte di quest'ultimo, sostanzialmente considerandola corresponsabile per l'omicidio e condannandola in solido con le Ferrovie Italiane a risarcire il danno causato.

Marcello Pesenti, uno dei cinque sopravvissuti intervistato ieri, ha dichiarato: “Non posso che dirmi felice per il fatto che Marianna si sia trovata lì in quel momento, e le sono immensamente gra-

to. Sono ovviamente vicino ai familiari di Gianni, ma non credo che la si debba condannare per aver fatto quello che farebbe la maggior parte di noi per limitare la portata dell'incidente. Spero con questo di non sembrarvi senza cuore.”

In tribunale la sentenza di condanna è stata invece accolta con un applauso, anche se alcuni dei presenti hanno detto ai giornalisti di ritenere che la Rota avesse fatto la cosa giusta – e che per capirlo bastava fare due conti. Il riferimento ai “due conti” è però arrivato al figlio del Carminati, che si è sentito doppiamente ferito. Il suo legale ha rilasciato una dichiarazione nella quale ha messo in evidenza le implicazioni morali dell'azione della Rota:

“La legge non ammette che ci si serva di un essere umano contro la sua volontà, ed è chiaro al di là di ogni ragionevole dubbio che Gianni Carminati volesse vivere. Ma Marianna Rota si è servita di lui per salvare la vita degli operai, considerandolo un semplice strumento. In proposito, vi invito a considerare quest'altro caso. Supponiamo che in un incidente sull'autostrada siano rimaste gravemente ferite in vario modo cinque persone, e che al pronto soccorso il chirurgo si renda conto che tutte e cinque possono essere salvate se ci sono organi disponibili per dei trapianti. Supponiamo che il chirurgo decida di sacrificare un uomo che è in ospedale per un controllo, espiantandone gli organi necessari per salvare gli altri. Non dovrebbe forse essere con-

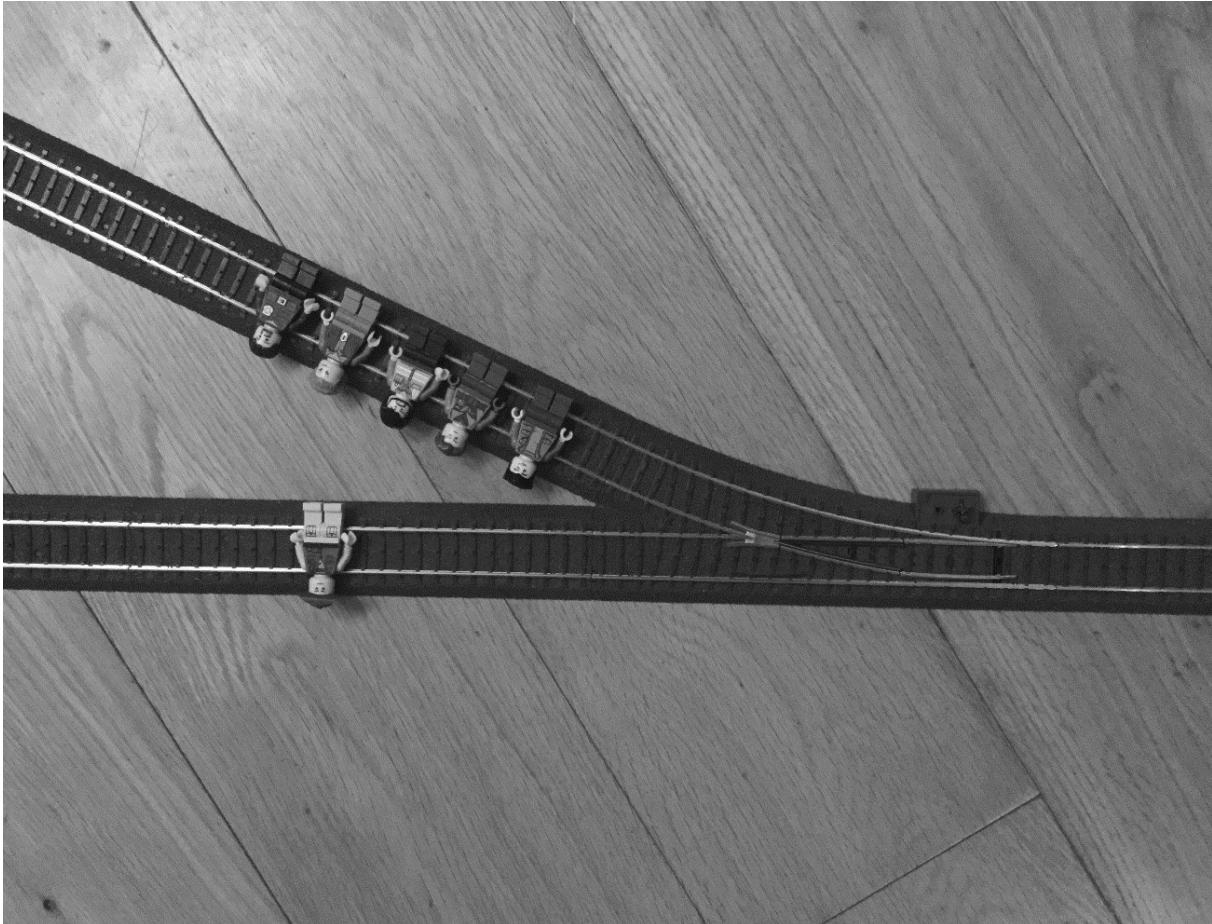
dannato quel chirurgo? Anche in questo caso, l'uomo sacrificato aveva il diritto di vivere. Non possiamo trattare un essere umano come uno strumento, neanche per salvare vite altrui”.

Il legale della Rota a sua volta è intervenuto nella discussione mettendo in dubbio l'analogia tra i due casi: “La mia assistita non è un'omicida. Non ha scelto una vittima, come avrebbe fatto il chirurgo nel caso ipotizzato. Marianna ha solo cercato di ridurre il numero dei morti; e dobbiamo essere tutti felici che ci sia riuscita.”



L'articolo della *Gazzetta di Bergamo* (che ovviamente non è mai stato pubblicato e che propone un racconto di fantasia) riflette un esperimento mentale che fu formulato per la prima volta da Philippa Foot nel 1967 per

mettere alla prova alcune nostre intuizioni morali. Ecco l'esperimento. Immaginate che un sadico abbia legato cinque persone a un binario sul quale corre velocissimo un treno e che abbia legato una persona a un binario



13. L'esperimento mentale di Philippa Foot

secondario. Immaginate ora anche che il macchinista non possa fermare il treno, ma abbia la possibilità di manovrare lo scambio in modo tale da deviarlo sul binario dove si trova l'uomo solo. Il macchinista deve perciò scegliere in condizioni di urgenza se sacrificare la vita di un uomo per salvare cinque uomini oppure lasciar morire i cinque. Il macchinista non ha alcuna relazione con le persone coinvolte e la sua vita non è messa a repentaglio. Non ha dunque interessi personali a compiere un'azione anziché un'altra. Supponiamo che scelga di deviare il treno.

Molti hanno l'intuizione che la sua azione sia moralmente corretta. Ma gli stessi che hanno questa intuizione hanno anche una reazione di orrore al pensiero di un medico che sacrifica un uomo sano, espiantandone gli organi vitali per salvare altri cinque uomini gravemente feriti. Come giustificare la prima intuizione? Qual è la differenza fra il caso del macchinista e quello del medico?

Queste domande hanno sollevato una discussione vivacissima e l'estesa letteratura sull'argomento ha generato una vera e propria disciplina, la cosiddetta "Carrellologia" (l'esempio originario di Philippa Foot coinvolgeva un carrello ferroviario). Ecco alcune delle risposte possibili (a fianco sono indicati illustri esponenti della teoria):

1. *Dottrina del Duplice Effetto* – Tommaso D'Aquino (1225-1274). Le azioni a duplice effetto sono quelle azioni complesse che producono conseguenze di due tipi differenti. Il macchinista nell'esempio svolge un'azione a duplice effetto perché una conseguenza è il salvataggio di cinque persone e l'altra è la morte di una persona. La teoria dice che queste azioni sono moralmente corrette se soddisfano quattro condizioni:

a. L'azione che causa gli effetti non è in sé cattiva o sbagliata;

b. L'agente intende fare il bene e non recare il danno, né come mezzo né come fine. Tuttavia uno dei due effetti (quello nocivo) pur essendo previsto non è inteso (a differenza del primo effetto che è previsto ed inteso).

c. Non esiste altro modo di fare il bene senza produrre il danno.

d. Il rapporto tra effetto buono ed effetto dannoso previsto è ragionevolmente proporzionato.

Deviare il treno soddisfa 1-4. In particolare, secondo questa teoria, il macchinista non intende uccidere l'uomo legato al binario secondario. Perciò l'azione è moralmente corretta. Invece, il medico, a differenza del macchinista, intende uccidere il suo paziente. L'asimmetria fra i due casi è evidente se consideriamo uno scenario in cui il paziente fugge. Il medico cercherà un'altra vittima. Invece, se

l'uomo da solo sul binario riuscisse a fuggire, il macchinista sarebbe ben contento. Vi convince la risposta?

2. *Teoria della distinzione fra doveri positivi e doveri negativi* – Philippa Foot (1920-2010); Judith Jarvis Thomson (1929-). Introduciamo la nozione di dovere negativo e dovere positivo. Abbiamo il dovere positivo di aiutare gli altri e il dovere negativo di non uccidere le persone. Si potrebbe sostenere che per il medico il dovere negativo di non danneggiare l'uomo sano domina sul dovere positivo di salvare vite umane. E per il macchinista? Come possiamo allora giustificare l'intuizione che la sua scelta è moralmente corretta? Se rispondiamo che in tal modo minimizza il danno ci esponiamo a una miriade di controesempi. Considerate allora quest'altro caso. Ancora una volta il treno sta per travolgere cinque persone. Lo scenario è però cambiato. Siete su un cavalcavia che dà sui binari e accanto a voi c'è un uomo molto corpulento. Se voi lo scaraventaste giù dal cavalcavia riuscireste a salvare le cinque persone, ma lui morirebbe. È moralmente lecito ucciderlo, se questo è l'unico modo che avete per salvare le cinque persone? La risposta è no, perché far cadere l'uomo corpulento è una violazione del suo diritto di vivere. Invece, far deviare il treno sul binario secondario non

viola alcun diritto. Reindirizza una minaccia comunque esistente su una persona anziché su cinque. È vero che il numero dei morti è ridotto e il danno minimizzato, ma la cosa importante è che la minaccia non può comunque essere sventata. Ci saranno sempre vittime. Vi convince la risposta?

3. *La teoria di Königsberg* (Immanuel Kant 1724-1804). C'è un modo per risolvere il problema: nessun essere umano deve essere considerato come un mezzo per perseguire un fine, per quanto il fine sia buono. Per esempio non possiamo mai, in nessuna condizione usare la tortura per estorcere informazioni che salvino vite umane. Vi è però chi sostiene che, se le conseguenze di una certa azione sono catastrofiche, un singolo individuo può essere usato come un mezzo per evitarle. Qual è la vostra posizione?

## 6. INDOVINA CHI SEI TU? IL GRANDE GIOCO DELL'IDENTITÀ PERSONALE

Chi sono io? Che cosa fa sì che io sia oggi la stessa persona di quando sono nata qualche decina di anni fa? Quando ho iniziato a esistere? E che cosa ne sarà di me quando morirò?

Scopri le risposte che i filosofi hanno dato a queste domande giocando con gli esperimenti mentali di cui si sono serviti per formularle!

### 6.1 COME SI GIOCA?

Questo gioco introduce tre importanti teorie filosofiche sull'identità personale: la teoria dell'Io come corpo, la teoria dell'Io come cervello, e la teoria dell'Io come mente.

I giocatori vengono guidati nella comprensione di queste teorie attraverso un percorso fra gli esperimenti mentali di cui diversi filosofi si sono avvalsi nel formularle.

Il gioco è pensato idealmente per *due o tre giocatori*. Ma se si è in più di tre, si possono formare delle squadre; e si può anche giocare da soli (in questo caso, eliminando la competizione: solo per diver-

tirsi a testare la propria comprensione delle teorie filosofiche che corrispondono alle diverse pedine).

Per prima cosa, *ogni giocatore legge le brevi descrizioni delle tre teorie sull'identità personale* descritte sul tabellone, e ne sceglie una, prendendo la pedina corrispondente.

Da questo momento in avanti, *ogni giocatore "rappresenta" la teoria che ha scelto*, nel senso che la sua identità personale viene definita nei termini in cui la definisce quella teoria.

Una volta che ciascun giocatore ha scelto la propria teoria – e così definito la propria identità personale – il gioco comincia.

*Si tira a turno il dado*, che indicherà il numero di caselle su cui muoversi lungo il percorso tracciato sul tabellone.

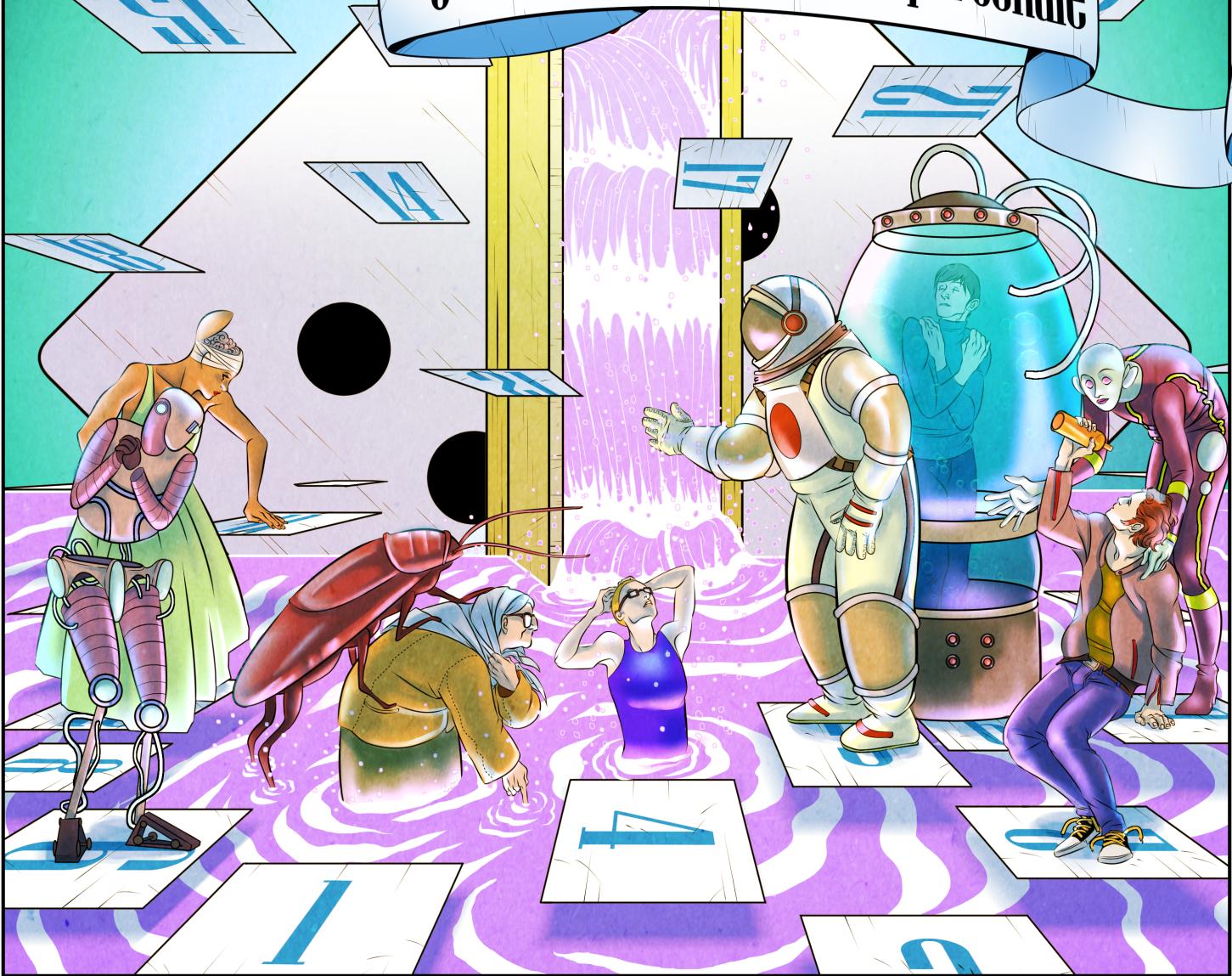
Vi sono quattro tipi di caselle: "*scenari*", "*imprevisti*", "*premi*" e "*penalità*".

Quando si capita su una casella "*penalità*", si resta fermi un giro.

Quando si capita su una casella "*premio*", si ritira il dado.

INDOVINA CHI SEI TU?

Il grande gioco dell'identità personale



Quando si capita sopra una casella “scenario” o “imprevisto”, invece, si pesca la carta della categoria corrispondente, e si seguono le istruzioni in essa contenute.

Gli scenari rimandano a *esperimenti mentali* legati alla nozione di identità personale. Una volta pescata una carta “scenario”, si legge la descrizione dell’esperimento mentale in questione, e *si cerca poi di rispondere alla domanda cruciale*: stando alla “tua” teoria dell’identità personale, lo scenario descritto da questo esperimento mentale è uno scenario in cui sopravvivi, oppure no?

Ogni giocatore (o squadra) dovrà rispondere a questa domanda basandosi sulla propria comprensione della teoria in questione.

Dopo aver fornito la propria risposta, potrà girare la carta per controllarne la correttezza. *Se ha dato la risposta corretta, potrà ritirare nuovamente il dado* (ma comunque per non più di due volte di fila). Altrimenti, se la sua risposta non è corretta (o se ha già tirato due volte di fila), passerà il dado al giocatore successivo.

Vince il giocatore che arriva per prima in fondo al percorso... Alla Fontana dell’eterna giovinezza!

E tutti gli altri? Vincitori o perdenti, attraverso questo percorso tra peripezie filosofiche ed esperimenti mentali, tutti i giocatori otterranno una migliore comprensione del problema filosofico dell’identità personale.

## 6.2 CHE COSA SEI?

### TRE TEORIE FILOSOFICHE SULL’IDENTITÀ PERSONALE

1. *Sei il tuo Corpo.* Secondo questa teoria, sei un organismo vivente caratterizzato da funzioni come la respirazione e il metabolismo. Dopotutto, sembra proprio che la cessazione di queste attività biologiche comporterebbe inevitabilmente la tua morte: puoi sopravvivere se perdi un organo o un arto, ma non se smetti di respirare e digerire. *Se scegli questa teoria, prendi la pedina rossa.*

2. *Sei il tuo Cervello.* Secondo questa teoria, sei semplicemente il groviglio di neuroni immerso nella materia grigia che si trova nel tuo cranio. Dopotutto, nessuno ritiene che perdere un arto significhi smettere di esistere, mentre è plausibile pensare che nessuno possa sopravvivere alla distruzione del proprio cervello. *Se scegli questa teoria prendi la pedina grigia.*

3. *Sei la tua mente.* Secondo questa teoria, l’essenza della tua identità consiste nella tua memoria, nel tuo carattere, e più in generale nella tua psicologia. Del resto, quando una persona perde completamente la memoria o quando il suo carattere cambia radicalmente, diciamo spesso che “non è più lei”, o anche che “è diventata un’altra persona”. *Se scegli questa teoria prendi la pedina azzurra.*

## 6.3 LE CARTE DEGLI SCENARI

### I. *Teletrasporto*

#### *Fronte*

Esci dalla cabina del teletrasporto e ti ritrovi su Marte. Ti ricordi di essere entrato, poco fa, in una cabina del tutto simile sulla Terra, di avere premuto il pulsante di accensione ed avere sentito uno strano ronzio. Quello che è successo è che il tuo corpo e il tuo cervello sulla Terra sono stati scannerizzati e poi distrutti. Le informazioni sono state inviate su Marte, dove una copia perfetta di te è stata ricreata nella cabina da cui sei appena uscito. Tutte le tue memorie, i tuoi desideri, e i tuoi altri tratti psicologici sono stati trasferiti nella replica su Marte.

Sei sopravvissuto?

Dai la tua risposta, poi gira la carta per scoprire se è corretta.

#### *Retro*

*Il tuo corpo:* No! Il tuo organismo è stato distrutto nella cabina sulla Terra. Quella che si trova su Marte è semplicemente *una replica* del tuo corpo. Ma stando a questa teoria, una persona è il suo corpo. Quindi non sei sopravvissuto.

*Il tuo cervello:* No! Il tuo cervello è stato distrutto nella cabina sulla Terra. Quella che si tro-

va su Marte è semplicemente *una replica* del tuo cervello. Ma stando a questa teoria una persona è il suo cervello. Quindi non sei sopravvissuto.

*La tua mente:* Sì! La replica su Marte ha le tue memorie, i tuoi desideri, e il resto della tua psicologia e, secondo questa teoria, non ti serve altro per sopravvivere.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

### II. *Espiante di cervello*

#### *Fronte*

Hai un terribile incidente con un'altra automobile, e le conseguenze sono devastanti sia per te che per l'altro conducente. Nel tuo caso, il corpo è interamente carbonizzato ma il cervello è rimasto illeso. Nel caso dell'altro guidatore, è accaduto il contrario: il corpo è praticamente illeso mentre il cervello è irrimediabilmente compromesso. Con il consenso dei vostri cari, i medici decidono di tentare una delicatissima operazione, mai realizzata fino ad ora: il tuo cervello viene espianato e trasferito nel corpo dell'altro conducente. L'operazione ha successo. Ma sei sopravvissuto?

Dai la tua risposta, poi gira la carta per scoprire se è corretta.

*Retro*

*Il tuo corpo:* No! Il tuo corpo è finito carbonizzato nell'incidente, e stando a questa teoria tu *sei* il tuo corpo. Quindi non sei sopravvissuto.

*Il tuo cervello:* Sì! Anche se il tuo corpo è carbonizzato, il tuo cervello è uscito illeso dall'incidente, e secondo questa teoria tu *sei* il tuo cervello. Quindi sei sopravvissuto.

*La tua mente:* Sì! La sopravvivenza del tuo cervello è sufficiente a garantire quella della tua psicologia (della tua memoria, del tuo carattere etc.). E secondo questa teoria l'essenza della tua identità consiste proprio nella tua psicologia. Quindi sei sopravvissuto.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

### *III. Trapianto di cervello*

*Fronte*

Hai un terribile incidente con un'altra automobile, e le conseguenze sono devastanti sia per te che per l'altro conducente. Nel tuo caso, il corpo è praticamente illeso mentre il cervello è irrimediabilmente compromesso. Nel caso dell'altro guidatore, è accaduto il contrario: il corpo è interamente carbonizzato ma il cervello è rimasto ille-

so. Con il consenso dei vostri cari, i medici decidono di tentare una delicatissima operazione, mai realizzata fino ad ora. Il cervello dell'altro conducente viene espantato e trasferito nel tuo corpo. L'operazione ha successo. Ma sei sopravvissuto?

Dai la tua risposta, poi gira la carta per scoprire se è corretta.

*Retro*

*Il tuo corpo:* Sì! Il tuo corpo è uscito illeso dall'incidente, e secondo questa teoria tu *sei* il tuo corpo. Quindi sei sopravvissuto.

*Il tuo cervello:* No! Il tuo cervello è uscito irrimediabilmente compromesso dall'incidente, e questa teoria identifica l'essenza della tua identità con il tuo cervello. Quindi non sei sopravvissuto.

*La tua mente:* No! La sopravvivenza del tuo cervello è necessaria a garantire quella della tua psicologia (della tua memoria, del tuo carattere, ecc.). E secondo questa teoria l'essenza della tua identità consiste proprio nella tua psicologia. Quindi, dal momento che nell'incidente il tuo cervello e con esso la tua psicologia sono andati distrutti, non sei sopravvissuto.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

#### *IV. Graduale meccanizzazione di corpo e cervello* *Fronte*

Un team di ricercatori dell'Università di Harvard ha progettato un esperimento futuristico il cui obiettivo è quello di trasformare comuni esseri umani in organismi cibernetici in grado di sopravvivere nello spazio per periodi di tempo indefiniti. Dopo lunghe riflessioni, decidi di offrirti come cavia. La graduale sostituzione delle varie parti del tuo corpo inizia dai polmoni, che vengono rimpiazzati con tre serbatoi di silicio. È poi il turno delle mani, che vengono sostituite da una serie di appendici capaci di svolgere efficacemente tutte le funzioni necessarie alla vita fuori dall'atmosfera del nostro pianeta. Lo stesso accade poi a tutte le altre parti del tuo corpo: le gambe vengono sostituite da ruote cingolate, le orecchie e gli occhi da protesi bioniche (sei ora in grado di percepire dall'infrarosso all'ultravioletto!) ... E così via fino ad arrivare al tuo cervello. Le sue varie parti vengono sostituite pezzo per pezzo da centraline radio, le cui connessioni riproducono quelle tra i tuoi neuroni, pur essendo posizionate lontane le une dalle altre sull'intera superficie dell'organismo cibernetico che ha sostituito il tuo corpo. La transizione dal tuo cervello al nuovo sistema di centraline avviene così dolcemente e gradualmente che non te ne accorgi nemmeno, e le tue caratteristiche psicologiche restano inalterate – senza alcuna interruzione del tuo flusso di coscienza. Sei sopravvissuto?

Dai la tua risposta, poi gira la carta per scoprire se è corretta.

#### *Retro*

*Il tuo corpo:* No! Secondo questa teoria, sei un organismo vivente caratterizzato da funzioni come la respirazione e il metabolismo, funzioni che però la meccanizzazione del tuo organismo ha interrotto irrimediabilmente. Quindi non sei sopravvissuto.

*Il tuo cervello:* No! Secondo questa teoria sei semplicemente il groviglio di neuroni immerso nella materia grigia che si trova nel tuo cranio; questo, però, è stato smantellato durante il processo di meccanizzazione. Quindi non sei sopravvissuto.

*La tua mente:* Sì! Anche se, nel corso del processo di meccanizzazione, il tuo cervello è stato smantellato, le centraline radio che l'hanno sostituito continuano a garantire il persistere delle tue caratteristiche psicologiche, coscienza compresa. Ma secondo questa teoria l'essenza della tua identità consiste proprio in queste caratteristiche psicologiche. Quindi sei sopravvissuto.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

*v. Fissione cerebrale*

*Fronte*

Hai deciso di passare un weekend a Londra con le tue due migliori amiche, Anna e Rebecca. L'aereo su cui vi trovate ha però un infausto incidente durante il decollo, in seguito al quale venite trasportate all'ospedale più vicino. Vi trovate tutte e tre in condizioni critiche. Nel tuo caso, tutti gli organi vitali sono irrimediabilmente compromessi, tranne il cervello, che è rimasto illeso. Nel caso delle tue amiche è accaduto l'esatto contrario: sono entrambe cerebralmente morte mentre i loro corpi sono rimasti illesi. I medici decidono di tentare un'operazione pionieristica per salvare il salvabile. Dopo avere inizialmente considerato l'ipotesi di trapiantare il tuo cervello nel corpo di una delle tue amiche, tenendo conto delle ridotte possibilità di successo di una simile operazione, scelgono di separare i due emisferi cerebrali, trapiantando il destro all'interno del cranio di Anna e il sinistro in quello di Rebecca. Mentre il tuo corpo originario viene distrutto, si scopre che, insperatamente, entrambi i trapianti hanno avuto successo. I tuoi due emisferi 'si risvegliano' così nei loro nuovi corpi – in entrambi i casi, i tuoi tratti caratteriali, e più in generale la tua psicologia rimangono inalterati. Ma *tu* sei sopravvissuto?

Dai la tua risposta, poi gira la carta per scoprire se è corretta.

*Retro*

*Il tuo corpo:* No! Il tuo corpo è stato distrutto dopo l'operazione, e stando a questa teoria tu *sei* il tuo corpo. Quindi non sei sopravvissuto.

*Il tuo cervello:* No! Anche se il cervello è rimasto illeso subito dopo l'incidente, i medici lo hanno diviso in due durante l'operazione. Dal momento che sarebbe arbitrario identificare il tuo cervello con uno o l'altro dei due emisferi soltanto, è ragionevole concludere che il tuo cervello non esiste più dopo l'operazione. Ma stando a questa teoria tu *sei* il tuo cervello. Quindi non sei sopravvissuto.

*La tua mente:* No! Nonostante sia Anna sia Rebecca abbiano ereditato la tua psicologia subito dopo l'operazione, sarebbe arbitrario pensare che tu sia sopravvissuta come una di loro piuttosto che come l'altra, e quindi è ragionevole pensare che tu non sia sopravvissuta *né* come una *né* come l'altra. Potresti essere tentato di pensare che sei sopravvissuta *come entrambe*, ma anche questo è impossibile, perché non puoi essere identica a due persone diverse (immagina che le due si sfidino in una partita a tennis... Dovremmo forse dire che sei tu che stai giocando contro te stesso?!). Oltretutto, col passare del tempo, Anna e Rebecca possono finire ad avere vite completamente di-

verse, e a non condividere più molti dei tuoi tratti psicologici.

Ma se non sei sopravvissuta né come Anna né come Rebecca, allora non sei sopravvissuta all'operazione.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

## VI. *L'Eterna Giovinezza*

### *Fronte*

Entri al museo della filosofia dell'Università di Milano, e giochi con degli amici al Grande gioco dell'identità personale. Siccome sei molto brava (e i tuoi amici, diciamo così, sono un po' delle schiappe) vinci e raggiungi... la Fontana dell'eterna giovinezza! Al principio pensi che sia tutto uno scherzo, ma poi... Passano gli anni, passano i secoli, e mentre tutti i tuoi amici e parenti invecchiano e poi muoiono, tu sembri non sfiorire mai. Ti ritrovi a vivere, per così dire, molte vite una dopo l'altra. Nella prima studi medicina e diventi un illustre scienziata... Poi studi legge e diventi avvocatessa... Poi ti iscrivi a fisica ma non riesci a portare a termine gli studi... Ti butti allora sul nuoto, diventando campionessa olimpionica... Poi diventi un'esploratrice spaziale che guida la colonizzazione delle lune di Giove... Più avanti nei secoli partecipi all'invenzio-

ne del primo motore sopraluminare, che porterà l'umanità in altri sistemi solari...

Sono ora passati più di undici secoli da quando sei entrata al museo della filosofia alla fine degli anni dieci del ventunesimo secolo – e di quell'epoca della tua vita non conservi ormai il benché minimo ricordo. Non solo: anche il tuo carattere e la tua personalità sono radicalmente cambiati: sei ora una donna (o un uomo) del 3500 d.C., con pensieri, passioni e ambizioni del tutto diversi da quelli che avevi oltre 1000 anni fa. Sembra davvero che la Fontana dell'eterna giovinezza abbia funzionato, ma... Si può davvero dire che *tu* sei sopravvissuta – che tu sei la stessa persona che eri nel 2019?

Dai la tua risposta, poi gira la carta per scoprire se è corretta.

### *Retro*

*Il tuo corpo:* Sì! Uno degli effetti della Fontana dell'eterna giovinezza è di mantenere il tuo corpo sempre com'è nel momento in cui la incontri. E secondo questa teoria, tu *sei* il tuo corpo. Quindi, sei sopravvissuta.

*Il tuo cervello:* Sì! Gli effetti che la Fontana dell'eterna giovinezza ha sul tuo corpo in generale, li ha anche sul tuo cervello, preservandolo giovane e sano attraverso i secoli. E secondo questa teoria, tu *sei* il tuo cervello. Dunque, sei sopravvissuta.

*La tua mente:* No! Nonostante il tuo corpo e il tuo cervello siano sostanzialmente nelle stesse condizioni in cui si trovavano undici secoli fa, col passare del tempo la tua psicologia è radicalmente cambiata, e non hai più nemmeno un ricordo della te stessa di undici secoli fa (è già molto se ricordi qualcosa delle tue vittorie olimpioniche!). Ma secondo questa teoria, tu *sei* la tua psicologia. Dunque, la Fontana dell'eterna giovinezza non è riuscita *davvero* a tenerti in vita: alla fine dei conti, non sei sopravvissuta.

#### VII. *Metamorfosi kafkiana*

##### *Fronte*

Un mattino ti svegli e ti trovi trasformato... in un enorme scarafaggio. Memore delle tue letture giovanili, pensi subito al destino sfortunato che è toccato a Gregor Samsa, protagonista del racconto *La Metamorfosi* di Franz Kafka. E in effetti qualcosa di simile è successo: durante la notte il tuo corpo si è lentamente trasformato in quello di un insetto gigante. Sei profondamente scosso. Fortunatamente, tuttavia, la tua famiglia e i tuoi amici ti stanno vicini e ti rincuorano: continueranno a volerti bene come prima. E anche il tuo capo al lavoro si rivela insperatamente comprensivo. Ben lungi dal licenziarti, ti concede una settimana di permesso per riprenderti dallo shock, e al tuo ritorno in ufficio ti fa trovare una nuova scrivania con seggiola per insetti e un telefono con touch-screen sensibile alle

tue nuove zampette (d'ora in poi, i tuoi rapporti coi clienti li gestirai per lo più telefonicamente, in modo da evitare di turbare i più sensibili tra loro con il tuo aspetto, diciamo così, inconsueto). Grazie a tutto questo supporto ricevuto, finisci dunque per adattarti alla tua nuova condizione, che dopo tutto non è poi così male... Ma ad un certo punto un tuo amico filosofo, un ricercatore dell'università di Milano, viene a trovarti e ti pone una domanda inquietante che non ti eri ancora posto. Sei sopravvissuto alla trasformazione?

Dai la tua risposta, poi gira la carta per scoprire se è corretta.

##### *Retro*

*Il tuo corpo:* Sì! Per quanto un insetto sia fisicamente molto diverso da un essere umano (anche un insetto grande come un essere umano!), le sue funzioni biologiche fondamentali possono essere pensate come sostanzialmente analoghe in tutti gli esseri viventi. E secondo questa teoria, la tua identità risiede proprio nel persistere delle tue funzioni biologiche fondamentali. Dunque, possiamo concludere che nella metamorfosi "kafkiana" sei sopravvissuto.

*Il tuo cervello:* No! Un insetto (anche un insetto grande come un essere umano!), per quanto dotato di sistema nervoso, non possiede nessun organo che sia costituito dalla complessità di

legami sinaptici che un cervello umano possiede. Nella metamorfosi, quindi, hai perso il tuo cervello. Ma secondo questa teoria tu *sei* il tuo cervello; quindi, non sei sopravvissuto.

*La tua mente:* Sì! Nonostante tu non abbia più il tuo cervello di prima, la tua psicologia non ne risulta sostanzialmente alterata. Secondo la teoria per cui tu sei identico alla tua psicologia, dunque, tu sei sopravvissuto.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

#### *VIII. La sbronza*

##### *Fronte*

Esci una serata con amici e amici che non vedi da molto tempo, e decidi di lasciarti un po' andare. Dopo alcune bottiglie di vino a cena, andate in un cocktail bar, e un'amica inizia a ordinare diversi giri di Margarita e shots vari... Al mattino ti svegli nel tuo letto, ma non ricordi assolutamente come ci sei arrivata. Sei vestita, ma hai solo una scarpa, la testa ti scoppia dal male, e hai la sensazione di aver litigato con qualcuno, ma non sai con chi. Ti senti uno straccio, ma la domanda che noi qui ti poniamo è: sei sopravvissuta?

Dai la tua risposta, poi gira la carta per scoprire se è corretta.

##### *Retro*

*Il tuo corpo:* Sì! Hai probabilmente qualche livido di cui non ti ricordi la provenienza, e il tuo fegato sta ancora lavorando duramente per smaltire l'alcol etilico presente nel tuo sangue, ma sostanzialmente il tuo corpo è rimasto lo stesso. Dal momento che per questa teoria tu *sei* il tuo corpo, quindi, sei sopravvissuta alla sbronza.

*Il tuo cervello:* Sì! L'alcol ha sicuramente influito sul funzionamento del tuo cervello, e alcune delle modifiche che vi ha apportato possono persino essere permanenti. Ma per quanto forte, la sbronza non ha distrutto il tuo cervello. Dunque, secondo la teoria per cui tu *sei* il tuo cervello, sei sopravvissuta.

*La tua mente:* Sì! Nonostante i vuoti di memoria, e il malumore generato dal mal di testa insistente, e anche se quando eri ubriaca te la sei presa con un tuo amico per qualcosa che avresti lasciato passare quasi senza accorgertene se sobria, la tua personalità nelle sue linee fondamentali è rimasta intatta. Stando alla teoria che ti individua con la tua psicologia, dunque, sei sopravvissuta alla sbronza.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

### *IX. Coma vegetativo permanente*

#### *Fronte*

La tua passione è il trekking. Purtroppo, durante un'escursione all'apparenza semplice, un piede messo male ti fa precipitare in un dirupo. L'impatto della caduta è devastante. Un elicottero di salvataggio viene prontamente chiamato, ma una volta in ospedale i medici constatano che sei entrato in coma profondo. Passano diversi anni, ma niente sembra capace di svegliarti: sei in coma vegetativo permanente. Sei sopravvissuto?

#### *Retro*

*Il tuo corpo:* Sì Per quanto nello stato di coma il tuo corpo non sia in grado di interagire in maniera ordinaria con il resto dell'ambiente, le tue funzioni biologiche fondamentali non hanno mai messo di essere preformate (sia pur con il supporto di vari macchinari). E secondo questa teoria tu *sei* il tuo corpo, teoria quindi, sei sopravvissuto.

*Il tuo cervello:* Sì! Per quanto, una volta entrato in coma, la tua attività cerebrale sia in larga parte diversa da quella di prima dell'incidente, il tuo cervello non è andato distrutto. E secondo questa teoria, tu *sei* il tuo cervello. Dunque, sei sopravvissuto.

*La tua mente:* No! Non sappiamo esattamente che tipo di esperienze – sempre che di esperienze si possa parlare – possa avere una persona in

coma profondo. Ma anche supponendo tu ti trovi in una sorta di sogno continuo, sembra plausibile che la tua psicologia sia stata alterata in maniera profonda e irreversibile. Dal momento che secondo questa teoria tu *sei* la tua psicologia, dunque, non sei sopravvissuto.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

### *X. L'ibernazione*

#### *Fronte*

È il 2519, e l'umanità è pronta per il primo viaggio al di fuori del nostro sistema solare. Le astronavi che siamo in grado di costruire sono velocissime, ma rimangono comunque molto lontane dal limite fisico della velocità della luce. Per giungere a Proxima Centauri, la stella più vicina a noi dopo il Sole, occorrono comunque almeno duecento anni. Un team di medici e ingegneri ha messo a punto un sistema sperimentale di ibernazione, in grado di preservare in stato di stasi un corpo per almeno cinquecento anni. Tu sei una delle capaci astronave selezionate per questa pionieristica impresa (complimenti!). Poco dopo il decollo dell'astronave entri nella cella di stasi, quindi in uno stato di ibernazione. Quando, dopo duecento anni, l'astronave raggiunge Proxima Centauri, l'intelligenza artificiale di

bordo inizia il processo di risveglio. Apri gli occhi, e dopo qualche momento di confusione, ti ricordi della tua missione. Ti stropicci gli occhi, ti alzi, e ti appresti a compiere tutte le operazioni concordate con i tuoi colleghi duecento anni fa. Sei sopravvissuta?

*Retro*

*Il tuo corpo:* Sì L'ibernazione ha lasciato intatto il tuo corpo – che riprende regolarmente le sue funzioni vitali. Stando alla teoria per cui tu *sei* il tuo corpo, un periodo di duecento anni di ibernazione non è diverso da una notte di sonno profondo, o da una lunghissima apnea. Così come sopravvivi al sonno e all'apnea, dunque, sei sopravvissuta anche all'ibernazione.

*Il tuo cervello:* Sì! L'ibernazione ha lasciato intatto il tuo cervello, che è sempre lo stesso anche dopo duecento anni. Quindi, stando alla teoria per cui tu *sei* il tuo cervello, sei sopravvissuta.

*La tua mente:* Sì! La tua psicologia non risulta alterata dal lungo periodo di ibernazione. Secondo la teoria che ti identifica con la tua psicologia sei sopravvissuta.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

*xI. Alzheimer*

*Fronte*

Hai una vita molto fortunata e piacevole, e arrivi a oltre novantacinque anni in buona salute. Purtroppo, ad un certo inizi a renderti conto che dimentichi sempre più spesso i fatti più recenti. Poi inizi a non riconoscere più le persone incontrate recentemente. I tuoi cari, che notano queste *defaillances* anche più di quanto le noti tu, ti accompagnano da un medico – che ti diagnostica la sindrome di Alzheimer. Col passare del tempo, la tua memoria si deteriora sempre più, perdendo ricordi anche di lungo termine – fino al punto in cui, tristemente, perdi anche la capacità di parlare e di comprendere il mondo che ti circonda. Arrivato a questo punto, sei ancora tu?

*Retro*

*Il tuo corpo:* Sì! Per quanto l'Alzheimer abbia intaccato le tue facoltà mentali, il tuo corpo non è sostanzialmente diverso da quello che avresti se non ti fossi ammalato – e le sue funzioni vitali come respirazione, metabolismo, e circolazione continuano ad essere svolte regolarmente. Secondo questa teoria, tu *sei* il tuo corpo. Dunque, sei sopravvissuto.

*Il tuo cervello:* Sì! Per quanto il tuo cervello risulti alterato dal morbo di Alzheimer, esso non viene distrutto dalla malattia. Da momento che

stando a questa teoria tu *sei* il tuo cervello, dunque, sei sopravvissuto.

*La tua mente:* No! L'Alzheimer intacca profondamente le tue facoltà mentali. Se inizialmente ti compromette solo i ricordi più recenti, col passare del tempo altera sempre più profondamente le tue caratteristiche psicologiche. Arrivata al punto descritto dal finale della storia, purtroppo, non è rimasto quasi nulla delle tue memorie e della tua psicologia in generale. Dal momento che per questa teoria tu *sei* la tua psicologia, dunque, non sei sopravvissuto.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

## XII. *Cambio radicale di personalità*

### *Fronte*

Una notte vai a dormire e, nel sonno, vieni rapito dagli alieni. Ti svegli su un'astronave in orbita attorno a Venere, e un umanoide dagli occhi viola e la pelle verde ti inietta uno strano liquido che ti fa perdere i sensi. Al risveglio, ti ritrovi nel tuo letto, immemore dell'accaduto. Presto le persone intorno a te iniziano a preoccuparsi per i comportamenti insoliti che hai. Il fatto è che il liquido che ti è stato iniettato ha alterato in maniera irreversibile i tratti profondi della tua personalità. Le cose che prima ti

davano piacere, ora ti annoiano o infastidiscono; le abilità che ti contraddistinguevano, come suonare la viola o parlare il tedesco, non le hai più; e se prima eri una persona che tutti giudicavano gentile e generosa, ora risulti ai più burbero, scontroso, ed egoista. Sei sopravvissuto al rapimento alieno?

### *Retro*

*Il tuo corpo:* Sì! Il siero alieno è penetrato nel tuo cervello alterando radicalmente la tua personalità, ma ha lasciato il tuo corpo, con le sue funzioni vitali, sostanzialmente intatto. Dal momento che secondo questa teoria tu *sei* il tuo corpo, sei sopravvissuto.

*Il tuo cervello:* Sì! Sebbene il siero alieno abbia avuto un forte impatto sul tuo cervello, non lo ha distrutto. Dal momento che secondo questa teoria tu *sei* il tuo cervello, sei sopravvissuto.

*La tua mente:* No! Il siero alieno ha stravolto radicalmente la tua personalità. Ma secondo questa teoria, perdere tratti fondamentali della propria personalità significa non essere più la stessa persona che si era prima. Quindi, non sei sopravvissuto.

Se hai risposto correttamente, ritira il dado (ricorda, massimo due tiri di fila!); altrimenti passa il dado al prossimo giocatore.

## 6.4 LE CARTE DEGLI IMPREVISTI

### *I. Il furto del tuo corpo*

Sei un politico di spicco, e la tua partecipazione alla votazione di un importante provvedimento è essenziale. La notte prima della votazione, però, il tuo principale nemico ingaggia uno scienziato senza scrupoli per compiere una delicata operazione: il tuo cervello viene espianato nel corpo del tuo nemico, mentre il cervello del tuo nemico viene espianato nel tuo, in modo tale da poterlo manipolare opportunamente durante la votazione.

Se hai scelto la teoria *Il tuo corpo*, resta dove sei e aspetta il turno successivo. Se hai scelto le teorie *Il tuo cervello* o *La tua mente*, invece, tira il dado e indietreggia di altrettante caselle e aspetta il turno successivo.

### *II. Il ladro di corpo*

Sei a capo di una grande corporazione che si oppone fortemente a un provvedimento politico che sta per essere votato. Il tuo principale nemico è un politico il cui voto risulta cruciale affinché il provvedimento passi. Sei disposto a tutto per fermarlo, anche a passare il resto dei tuoi giorni nel suo corpo... Contatti uno scienziato senza scrupoli che compie una delicata operazione in cui il tuo cervello viene espianato nel corpo del tuo nemico, mentre il cervello del tuo

nemico viene espianato nel tuo. Se hai scelto la teoria *Il tuo corpo*, tira il dado e indietreggia di altrettante caselle (e aspetta il tuo prossimo turno per ritirare). Se hai scelto le teorie *Il tuo cervello* o *La tua mente*, invece, resta dove sei e aspetta il turno successivo.

### *III. Il malfunzionamento del teletrasporto*

È il 2357 e il teletrasporto è un mezzo comune per spostarsi dalla Terra alle colonie su Marte. Normalmente quello che succede all'attivare una cabina del teletrasporto è che il tuo corpo e il tuo cervello sulla Terra vengono prima scannerizzati e poi distrutti, e sulla base delle informazioni ottenute una copia perfetta viene ricreata. Questa volta però qualcosa è andato storto.

Ti sei teletrasportato su Marte e tutto sembra essere andato bene. Presto, però, vieni avvertito dalle autorità che per un malfunzionamento della cabina di partenza il corpo e cervello sulla Terra non sono stati distrutti dopo essere stati scannerizzati. Infatti, la persona sulla Terra sostiene di essere la versione "originale", mentre tu non sei altro che una sua copia. Quindi, se qualcuno deve essere distrutto, questo dovresti essere tu. Una querelle legale ha inizio... *Indipendentemente da quale teoria hai scelto*, tira il dado e indietreggia di altrettante caselle. Aspetta il prossimo turno per ritirare.

#### *IV. La mente collettiva*

Sei a bordo di una astronave interstellare alla scoperta di nuove civiltà con cui entrare in contatto. Un'astronave di tipo sconosciuto compare sui vostri sensori. Seguendo il protocollo, cercate di instaurare un primo contatto, tenendovi sull'allerta nel caso gli alieni risultassero ostili e aggressivi. Dopo avervi scannerizzato, l'astronave riesce a neutralizzare le vostre difese e vi abborda grazie a un potente raggio traente. L'intero equipaggio è catturato e costretto a diventare parte di una enorme mente collettiva, in cui l'identità e individualità di ciascuno, incluso la tua, si fonde con quella di milioni di altri individui appartenenti alle popolazioni più svariate della galassia. Se hai scelto le teorie *Il tuo corpo* o *Il tuo cervello* resta dove sei e aspetta il turno successivo. Se hai scelto la teoria *La tua mente*, invece, tira il dado e indietreggia di altrettante caselle (e aspetta il tuo prossimo turno per ritirare).

#### *V. La fusione cerebrale aliena*

È il 2547 e la Terra è parte di una vasta alleanza pacifica con molte specie aliene. Vivi ormai da molti anni in una stazione spaziale, ma una notte vieni rapito e portato in una sala operatoria. Un gruppo di sperimentatori senza scrupoli, in parte terrestri in parte alieni, ti vogliono usare come cavia. Uno dei tuoi emisferi

cerebrali viene distrutto e sostituito con l'emisfero di una specie umanoide aliena. Al tuo risveglio una confusione di pensieri e ricordi si accumulano, hai difficoltà a camminare e a capire cosa stai vedendo. Ma col passare del tempo le cose iniziano ad andare meglio e alla fine torni ad una vita non molto diversa dalla tua precedente. Se hai scelto la teoria *Il tuo cervello* tira il dado e indietreggia di altrettante caselle (e aspetta il tuo prossimo turno per ritirare). Se hai scelto le teorie *Il tuo corpo* o *La tua mente*, invece, resta dove sei e aspetta il turno successivo.

#### *VI. La macchina del tempo che ti riporta ad uno stato fetale*

Entri in una macchina del tempo che ti riporta a ciò che "eri" allo stadio fetale, durante il settimo mese di gravidanza di tua madre. Se hai scelto le teorie *Il tuo corpo* o *Il tuo cervello*, resta dove sei e aspetta il turno successivo. Se hai scelto la teoria *La tua mente*, tira il dado e indietreggia di altrettante caselle (e aspetta il tuo prossimo turno per ritirare).

## 7. CARATTERI FILOSOFICI

La caricatura del filosofo – un vecchio squinternato con la testa tra le nuvole – è vecchia quanto la filosofia, e questo fatto un po' fa pensare. Forse Aristofane aveva ragione: forse c'è davvero un carattere filosofico di cui farsi beffe.

I filosofi sono *distratti* e Talete, mentre osserva le stelle, precipita in una buca – suscitando le risa di una giovane donna. Di Talete parla Platone, e nel farlo pensa agli ateniesi che ridono di Socrate. E pensa alla caduta del maestro: alla sua condanna a morte. La distrazione assume così le tinte cupe dell'*inadeguatezza* del filosofo alla vita e al mondo.

Dei filosofi si ride, perché non sanno vivere. Ma i filosofi a loro volta sorridono di chi si lascia travolgere dalla vita e dai suoi affanni. L'*inadeguatezza* alla vita diviene così la forma in cui si manifesta la *saggezza* del filosofo: la giusta distanza che il filosofo pone tra sé e quello che accade nel mondo.

Al ritratto del filosofo non appartengono soltanto i lineamenti pacificati della saggezza, ma anche il tratto teso dell'*ossessività*. La filosofia è sempre pronta a infilzare con la penna piccole distinzioni concettuali e il lavoro del filosofo si addice a chi ha un carattere ossessivo. Di Kant si dice che uscisse – per svago! – tutti i giorni, alla stessa ora, per fare la stessa passeggiata. Da solo, naturalmente. I filosofi sono spesso soli e pensosi. Cartesio si procura una “perfetta solitudine”; Heidegger si rifugia nella Foresta nera; Wittgenstein in una capanna in Norvegia; alcuni non rispondono alle mail (...ma questo, forse, è solo malcostume!).

Mettere in caricatura i filosofi è *facile*, ma se è così facile è anche perché la filosofia vuole insegnarci un *carattere*, un certo modo di vivere. In fondo, non è un caso se la filosofia, più di ogni altra forma della cultura e della scienza, ha coniato nomi che indicano caratteri e forme di vita: si può essere stoici, cinici, epicurei, idealisti, materialisti, ma anche scettici, platonici, e perfino cartesiani... Forse non è il caso di vantarsene troppo, ma possiamo goderci questa piccola eccezionalità.

Il testo di questo pannello è semplice. In un certo senso non chiede un commento, che in fondo ci spingerebbe a prendere troppo sul serio quello che in parte è solo un gioco – ed i giochi non vanno troppo spiegati. Non solo, come spesso accade alla nozione psicologica di carattere, anche in questo caso non è affatto detto che i caratteri filosofici reggano ad una verifica empirica. Non tutti i filosofi sono distratti, altri non sono affatto inadeguati alla vita, e ve ne sono alcuni che non riescono ad essere soli nemmeno per un istante, tanto forte è il bisogno di sentirsi addosso la luce dei riflettori.

Insomma, si tratta davvero di un gioco, e si potrebbe forse invitare il lettore a continuarlo, spulciando nella grande famiglia degli aneddoti. Le vie da seguire sarebbero molte e tutte a portata di mano. Ne rammentiamo almeno una: la famiglia degli aneddoti che ricordano la rivincita della vita sulla pretesa saggezza del filosofo.

Di Pirrone, il primo filosofo scettico, si narra che fosse stato costretto da un cane feroce a salire sopra un albero e a riconoscere, un po' frettolosamente, l'esistenza certa della realtà e l'impossibilità dell'atarassia. Un tardo aneddoto medioevale racconta che Aristotele, ormai vecchio, si fosse invaghito di Fillide, e che gli effetti di questa passione lo rendessero ridicolo agli occhi dei suoi stessi discepoli. Quanto a Socrate, le banalità un po' misogine che si raccontano su sua moglie



15. Hans Baldung Fillide e Aristotele

Santippe sono solo una variante sul tema di cui discorriamo: il filosofo che argomenta con infinità calma e sottile ironia viene poi inevitabilmente coinvolto nella trama un po' meschina delle liti domestiche. E non è un caso se, secondo un vecchio racconto, in questo ribaltamento dell'alto

con il basso Santippe finisca per rovesciare sulla testa eccelsa del marito il contenuto di un vaso da notte. Gli aneddoti variano, ma la morale che se ne ricava è sempre la stessa: la nobiltà del filosofo, la sua capacità di ergersi sopra la vita e le sue meschinità, sono, in fondo, una maschera che prima o poi cade, rivelando che la vita è più vera di ogni tentativo di tenerla alla giusta (?) distanza. Vista dalla prospettiva della vita, la saggezza del filosofo è una finzione di cui, prima o poi, si ride.

Gli esempi potrebbero essere moltiplicati, ma che cosa hanno da insegnarci questi antichi aneddoti rispetto al nostro pannello? Ci aiutano a capire che gli atteggiamenti filosofici sono una maschera che prima o poi cade dal volto, e suggeriscono un nesso tra filosofia e vita. Per la filosofia antica questo nesso era evidente: la filosofia aveva la funzione di insegnarci a conseguire la saggezza, e la saggezza, a sua volta, era strettamente legata all'idea di una vita felice. Se per la filosofia antica si poteva parlare con tanta sicurezza di caratteri filosofici è perché il filosofo antico non rinunciava all'idea di una vita filosofica – di una vita plasmata dalla filosofia e non dalla natura o dal corso degli eventi. Le storie di Pirrone e del vecchio Aristotele innamorato di una ragazzina che lo rende ridicolo mostrano che la saggezza è una meta verso cui si può tendere, ma non un possesso sicuro, ottenuto una volta per tutte.



16. Otto van Veen, Socrate e Santippe

Il nesso tra la filosofia e la saggezza è parte anche dell'immagine che della filosofia ha il senso comune. Quando le cose vanno storte, la vita si deve "prendere con filosofia" – e di solito chi dice così sa bene, senza bisogno di rammentare la storia del cane di Pirrone, che si tratta di un suggerimento che può essere seguito solo in parte.

Ma come stanno le cose oggi per la filosofia? Si può dire ancora che il filosofo abbia tra gli obiettivi delle sue ricerche qualcosa come la saggezza o l'ideale di una vita felice?

Rispondere a questa domanda è davvero difficile. Meglio lasciar perdere, dunque? Forse, ma forse c'è qualcosa nella natura della filosofia che la costringe a spingersi in questa direzione, ed è il suo porsi come un tentativo razionale di liberarci dalla confusione concettuale in ogni ambito in cui essa si manifesti. La confusione ha una piega esistenziale che la distingue dall'ignoranza: c'è quando quello che non sappiamo ci fa sembrare incerta la via che dobbiamo far nostra. Così, anche se l'ideale della saggezza non sembra godere oggi di buona stampa tra i filosofi, si deve riconoscere che la filosofia ha, per sua natura, una dimensione esistenziale, e che non può per questo fare a meno di indicarci un certo modo di vivere. Il pannello sui caratteri filosofici vuole ricordarlo – sotto voce.

## 8. LA SCUOLA DI ATENE

Nella sua *Scuola di Atene* (1509-1511) Raffaello celebra i filosofi dell'antichità. Raffaello è un uomo del Rinascimento e per questo non resiste alla tentazione di dare al passato il volto del presente. Così, le architetture della *Scuola di Atene* sono modellate sui disegni del Bramante, Leonardo deve prestare i suoi lineamenti a Platone, Giuliano da Sangallo ad Aristotele, Michelangelo ad Eraclito, Baldassar Castiglioni a Zoroastro, il Sodoma a Protogene. Quanto poi ad Apelle, non dobbiamo stupirci troppo che abbia i tratti delicati del giovane Raffaello.

Certo, sulla validità di queste attribuzioni è lecito sollevare qualche dubbio, ma a questo gioco (che era in voga fin dai tempi di Raffaello) vogliamo giocare anche noi, a nostro modo.

La filosofia ha una storia, che va conosciuta e studiata; ma fare filosofia non vuol dire soltanto arricchire la propria cultura e sapere così che cosa altri uomini hanno pensato. Fare filosofia significa sempre anche *prendere posizione* sulla validità di una teoria: decidere qualcosa riguardo agli argomenti e alle idee su cui poggia. Insomma: fare filosofia significa anche *metterci la faccia*.

Vi invitiamo per questo a farlo, trovando il vostro posto nella *Scuola di Atene*...

Al *Museo degli Abba* a Stoccolma è possibile mettere la propria faccia nelle sagome di cartone dei musicisti di quel gruppo. Come avremmo potuto allora negare ai visitatori del nostro Museo il diritto di dare il proprio volto al “Maestro di color che sanno” o al “divino Platone”, garantendosi così una testimonianza fotografica della loro appartenenza al Gotha della filosofia?

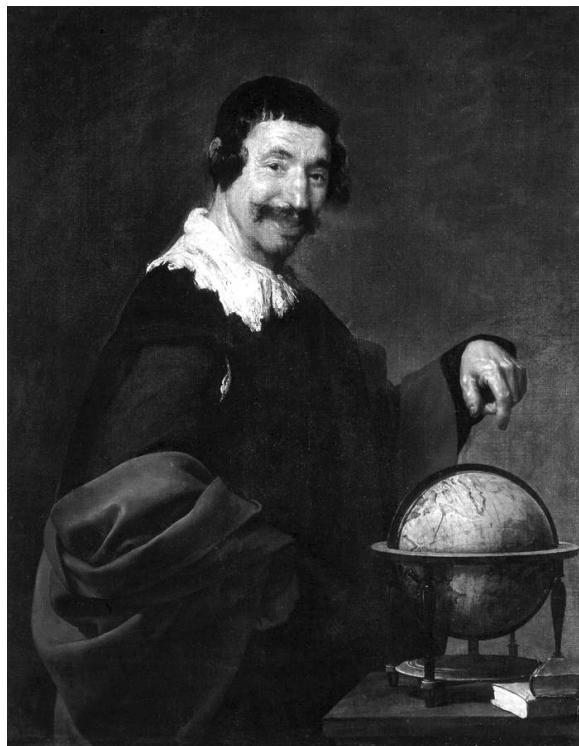
Non avremmo potuto, questo è certo, e per questo abbiamo varcato i limiti di una decorosa serietà, ripetendo per altro quello che a suo tempo aveva fatto anche Raffaello, sia pure con risultati probabilmente migliori dei nostri.

Certo, per ogni gioco è possibile trovare qualche seria motivazione, e in effetti una motivazione seria c'è, anche in questo caso, se si attribuisce un significato metaforico ai gesti cui il gioco ci invita: c'è davvero un senso in cui leggere i filosofi significa *metterci la faccia*. Dei testi dei filosofi ci si deve *appropriare*, nei limiti del possibile; e questo significa cercare di ritrovare nel passato le linee del pensiero che ci consentono di comprenderci meglio nel presente. La storia della filosofia lo ha sempre fatto, perché il passato della filosofia non è solo un oggetto da conoscere, ma anche un pensiero da coltivare.

Per ogni gioco è possibile trovare una motivazione seria, ma non è necessario farlo. Qual-

che volta si può giocare per divertirsi e non è detto che il filosofo debba essere sospeso tra le lacrime di Eraclito e il riso sconsolato di Democrito – tra il dolore di chi partecipa al dramma del vivere e il sorriso di chi prende commiato dalla sua vanità.

Qualche volta si può ridere e basta.



17. D. Velázquez, *Democrito*

## 9. I VIDEO

I video che potrete vedere sui tablet che mettiamo a disposizione dei visitatori trattano alcuni problemi filosofici che abbiamo cercato di rendere in modo intuitivo attraverso l'accostamento di immagini e voce narrante. Tra i problemi discussi, vi sono: la natura delle illusioni percettive, lo status morale degli animali non umani, la responsabilità morale per i nostri pregiudizi impliciti, e due problemi legati alla nozione di decisione razionale descritti, rispettivamente, attraverso il Dilemma del Prigioniero e il caso dell'Asino di Buridano. Accanto a questi video c'è anche un video dedicato all'iconografia filosofica, che riprende il tema dei caratteri filosofici oggetto di un pannello. Tutti i video possono essere visti e scaricati gratuitamente all'indirizzo internet: [www.filosofia.unimi.it/museodellafilosofia](http://www.filosofia.unimi.it/museodellafilosofia)

Buona visione!

## 10. IL MUSEO CHE VERRÀ

I progetti si distinguono dai sogni perché si rimane male quando non si realizzano. Ma anche se siamo certi che questo progetto prima o poi si realizzerà, è difficile delineare qualcosa che non c'è ancora senza rischiare qualche piccola futura delusione. Forse qualcuna delle stanze che descriveremo qui non ci sarà affatto; più probabilmente sarà diversa da ciò che ora immaginiamo, e quello che ora crediamo di poter racchiudere in quattro mura avrà bisogno di uno spazio maggiore. Tuttavia, pensiamo che abbia comunque senso gettare uno sguardo sul taccuino dei progetti per vedere ora quello che ci immaginiamo che ci sarà nel museo che stiamo progettando, e per apprezzare poi la differenza tra realtà e progetto.

### 10.1 UNA PIANTA DEL MUSEO

C'è chi sostiene che i mondi possibili da qualche parte esistano, e non vi è quindi ragione

per pensare che sia un azzardo eccessivo disegnare la mappa di un futuro museo. Le prime due stanze cambieranno e cresceranno, ma piuttosto che discutere delle loro possibili evoluzioni, preferiamo invece concentrarci sulle altre stanze che il visitatore troverà nel futuro museo non appena avrà abbandonato le prime due. Entrerà prima di tutto nella *Stanza della storia della filosofia*, poi nella *Stanza della filosofia della scienza* e poi ancora nella *Stanza della filosofia e delle arti*. Poi lo abbandonerà anche il catalogo e dovrà immaginare una *Stanza dei dilemmi morali* e una *Stanza delle forme del ragionamento*. Di qui potrà dirigersi verso la *Stanza dei Diritti*, la *Stanza della Filosofia del Tempo* e la *Stanza delle esposizioni temporanee*. Poi verso il *Bookshop* e la *Stanza della filosofia per bambini*. E poi ci sarà una sala delle conferenze, uno spazio dedicato all'umorismo filosofico, uno spazio per discutere ...

## 10.2 LA TERZA STANZA: LA STORIA DELLA FILOSOFIA

“A Melania, ogni volta che si entra nella piazza, ci si trova in mezzo a un dialogo: il soldato millantatore e il parassita uscendo da una porta s’incontrano col giovane scialacquatore e la meretrice; oppure il padre avaro dalla soglia fa le ultime raccomandazioni alla figlia amorosa ed è interrotto dal servo sciocco che va a portare un biglietto alla mezzana. Si ritorna a Melania dopo anni e si ritrova lo stesso dialogo che continua; nel frattempo sono morti il parassita, la mezzana, il padre avaro; ma il soldato millantatore, la figlia amorosa, il servo sciocco hanno preso il loro posto [...]. La popolazione di Melania si rinnova: i dialoganti muoiono a uno a uno e intanto nascono quelli che prenderanno posto a loro volta nel dialogo, chi in una parte chi nell’altra [...]. Chi s’affaccia alla piazza in momenti successivi sente che d’atto in atto il dialogo cambia, anche se le vite degli abitanti di Melania sono troppo brevi per accorgersene” (Italo Calvino, *Le Città Invisibili*).

Un po’ come Melania, la città invisibile descritta da Calvino, anche la filosofia è un lungo dialogo cui partecipano volti sempre nuovi che danno vita a ruoli che mutano lentamente nel tempo. Per comprendere la natura di tale dialogo, la storia della filosofia svolge un ruolo insostituibile: ci aiuta a comprendere che cosa

varia e che cosa permane nei temi e nelle forme di questo dialogo e nelle voci e nei ruoli in cui si realizza.

Di qui la struttura di questa stanza del *Museo che verrà*: racconteremo la storia di questo lungo dialogo, soffermandoci su quattro differenti prospettive. Parleremo della storia della filosofia: (a) attraverso i suoi oggetti, soffermandoci (b) sui diversi personaggi del dialogo filosofico e (c) sulle diverse forme della sua scrittura. Infine, ci soffermeremo un poco (d) sulle ragioni per cui la storia della filosofia di fatto è anche storia dei singoli dialoganti.

### *La storia della filosofia attraverso gli oggetti della filosofia*

La storia della filosofia è innanzitutto una storia di problemi che diventano il centro di racconti differenti e contrastanti. Sono problemi astratti, ma ciò non toglie che sia possibile raccontarli, raccogliendoli intorno agli *oggetti* che li hanno suscitati o che svolgono un ruolo nella loro discussione. Alcuni esempi possono guidarci nell’immaginare questa stanza del Museo che verrà – una *Wunderkammer* della filosofia che intende farci riflettere trasversalmente sulla storia del pensiero.

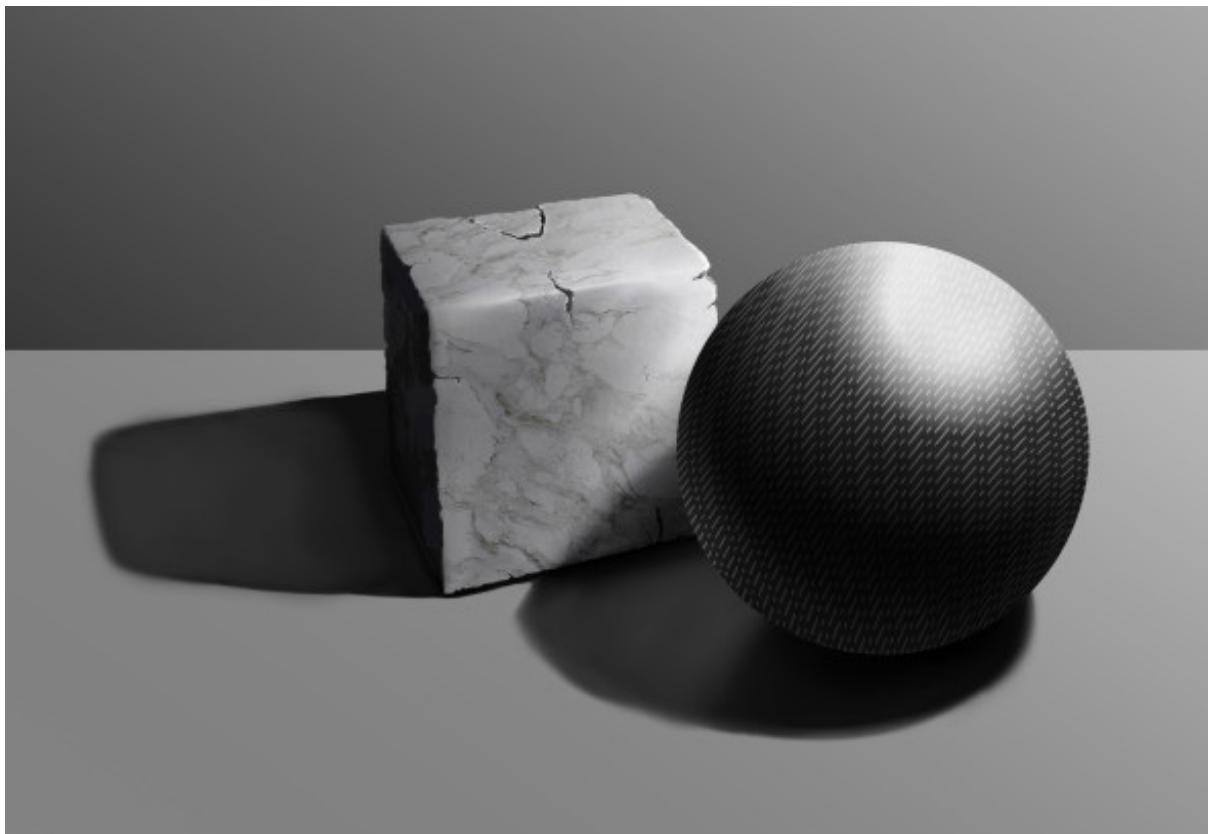
Guardiamo allora gli oggetti della filosofia. Ci imbattiamo innanzitutto in un *remo spezzato*. Per ottenere il perdono di Poseidone, Uli-

se doveva giungere sino ad una terra in cui si confondesse un remo con un ventilabro. Per la filosofia greca, invece, il remo che sembra spezzarsi nell'acqua è un segno che dei sensi non ci si può davvero fidare. Il remo diviene così uno strumento per spingere la barca della filosofia verso le acque profonde del razionalismo. O dello scetticismo: i tropi di Enesidemo, che si fondano sulla relatività della percezione, hanno nel remo spezzato un alleato validissimo. Il remo appare integro fuori dall'acqua e spezzato nell'acqua, ma poiché non abbiamo un criterio sicuro per preferire una circostanza all'altra, siamo costretti a sospendere il giudizio. Nell'età moderna e nelle pagine di Ayer il remo spezzato è un esempio, tra gli altri possibili, per sostenere che non vediamo gli oggetti esterni, ma solo il loro controcanto mentale. Fino a giungere a Austin che in *Sense and sensibilia* si libera della teoria dei *sense data* riflettendo ancora una volta sul remo che appare spezzato.

Dopo il remo spezzato, un posto centrale spetta al *biliardo* e alle sue biglie che si scontrano – un'immagine domestica e rarefatta del cosmo e della necessità causalmente determinata delle sue configurazioni. Questo modello così elementare, che sembra mostrare *in vitro*, le regole che sorreggono l'immagine meccanicistica e atomistica del cosmo, doveva diventare nelle pagine humeanne l'esempio per

scardinare la pretesa necessità dell'immagine meccanicistica e del fondamento razionale del concetto di causalità. Hume sente il bisogno di affiancare una sorta di esperimento mentale in cui non è difficile scorgere il fascino settecentesco per l'argomento delle origini. Immaginatoci allora Adamo e, accanto a lui, un tavolo da biliardo; e anche se non sospettavamo che ve ne fosse uno nell'Eden – almeno prima che il peccato originale fosse commesso – la fantasia del primo uomo che gioca a biliardo deve servirci per constatare che Adamo non avrebbe potuto in alcun modo attendersi che cosa sarebbe accaduto alle biglie subito dopo l'urto. Nulla può spingerlo a pensare quel che accadrà e di nulla potrà avere di primo acchito esperienza se non di una mera successione di eventi. E sono ancora le palle del biliardo, sia pure ridotte a immagini proiettate su di uno schermo, che convincono Albert Michotte nei suoi celebri esperimenti sulla causalità esperita che urto e trascinamento sono fenomeni percettivi e non il frutto di una proiezione immaginativa sorretta dall'abitudine, come credeva invece Hume.

Tra gli oggetti che esporremo vi saranno anche *un cubo e una sfera della stessa grandezza*, che inviteranno il visitatore a pensare al quesito di Molyneux: se un cieco che ha appreso a distinguere al tatto quegli oggetti recuperasse la



18. Il cubo e la sfera di Molyneux

vista, saprebbe poi dire a prima vista qual è l'uno e quale è l'altro? Alle risposte di Locke e di Berkeley fanno eco le riflessioni di Diderot e di Reid, e al dibattito settecentesco una riflessione che attraverso le pagine di Abbot giunge sino alla psicologia scientifica del presente.

Nel suo percorso, il visitatore di questa *Wunderkammer* filosofica si imbatte in molti altri oggetti: *un libro* lo inviterà a riflettere sulla storia della metafora della leggibilità del mondo, seguendo un cammino che Blumenberg ha saputo rendere vivo e persuasivo; *un automa* su

un cammino che dalle riflessioni di Cartesio sugli animali giunge dapprima alla statua di Condillac, e poi alle riflessioni novecentesche sull'intelligenza artificiale; un tubo di Torricelli sul dibattito; così ricco di implicazioni filosofiche, sull'esistenza del vuoto; uno strumento meccanico di calcolo – la pascalina, per esempio – sul dibattito sulla natura analitica o sintetica delle verità matematiche.

### *Le forme della scrittura filosofica*

A differenza del lungo, interminabile dialogo di Melania, il dialogo della filosofia non rinuncia a farsi parola scritta, e questo fatto non è senza conseguenze. Il dialogo, il dibattito e la lezione sono innanzitutto forme orali cui si contrappongono forme scritte diversissime, cui corrispondono immagini differenti della filosofia. Parmenide scrive un poema, Platone dialoghi, Pascal pensieri, mentre il trattato è la forma classica della filosofia moderna, anche se il *Discorso sul metodo* e le *Meditazioni di filosofia prima* – due delle opere che più in profondità segnano l'avvio del pensiero moderno – non hanno evidentemente la forma del trattato. Pannelli, schede, e video spingeranno il visitatore a riflettere sulla specificità delle forme della scrittura filosofica; e un insieme di giochi gli consentirà di sperimentare la connessione tra le forme stilistiche e la struttura delle argomentazioni filosofiche.

### *I ruoli del dialogo*

Chi entra nella piazza di Melania, ritrova, come nella commedia dell'arte, gli stessi ruoli dialogici e le stesse parti drammatiche: il padre avaro, la figlia amorosa, il servo sciocco. Come stanno le cose nella filosofia? Rispondere a questa domanda significa interrogarsi su una serie di concetti, storici e teorici insieme: parliamo di filosofi empiristi, razionalisti, scettici, fenomenisti, realisti, e ciascuno di questi concetti da un lato *circoscrive* un ruolo teorico cui si può cercare di dar forma con una definizione, dall'altro *indica* un fatto storico determinato, rispetto al quale orientare la definizione. Così, l'argomento del demone cartesiano è scettico di uno scetticismo che non è eguale a quello che permea di sé l'argomento del cervello in una vasca di Putnam – perché diverso è il realismo che fa da sfondo all'una e all'altra filosofia. Il visitatore di questa terza stanza sarà invitato a sperimentare attraverso giochi guidati di confronto testuale che cosa voglia dire contestualizzare storicamente i ruoli teorici che diversi autori assumono nel dialogo filosofico.

### *Le voci dialoganti*

Perché nonostante tutto parliamo di filosofi e delle loro filosofie? C'è un senso in cui questo fatto dovrebbe stupirci: il matematico nella

norma non sa nulla della vita e delle vicende di chi ha dimostrato i teoremi che sono oggetto dei suoi studi. Nel caso della filosofia invece le cose non stanno così, e questo ci spinge a pensare che vi sia un senso in cui la filosofia ha – o aveva – un legame più stretto con la vita e con le circostanze storiche di quello che lega il matematico o il fisico alle sue teorie. In questa stanza, il visitatore sarà invitato a riflettere su alcuni *case studies* volti a mostrare la forma del nesso che lega le teorie filosofiche alla dimensione storica e storico-biografica.

### 10.3 LA QUARTA STANZA: LA FILOSOFIA DELLA SCIENZA

#### *I filosofi-scienziati*

La distinzione fra scienza e filosofia è in parte artificiale, un prodotto dell'organizzazione del sapere all'interno delle scuole e delle università contemporanee. Moltissimi grandi pensatori del passato – Talete, Aristotele, Leonardo, Cartesio, Leibniz, Newton, Smith – hanno dato contributi importanti a diversi ambiti della cultura, e sarebbe anacronistico incasellarli in una singola categoria. Una carrellata di questi personaggi, accompagnata dai loro contributi più e meno noti – alla scienza, alla filosofia, alla letteratura, alle arti, e perfino... alla magia! – aprirà questa stanza ai visitatori.

#### *Quando la filosofia diventa scienza*

Numerose idee nate dalla speculazione filosofica hanno fornito un impulso fondamentale alla ricerca scientifica, fino a divenire poi parte della scienza stessa.

Il primo esempio è l'*atomismo*: l'idea di Democrito secondo la quale tutti i fenomeni nella loro incredibile varietà sono il risultato della combinazione di minuscole particelle invisibili e indivisibili, in costante rapidissimo movimento. Un'installazione interattiva permetterà ai visitatori di “analizzare” diversi oggetti e/o sostanze (acqua, fuoco, aria, terra, elettricità) nei loro elementi fondamentali, secondo le teorie più avanzate della scienza contemporanea. Ci aiuterà anche a rispondere alle domande poste dai filosofi antichi: esiste veramente un elemento ultimo e indivisibile? Questo elemento è una particella, o può assumere forme diverse? Ed è davvero un elemento unico, oppure la realtà che ci circonda è costituita da diversi “mattoncini” fra loro irriducibili?

Il secondo esempio è la *logica*: nata come tentativo di rappresentare le regole del ragionamento corretto, essa ha ispirato il sogno di costruire una “macchina per calcolare” che possa simulare e anche migliorare il pensiero umano. Questa stanza ospiterà una replica della *Rechenmaschine* di Leibniz, con la quale i visitatori potranno effettuare dei semplici calcoli matematici, non-

ché una replica dei primi computer costruiti nel ventesimo secolo. I visitatori potranno inoltre cimentarsi nel *Test di Turing*, elaborato dal celebre matematico per distinguere l'intelligenza umana da quella artificiale. E potranno vedere come il Test di Turing sia stato reinterpreted dal cinema di fantascienza, assistendo alla proiezione di una scena del film *Blade Runner* di Ridley Scott.

### *Quando la scienza diventa filosofia*

Le scoperte scientifiche sono spesso entrate in rotta di collisione con il senso comune, con le credenze religiose, e anche con alcune radicate convinzioni filosofiche. Talvolta i filosofi hanno respinto le teorie scientifiche, mentre in altri casi queste ultime hanno portato all'elaborazione di una nuova visione dell'uomo e l'universo. Fra i casi più eclatanti c'è la scoperta dell'*indeterminismo*, ovvero l'idea che uno stesso evento possa causare effetti diversi secondo una particolare funzione di probabilità. Secondo la meccanica quantistica il futuro stesso dell'universo è "aperto", poiché le leggi fondamentali della fisica sono indeterministiche. L'indeterminismo è stato rifiutato da grandi scienziati come Einstein, e molti filosofi ritengono tuttora che esso abbia delle conseguenze paradossali. I visitatori si confronteranno con alcuni di questi paradossi, come il "gatto di Schroedinger" e il principio di indeterminazione di Heisenberg. Valuteranno inoltre se

l'indeterminismo possa aiutare a risolvere l'antico problema filosofico del *libero arbitrio*.

Il secondo esempio di rivoluzione filosofica indotta dalla scienza è la *teoria dell'evoluzione naturale*, che ha portato a ripensare radicalmente la genesi dell'homo sapiens e la sua relazione con le altre specie animali. Grazie a Darwin, molti biologi e filosofi odierni ritengono che la capacità di pensare, la razionalità, e la moralità non siano facoltà unicamente umane ma che si trovino in forme sofisticate anche in altre specie animali. Questa nuova concezione ha portato anche a rivedere i rapporti fra l'uomo e il mondo della natura, contribuendo alla nascita dell'ambientalismo e ai movimenti per i diritti degli animali.

### *Un futuro da disoccupati?!?*

Alcuni scienziati hanno affermato che un giorno non ci sarà più bisogno della filosofia, poiché tutti i suoi problemi saranno risolti dal progresso della scienza. Molti filosofi rispondono a questa provocazione affermando che non c'è competizione: scienziati e filosofi si occupano di questioni simili ed è normale che i problemi filosofici, una volta risolti, entrino a far parte della conoscenza scientifica. Altri, più ambiziosi, sostengono che ci sarà sempre bisogno della filosofia perché la scienza non è in grado di rispondere ad alcune domande fondamentali dello spirito umano. Prima di uscire da questa stanza i visitatori si chiederan-

no se esistono effettivamente dei problemi che la scienza non potrà mai risolvere. Esaminando una serie di domande (Qual è l'origine dell'universo? Dio esiste? L'uomo è fatto interamente di materia? Esiste il libero arbitro? Cos'è il bene e cos'è il male? Che cos'è la conoscenza?) ogni visitatore sarà invitato a dare una risposta e a confrontarla con le opinioni di scienziati e filosofi raccolte per mezzo di interviste e indagini statistiche.

### *L'angolo degli errori e degli orrori*

Tutti possono dire grandi sciocchezze – anche gli scienziati e i filosofi. Del resto, dagli errori si impara. Una parte di questa stanza sarà dedicata ad alcuni degli errori filosofici più clamorosi. Parleremo ad esempio di Hegel, che nella sua dissertazione filosofica pretende di dimostrare che il numero dei pianeti non può essere maggiore di 7. O della fiducia che Berkeley aveva nelle virtù dell'acqua di catrame.

Parleremo anche degli orrori di alcuni filosofi, le tesi sciagurate che alcuni di loro hanno difeso. Parleremo della giustificazione della schiavitù di Aristotele, del nazismo di Heidegger, dell'antisemitismo di Voltaire e Kant, della misoginia di molti (troppi!) altri, da Tommaso d'Aquino a Schopenhauer.

Per par condicio, parleremo anche di orrori/errori degli scienziati. Nel suo commento all'*Apocalisse*, Newton prevede per il 2060 la fine del

mondo ed anche se non si può ancora escludere che avesse torto, i suoi argomenti non sembrano in questo caso cogenti. Watson, uno dei massimi biologi viventi, si è macchiato di affermazioni apertamente razziste e omofobe, Frege era apertamente antisemita. Insomma, essere buoni filosofi e buoni scienziati non è ancora una garanzia che ci difenda dal commettere errori ed orrori. Al contrario, come ha sostenuto qualcuno: le grandi menti, quando sbagliano, non si accontentano di piccoli errori.

In questo angolo degli errori faremo infine riferimento anche al celebre Affaire Sokal. Nel 1996 un docente di fisica della New York University aveva scritto un falso filosofico dal titolo *Transgressing the Boundaries: Towards a Transformative Hermeneutics of Quantum Gravity* (“Violare le frontiere: verso un'ermeneutica trasformazionale della gravità quantistica”). Si trattava di un collage di frasi che riprendevano affermazioni di filosofi ma complessivamente erano prive di senso. L'articolo era stato proposto alla rivista *Social Text*, che l'aveva pubblicato. Subito dopo la pubblicazione Sokal scrisse nella rivista *Lingua Franca* (maggio 1996) che il suo testo era “un pastiche di ideologie di sinistra, riferimenti ossequiosi, citazioni grandiose e prive di senso, strutturato attorno alle più sciocche frasi di accademici postmodernisti che avevo potuto trovare riguardo alla fisica e alla matematica”.

## 10.4 LA QUINTA STANZA: LA FILOSOFIA E LE ARTI

### *I materiali e le forme espressive*

Le arti lavorano con “materiali” di diversa natura: con i suoni, con i colori e con le forme, con le immagini, con le parole. Non si tratta di materiali privi di una loro tendenza espressiva. Di qui il primo compito che la stanza si prefigge: invitare il visitatore a giocare con questi materiali affiancandoli gli uni agli altri e classificandoli alla luce di una serie di *predicati espressivi*: suoni, colori, e forme possono essere minacciosi, sereni, leggeri, sottili, desiderabili e così via. Lo stesso vale per le forme: una disposizione di colori o di suoni può apparire ordinata, stabile, priva di equilibrio, monotona, e così via. Ai visitatori verranno sottoposte configurazioni di suoni e di colori e si chiederà loro di modificarle, cercando tuttavia di mantenere la struttura espressiva formale che le caratterizza. Una parte di questa prima sezione della stanza sarà dedicata alla scoperta dei materiali e delle loro strutture fenomenologiche. Ci sarà una sezione sulla storia delle rappresentazioni spaziali del sistema dei colori e dei suoni. Si cercherà inoltre di far luce sulla relazione complessa che lega ora i colori ai sistemi di denominazione linguistica e alle tavolozze dei pittori, ora i suoni ai diversi sistemi musicali.

### *Pensieri immaginativi*

I materiali e le forme hanno una loro peculiare piega espressiva, ma sarebbe un errore credere che il significato espressivo di un'opera possa prescindere dalla prospettiva che la caratterizza e dai pensieri immaginativi di cui è espressione. Il bianco è privo di cromaticità ed è, per così dire, “antecedente” ai colori e della loro vitalità. È per questo che il bianco può apparire come il colore dell'inizio (la toga dei candidati, la veste del battesimo, la veste nuziale); ma non deve necessariamente apparire così. Per Kandinsky il bianco è silenzioso, per Cavalcanti è leggero e privo di tempo, per Melville è asettico e gelido e prescinde dalle sfumature della vita umana. I materiali espressivi possono appartenere a *progetti immaginativi* diversi e assumere differenti significati. Il visitatore sarà invitato a prendere atto della relazione che lega l'espressività dei materiali ai pensieri che la orientano attraverso una molteplicità di esemplificazioni concrete.

### *Il carattere performativo dell'arte*

Ogni opera d'arte racchiude un momento performativo, in quanto chiede al visitatore di “eseguirlo”, suonandola oppure leggendola con una qualche intonazione, oppure ancora osservandola, lasciando che lo sguardo segua un percorso piuttosto che un altro. Un pannello metterà dunque in chiaro la distinzione tra il testo

– lo spartito, la pagina scritta, la tela dipinta – e l’opera che racchiude in sé il momento dell’esecuzione, quindi anche dell’interpretazione. Una serie di sperimentazioni concrete mostrerà da un lato come a diverse esecuzioni di uno stesso testo possano corrispondere opere differenti, dall’altro, quali e quante siano le indicazioni testuali che determinano la correttezza di un’esecuzione possibile.

#### *Arte e gioco*

L’arte ha un’innegabile dimensione ludica – che verrà esplorata soffermandosi in modo particolare su tre differenti aspetti:

- il gioco con le forme visive: l’anamorfosi;
- il gioco con il tempo: le strutture ritmiche;
- il gioco di far finta: la teatralità.

#### *Arte e natura*

L’arte è un’attività tipicamente umana, eppure molti dei tratti che la caratterizzano (composizioni cromatiche, simmetria delle forme, modulazione dei suoni, strutture ritmiche...) hanno una loro chiara prefigurazione nel mondo animale. Uno dei compiti della stanza che studia i rapporti tra arte e filosofia consisterà nell’indagare la relazione che lega l’arte al mondo animale. In questo contesto ci si soffermerà, tra le altre cose, sulle interpretazioni dell’arte in chiave evolutiva (Boyd, Gottschall, Dissanayake, ecc.).

#### *Il significato dell’arte*

Ci si soffermerà infine sulle diverse funzioni e sui diversi significati che sono stati attribuiti all’arte, e anche in questo caso i pannelli saranno affiancati da situazioni sperimentali e da giochi di gruppo.

## RINGRAZIAMENTI

Per la realizzazione del progetto: il personale amministrativo del Dipartimento di Filosofia “Piero Martinetti” dell’Università degli Studi di Milano, con un ringraziamento speciale al Segretario Maurizio Vitagliani e al Responsabile Amministrativo Luisa Casorati.

Per l’allestimento delle stanze: Henrik Widenheim e lo Studio Ferrante Aporti

Per i video di approfondimento: Ideazione e produzione Muse Factory of Projects

Per il progetto grafico:  
Massimiliano Patrignani e ma:design

Per la grafica del gioco sull’identità personale: Giulia Spinicci

Per il logo del Museo della Filosofia:  
Anna Rossi

Per i prestiti delle opere d’arte:  
Fania Cavaliere e il Centro Artistico Alik Cavaliere  
Giuliana Cunéaz  
FORNASETTI

Per la riproduzione parziale de *La Scuola di Atene* di Raffaello Sanzio:  
la Direzione dei Musei Vaticani

Per la riproduzione del *Libro dimenticato a memoria* di Vincenzo Agnetti:  
L’Archivio Vincenzo Agnetti

Un ringraziamento particolare va alla casa editrice Mimesis che ha creduto al nostro progetto fin dai suoi primi passi.

Per l’accoglienza dei visitatori e l’illustrazione delle stanze: gli studenti del Corso di Laurea triennale in Filosofia e del Corso di Laurea magistrale in Scienze filosofiche.

Si ringraziano infine i docenti di filosofia del ciclo secondario superiore che hanno partecipato agli incontri di presentazione del progetto espositivo.

