

# la partita di tennis che sta giocando la coscienza

**Daniel Dennett**

Paolo Legrenzi

Per chi ha seguito le scienze cognitive negli ultimi trent'anni, leggere oggi la perfetta traduzione del libro di Daniel Dennett, pubblicato in inglese nel 1991, permette un viaggio a ritroso nel tempo. Di qui l'interessante confronto delle idee del filosofo americano con quello che abbiamo scoperto nel frattempo.

Il giovane Dennett era andato mezzo secolo fa da Harvard a Oxford, attirato dal fascino dell'eredità di Ludwig Wittgenstein. Aveva il grande vantaggio, rispetto al filosofo austriaco/inglese, di conoscere i progressi delle scienze cognitive del secolo scorso. Dennett lavora proprio sul confine tra filosofia della mente e psicologia sperimentale e, alla fine del suo libro, propone degli esperimenti veri e propri. Uno di questi anticipa vagamente uno studio elegante sul funzionamento della memoria condotto da un gruppo di ricercatori dell'Università di Chieti-Pescara e pubblicato su «Cognition» nel marzo 2021.

Più in generale, Dennett sostiene che la coscienza dell'uomo non funziona a strati quasi fosse una sorta di edificio con appartamenti sovrapposti, come nel film *Tre piani* di Nanni Moretti, che forse vorrebbe essere una metafora delle tre istanze freud+iane: Es, Io, Super-io. In parallelo, i confini tra inconscio, preconsciouso, e conscio potrebbero corrispondere a tre livelli, proprio come i piani di un condominio dove si sale e si scende con un ascensore che non sempre si ferma dove dovrebbe. Per la verità nel romanzo dell'israeliano Eshkol Nevo, a cui il film si ispira, il confine tra i tre piani è meno stabile, come se la mente di una persona si muovesse continuamente tra i vari livelli a seconda delle circostanze e delle necessità. L'inconscio non è un magazzino circoscritto e ben delimitato in cui vengono confinati alcuni contenuti della mente, ma una mutevole proprietà dell'attenzione e del pensiero. Lo svolgimento di una partita di tennis può rendere bene l'idea.

Immaginiamo di stare giocando e di vedere arrivare una palla nella nostra metà campo. Se il colpo dell'avversario non è particolarmente difficile o imprevedibile, la nostra attenzione sarà tutta concentrata sulla strategia di risposta. Solo lo scopo, e cioè mandare la palla nel luogo più opportuno dell'altra metà campo, emergerà a livello cosciente. La nostra mente si concentrerà sulla strategia così da poter scegliere in quei pochi istanti la tecnica migliore per raggiungere i nostri obiettivi. Ma in realtà c'è molto di più, e oggi lo sappiamo grazie a misurazioni accurate in laboratorio di ciascuno dei processi coinvolti. Le

informazioni visive relative alla palla in arrivo devono essere elaborate in modo da stimarne direzione, traiettoria, velocità, punto di impatto con il campo da gioco. Poi si deve tener conto della posizione nel campo dell'avversario, del punteggio, e di quello che sappiamo su di lui: il suo abituale stile di gioco e i suoi punti di forza e di debolezza. Altri processi cognitivi automatici permettono la scelta dello specifico schema motorio adatto alla risposta (diritto, rovescio, colpo al volo, e così via). Tutte queste numerose e complesse decisioni non affiorano alla coscienza.

Non sempre però le cose vanno così lisce: possono sorgere difficoltà che ci costringono a rendere consci processi che, in condizioni «normali», sono automatici. La palla in arrivo può rivelare «effetti» strani, una folata improvvisa di vento può mutarne la direzione, può essere frenata dal nastro, o può anche succedere che in quel momento non sia disponibile il nostro schema motorio preferito. Se compaiono una o più di queste condizioni avverse, alcuni processi di solito automatici devono affiorare alla coscienza e assorbire la nostra attenzione impedendo una totale concentrazione sulla strategia di gioco e rendendo spesso la nostra risposta meno efficace. Tant'è vero che nel gergo tennistico abbiamo gli «errori forzati», attribuibili a circostanze sfavorevoli, e gli «errori non forzati», dovuti alla nostra inettitudine o all'imperizia del momento.

Conclusione: un giocatore è tanto più perfetto quanti meno processi consci è costretto a utilizzare. In questo esempio c'è il messaggio più generale che Dennett ci vuole trasmettere: la coscienza non è un processo tutto-niente e si è sviluppata gradualmente in *Homo Sapiens*. Si può ipotizzare che, nel lontano passato della nostra specie, di fronte alle incertezze e alle avversità, i meccanismi automatici non fossero più sufficienti per un buon adattamento ad ambienti mutevoli e pericolosi. Per renderci meno vulnerabili agli imprevisti che costringono a cambiare i piani d'azione nasce un po' alla volta la coscienza. Dennett è il primo ad adottare un approccio teorico che poi sarà approfondito da altri studiosi come Tomasello.

Per cogliere le origini della coscienza Dennett ci invita a riflettere, per analogia, alle attività sessuali delle diverse specie viventi. Non c'è nulla di erotico, almeno dal punto di vista umano, nella vita sessuale dei fiori, delle ostriche e di altre forme di vita. Eppure possiamo riconoscere nei loro meccanismi riproduttivi apparentemente poco gioiosi le basi e i principi del nostro più eccitante mondo sessuale. Allo stesso modo non c'è nulla di sofisticato nei semplici precursori della vita cosciente, ma essi pongono le basi per gli sviluppi successivi. L'importante è considerare l'ambiente non dal punto di vista umano ma da quello delle necessità e degli scopi di una determinata specie vivente: fiori, vermi, ostriche, e così via. Non sempre è necessaria la coscienza per garantire la sopravvivenza.

Per tornare al beneamato Wittgenstein della sua gioventù, Dennett si trova così a dover correggere la nota affermazione, citata oggi anche dai non-filosofi: «Se un leone potesse parlare, noi non potremmo capirlo». Se un leone sapesse parlare, noi potremmo forse capirlo. Ma, in tal caso, da quel leone “eccezionale” potremmo imparare ben poco sul funzionamento della mente degli altri leoni.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Daniel Dennett

Coscienza. Che cosa è

Raffaello Cortina, pagg. 664, €35