

Roberto Marchesini è filosofo, etologo e zooantropologo. Da oltre vent'anni conduce una ricerca interdisciplinare volta a ridefinire il ruolo degli animali nella nostra società. Direttore della Scuola di Interazione Uomo-Animale (Siu) e del Centro Studi Filosofia Postumani-sta, è autore di oltre un centinaio di pubblicazioni nel campo della

bioetica animale, delle scienze cognitive e della filosofia postumanista. Tiene inoltre conferenze in tutto il mondo nelle quali affronta il tema del rapporto uomo-animale (zooantropologia). È Direttore della rivista *Animal studies. Rivista italiana di zooantropologia* (Apeiron).

SOGGETTIVITÀ E LA NATURA DECLINATIVA DELL'ESSERE ANIMALE

La riflessione sul carattere di soggettività dell'animale – vale a dire sulla differenza tra un oggetto o una macchina da una parte e un animale dall'altra – richiede una riflessione di carattere ontologico, nel senso più generale di problematizzazione filosofica, e non semplicemente di carattere descrittivo, come avvenuto nella tradizione del XX secolo.

Di fatto l'etologia classica o il behaviorismo – come peraltro le diverse varianti che dalla teoria dei tropismi di Loeb fino agli scorci del Novecento si sono susseguite – non hanno fatto altro che descrivere la macchina animale, vale a dire individuare quali meccanismi la regolassero, senza mettere minimamente in discussione il paradigma di base dell'animale automa proposto da Cartesio nel Seicento.

Le teorie sulla cognizione animale, a partire in modo coerente solo dagli anni '70, hanno cercato nella funzione di consapevolezza – senienza, coscienza, teoria della mente – di far emergere una pallida soggettività, inevitabilmente legata alla prova del nove, che la singola specie doveva superare, di possedere un barlume di consapevolezza. Ma, senza mettere in discussione il modello di base, ossia che l'espressione animale fosse il frutto di automatismi – innescati dall'ambiente o dalle pulsioni interne, codificati dalle associazioni esperienziali o dalla selezione naturale, appresi o innati – pertanto deterministici sul comportamento.

Il comportamento quindi viene determinato dal singolo automatismo – sia esso un istinto o un condizionamento – in modo diretto, cosicché il comportamento complesso viene spiegato attraverso un modello a domino ossia attraverso una cascata di inneschi. Ovvio che in questo modello la soggettività è pura apparenza. Dare consapevolezza a una macchina non significa attribuirle soggettività, se consideriamo con Brentano la consapevolezza nient'altro che una presa in carico di un contenuto. La soggettività viene prima della coscienza, è il fondamento da cui può emergere la coscienza, non viceversa. Sono cosciente della mia soggettività, al contrario non posso diventare soggettivo prendendo consapevolezza di essere una macchina.

Questo ragionamento diventa ancor più pressante e ci riguarda in modo diretto se consideriamo la *res-cogitans* cartesiana un artificio per assicurare la soggettività a una materia inerte che può essere matematizzata e che come un orologio segue un cammino totalmente determinato dai propri meccanismi. Nel momento in cui rinunciamo al *deus-ex-machina* dell'anima o del principio trascendente, ci rendiamo immediatamente conto che il modello *res-extensa* è incapace, comunque lo rivoltiamo, a spiegare il carattere di soggettività. O accettiamo di essere anche noi nient'altro che delle macchine già prefissate nei loro meccanismi o necessariamente dobbiamo rivedere il modello *res-extensa*, ossia la macchina animale.

Come primo punto ritengo che il termine "soggettivo" vada chiarito ed è stato uno dei miei obiettivi a partire dai saggi *Intel-*

*ligenze plurime*¹ e *Modelli cognitivi e comportamento animale*², ma soprattutto nel saggio *Etologia filosofica. Alla ricerca della soggettività animale*³. Penso che si tratti di un problema complesso, anche perché ci riguarda da vicino, che tuttavia non possa essere affrontato in modo antropocentrico o attraverso comode scappatoie come quelle trascendenti dell'anima o quelle tautologiche della coscienza. Soggettivo è ciò che non è oggettivo, vale a dire: predefinito, deterministico, passivo, neutro, algoritmico. Nella soggettività c'è sempre parzialità, libertà, indeterminazione, arbitrarietà, infedeltà, caratterizzazione nel qui-e-ora. Il soggetto è colui che sceglie, non necessariamente in modo inconsapevole, la sua condotta, che inventa una condotta andando oltre le competenze acquisite.

1. La fonte del desiderio

L'animale è soggettivo in quanto possiede dei desideri che lo rendono protagonista della propria vita. Non è un'entità passiva, ma un continuo proporsi, un irrefrenabile essere alla ricerca. C'è un rapporto stretto tra animalità e ricerca, tra soggettività e non-equilibrio. L'animale è mosso dal languore, dalla libido, dalla pulsione. È lui che inventa le situazioni, che

1 Roberto Marchesini, *Intelligenze plurime. Manuale di scienze cognitive animali*, Perdisa, Bologna, 2008.

2 Roberto Marchesini, *Modelli cognitivi e comportamento animale*, Eva, Isernia, 2011.

3 Roberto Marchesini, *Etologia filosofica. Alla ricerca della mente animale*, Mimesis, Milano, 2015.

trasforma il mondo in un campo di opportunità, perché ha desideri e quindi si pone alla ricerca di occasioni.

La condizione animale, fondamento della proiezione singolare della persona, può essere quindi interpretata come l'essere un *corpo-che-desidera*, nel senso non solo di apertura al mondo, di disponibilità coniugativa, ma altresì di intenzionalità implicita. Il corporeo nelle sue coordinate vitali è sempre un essere riferito-a. Un *corpo-che-desidera* fa riferimento e rimanda a un contenuto, in quanto si aspetta qualcosa dal mondo – come le branchie di un pesce presuppongono ossigeno disciolto nell'acqua – e in tal senso il vitale è sempre intenzionale, mai chiuso in se stesso, a ogni piano delle sue espressioni produce senso attraverso il desiderio.

Una foglia è mossa dal vento, l'animale invece ha un motore interno: è soggettivo perché è protagonista. I moventi interni sono strutture verbali: raccogliere, rincorrere, accudire, congiungersi, possedere, difendere. L'oggetto è solo la scusa. I desideri sono verbi, azioni in potenza, "strutture-che-connettono" in un certo modo l'individuo al mondo. Egli desidera attraverso le sue motivazioni che si esprimono nel gioco, nell'esplorazione, nell'interazione con il mondo.

Nell'espressione, il corpo manifesta questi predicati verbali – come: raccogliere, rincorrere, possedere, difendere – che, per declinarsi in azioni, devono trovare applicazione nella realtà esterna (per esempio in termini di target) in collezione di fenomeni, devono cioè mutare da vuote presenze in "specificazioni predicative"

onde dar compimento all'agibilità soggettiva. L'essere-desiderante radica il soggetto nel mondo naturale da cui emerge. Il desiderio è un languore mentale, una fame di mondo che lo rende inquieto, pronto all'azione, creativo, coinvolto. Il desiderio è sempre stato alla base della ricerca etologica: ogni specie ha desideri differenti, ma ogni animale desidera. È soggetto in quanto orientato a cercarsi uno spazio di agibilità: il desiderio gli pone problemi, gli fa valutare le situazioni, lo sollecita a trovare soluzioni, lo induce a prendere delle decisioni. L'esercizio del desiderio, ancor più del risultato raggiunto, dà piacere: l'animale è soggetto perché compreso nel principio di piacere espressivo.

2. Le emozioni

L'animale è soggettivo in quanto possiede delle emozioni, cioè degli stati interiori che lo portano ad assegnare certi valori alle situazioni. È soggettivo perché non riceve il mondo passivamente ma interpreta la realtà esterna a seconda del suo stato. Attraverso lo stato emozionale, l'animale converte la situazione vissuta in una condizione di valore-per-sé. In questo senso l'essere emozionato determina la condizione di un qui-e-ora specifico: soggettivo significa costruire un esserci singolare, peculiare dell'individuo ma anche del vissuto momentaneo.

Le emozioni sono il risultato della relazione tra la condizione del corpo e ciò che la realtà esterna offre in un particolare momento. Il corpo è una realtà sistemica in divenire: trasformare questa processua-

lità fisiologica, che dialoga col mondo, in uno stato mentale significa esserci come divenire. Attraverso le emozioni l'animale è come se colorasse il mondo: a seconda di come si sente interiormente, il mondo assume tonalità diverse. Se per esempio è stanco e prova emozioni negative, non vede ciò che lo circonda allo stesso modo di quando sta bene. Emozioni come la tristezza o la paura trasformeranno il mondo in qualcosa di cupo.

Essere soggettivi vuol dire quindi avere una lettura parziale della realtà. Nella lettura di ciò che lo circonda, l'animale non è mai oggettivo, il suo approccio è soggettivo appunto perché parziale e riferito alla propria condizione interna. La soggettività è quindi un'interpretazione del mondo che anticipa la rappresentazione, un precedente "dare valore" che trasforma l'individuo in un'entità preconettuale: il soggetto si muove nel mondo, ma soprattutto si muove all'interno dei suoi valori che colorano il mondo in un certo modo. L'animale è parziale, ha sempre dei preconetti.

Le emozioni stanno alla base del sentire, perché trasformano gli accadimenti del mondo, la pluralità fenomenica, in differenti stati del corpo. Un repertorio sensoriale viene cioè tradotto in termini fisiologici – per esempio il ritmo cardiaco, la vasocostrizione, la conduttanza epidermica, l'emissione di un certo cocktail di feromoni – viene cioè somatizzato. Le emozioni danno all'animale la condizione di senienza. Essere senzienti significa possedere un "vissuto" che rende ogni interfaccia in termini di somatizzazione partecipata.

Nello stesso tempo le emozioni, che rispondono come il desiderio al principio di piacere, rendono l'animale costantemente in rapporto con il mondo, mai chiuso in se stesso, mai in una condizione di equilibrio o di autosufficienza ontologica. L'animale non può essere compreso nei suoi stati semplicemente per ricognizione interna, perché il suo stato è sempre un "essere in relazione". La senienza nel suo somatizzare il mondo esterno rende la soggettività una condizione fluida, mai cristallizzata in una forma.

3. Essere titolari delle proprie dotazioni

L'animale è soggettivo in quanto titolare delle proprie dotazioni. Il principio di titolarità ci mostra la non riducibilità dell'animale a un assemblaggio di automatismi che, in modo autonomo – o per singolo innesco e per meccanicismo funzionali – presiedano al suo comportamento. L'animale non è un insieme di congegni, modello orologio come da tradizione cartesiana, ma è titolare delle proprie dotazioni: è l'artigiano che presiede il proprio lavoro utilizzando i propri strumenti.

Tutte le informazioni e le conoscenze che abbiamo (che riguardano la sfera innata e la dimensione appresa) non sono automatismi bensì strumenti. Si tratta di uno slittamento di "modello esplicativo" assai rilevante. Nel modello automatismo il rapporto tra struttura (ciò che è) e funzione (ciò che fa) è rappresentabile come 1:1 vale a dire "ciò che è = ciò che fa". Per cui data la struttura ricavo la funzione ovvero la struttura è cogente sulla funzio-

ne. Nel modello strumento il rapporto tra struttura e funzione è 1: infinito vale a dire che lo strumento-dotazione a) si dispone, b) dà competenza, c) si rende disponibile alla funzione ma non la determina.

Mentre l'automatismo muove l'individuo, lo strumento è utilizzato dall'individuo. Pensiamo alla dotazione innata o appresa come a un qualsiasi strumento, per esempio un martello: sono io che lo utilizzo, non è lui che mi muove. La differenza c'è ed è rilevante, perché mentre un automatismo trasformerebbe l'animale in un burattino mosso da dei fili, lo strumento è nelle mani dell'animale che ha un'ampia flessibilità di utilizzo. Uno strumento assomiglia alla mappa di una città: mi dà le indicazioni necessarie ma non decide l'itinerario. L'esautività funzionale dell'automatismo trasformerebbe l'individuo nient'altro che nella somma dei propri automatismi.

La soggettività sta proprio nella negazione di questa "esaustività funzionale" che trasformerebbe l'animale in un insieme di meccanismi innescati dagli stimoli esterni o interni. Considerare le informazioni (innate e apprese) come strumenti e non come automatismi significa assegnare all'animale una titolarità sulle proprie dotazioni: è lui che le utilizza e non sono loro a muoverlo. Uno strumento può essere utilizzato in mille modi differenti, anche con creatività. Essere soggettivi significa essere titolari dei propri strumenti, testandoli anche in situazioni nuove, modificandoli e creandone dei nuovi.

Ma perché è più adeguato un modello a strumento rispetto a uno ad automatismo? La risposta sta nel "principio di singolarità

del reale": il mondo si presenta in conformazioni simili mai identiche, per cui l'individuo deve sempre gestire dei "margini di novità". Se le sue dotazioni fossero automatismi non potrebbe gestire le novità, perché l'automatismo non fa altro che ripetere la funzione accreditata. Questo è il motivo per cui non è possibile un software che gioca a scacchi attraverso un algoritmo. Per gestire la singolarità l'animale deve poter utilizzare le proprie dotazioni in modo libero, flessibile, attraverso *ex-aptation*, con creatività.

4. L'animalità come presenza

Le due condizioni che abbiamo definito come "essere desideranti" e "essere senzienti" già ci fanno comprendere che, a differenza di qualunque macchina, gli animali sono soggetti in quanto portatori di "interessi inerenti". Una macchina produce performance anche molto complesse ma non è interessata a produrle, siamo noi a impostarle il lavoro. L'animale che desidera e sente ha un interesse, perché coinvolto nel qui e ora. Quando parliamo di diritti animali o consideriamo gli animali come "pazienti morali" ci riferiamo proprio a questo essere portatori di interessi.

La titolarità sulle dotazioni ci fa comprendere che non è possibile considerare la soggettività una qualità attribuibile a una specifica dotazione, avendo pertanto un approccio analitico, perché essa è un frutto sistemico. Potremmo dire che la soggettività è una qualità emergente, cioè che non è riferibile alle singole parti ma all'interazione tra le parti. Ma un aspet-

to fondamentale ne deriva: l'animale in quanto padrone delle proprie dotazioni e non schiavo di esse è un'entità che emerge dai processi funzionali.

Emergere significa poter svolgere alcuni processi riflessivi come valutare, giudicare, decidere, simulare. In questo senso la differenza con la macchina non sta nella prestazione in sé, bensì nella capacità di presiedere allo svolgimento delle diverse funzioni attraverso una presenza. L'animale è soggettivo in quanto presente, cioè in grado di presenziare il suo qui-e-ora operativo. Avere interessi inerenti e titolarità sulle proprie dotazioni produce inevitabilmente una *self-ownership* che manca a qualunque macchina.

L'animale inventa il suo tempo presente, un qui-ed-ora in cui costruisce il suo *Da-sein* (Esser-ci). Il presente non esiste in sé, è un'invenzione dell'essere-animale attraverso la congiunzione del passato nel futuro ovvero portando in risonanza il tempo trascorso e creando quindi uno spazio temporale di azione-presenza. L'animale è soggetto in quanto esiste, ossia non si limita a comparire sulla scena del mondo ma è presente, cioè presenzia al mondo.

Possedere un presente significa avere sovranità sul qui-e-ora e, in tal senso, non esserne immerso. L'essere animale si esprime attraverso codici di risonanza del qui-e-ora che cambiano a seconda della specie, cosicché possiamo dire che esistono tanti presenti quante sono le specie animali. Ogni specie mette in relazione tempi differenti perché differente è la storia filogenetica che ha preceduto l'emergenza individuale di soggettività specie specifica.

La soggettività è questa emergenza dal fluire del tempo.

5. La mente come processo

La soggettività è possedere un mondo interiore in continua trasformazione. Essere animale significa sognare, fare progetti, costruire delle strategie, riflettere sulle possibilità, valutare i contenuti reconditi di una situazione, fare simulazioni mentali sulle diverse tattiche. La soggettività è il frutto della vita mentale dell'animale, del possedere cioè una sorta di teatro interiore ove ogni orientamento si confronta con tutti gli altri: Lorenz⁴ lo chiamava "il parlamento degli istinti". Il risultato è pertanto sempre sistemico, riflessivo, interattivo tra le parti e mai meccanico, analitico, a cascata di domino.

È la mente come sistema che dà vita al pensiero, un ripiegamento in sé che porta a decisioni globali, più o meno consapevoli. La mente non è la coscienza: la coscienza è solo una delle tante funzioni della mente. La soggettività della mente si svolge peraltro soprattutto nell'inconscio. Nulla è più soggettivo dell'inconscio che si manifesta nel flusso dei desideri, nel sogno e negli stati di alterazione, nelle immagini emozionali, nel dipanarsi dei ricordi, nei progetti confusi. Anzi, possiamo dire che la coscienza è spesso un censore della soggettività.

La mente è un ecosistema interno, un microcosmo non sovrapponibile al macro-

cosmo mondo, all'interno del quale avvengono processi di realtà. La mente mi colloca nel mondo, ma nello stesso tempo mi consente di prendere distanza, di riflettere sulle situazioni, attraverso una complessa elaborazione di tutte le informazioni disponibili. La mente permette di trasformare tutti gli eventi del mondo in significati ossia di tradurli in categorie di rischi e di opportunità e quindi di avere una decodifica immediata per prendere decisioni.

La mente non è solo un insieme di elementi, per quanto capaci di produrre effetti sistemici – come le qualità emergenziali, gli effetti sinergici o la disponibilità a introiettare informazione organizzativa – la mente è prima di tutto un processo, vale a dire un insieme di eventi produttivi di risultanze non precedenti l'azione mentale stessa. La mente è una fabbrica di attività cognitive. La mente è come un qualunque organo, chiamato a metabolizzare la materia bruta che il mondo le fornisce.

Considerare l'animalità – e ovviamente anche il mio essere nel mondo – come l'innescamento di automatismi, mi sembra una non-risposta, un voler spostare il problema. Metto anche l'appello alla coscienza o ai diversi livelli di consapevolezza tra le non-risposte. Sia chiaro, non nego questi stati di soggettività negli altri animali. Dico solo, riprendendo Brentano, che si tratta di "piani d'intenzionalità", ossia "un essere consapevole di-ché": in una parola "far luce su qualcosa che è in atto". Non è la torcia che illumina la stanza a creare l'arredamento della stanza! Non può essere pertanto la coscienza (la torcia) a creare la soggettività (l'arredamento), perché

4 Konrad Lorenz, *L'aggressività. Il cosiddetto male*, il Saggiatore, Milano, 1969.

essa semplicemente ne mette in luce le caratteristiche. La soggettività deve pertanto precedere la coscienza. Dare consapevolezza a una macchina può solo consentirle di far luce sui suoi meccanismi, non dar luogo a quell'arbitrio e a quella creatività che è alla base della soggettività. Tanto meno può far emergere titolarità sui suoi automatismi.

Gli stati emozionali e motivazionali di un animale determinano un sentire, vale a dire un coinvolgimento, che assomiglia di più al mio innamoramento che al ticchettio di un orologio. È su questo discrimine che dovremmo confrontarci. Un carattere è presente perché è frutto di una filogenesi e perché ha superato il vaglio della fitness, perché cioè ha ricevuto il via-libera da cause remote che ne hanno sancito la compatibilità. Sicuro! Un carattere assume una certa conformazione durante lo sviluppo e risente di attivazioni fisiologiche e ambientali. Sicuro! Ma il sentire che produce si pone su un piano esplicativo differente, seppur poggiato su quelli sottostanti: un quinto principio. Come diceva Lorenz: «la vita è fatta di leggi fisiche e chimiche, ma non è solo fisica e chimica!» E, come Lorenz, anch'io non voglio inserire altri elementi.

Sappiamo, analizzando i sistemi complessi, che esistono "per emergenza" piani predicativi diversi: per cui l'acqua è fatta di ossigeno e idrogeno, ma presenta predicati differenti rispetto ai suoi ingredienti, e così le leggi che governano gli oceani non possono essere spiegate semplicemente basandosi sulle qualità dell'acqua. E così per il coinvolgimento! Le variabili agendo

sui predicati presenti, creano un "piano di coinvolgimento sistemico" che emerge rispetto agli ingredienti. Un gatto, nella dimensione predatoria, esprime la sua soggettività: il suo essere-desiderante. Una condizione che lo immette in una dialettica di languore-orientamento e di espressione-appagamento che ha a che fare con il piacere e con la titolarità. Il gatto non caccia per mangiare, ma nel cacciare esprime il suo essere-nel-mondo, il piacere che ricava dall'esserci. Il mangiare è solo la conseguenza, ciò che nel lungo periodo retroagisce sulla fitness. Se noi facessimo l'amore per riprodurci non esisterebbero gli anticoncezionali!

6. Il concetto di intelligenza

Quando si parla d'intelligenza, il problema è l'idea stessa che abbiamo di questa facoltà. Che cos'è l'intelligenza? Si ritiene, per esempio, che l'atto intellettuale sia essenzialmente un risolvere dei problemi attraverso la capacità di uscire dalla condizione di scacco. Quanto più elegante è la soluzione, tanto più attribuiamo gradienti intellettivi. E già la parola "eleganza" potrebbe farci suonare più di un campanello d'allarme. In genere le diamo connotazioni tutt'altro che oggettive: novità, essenzialità, velocità, articolazione, bellezza. Forse siamo ancora troppo legati al concetto antropocentrico di macchina per comprendere un IA?

Cerchiamo allora di capire quali opzioni sono disponibili a un animale per risolvere un problema. Normalmente egli lo può fare attraverso: i) la chiave algoritmica di

uno schema innato a diagramma di flusso, come la ragnatela di un ragno; ii) la ripetizione di competenze pregresse attraverso adattamenti, come il predatorio di un gatto; iii) l'utilizzo di soluzioni probabilmente utili (euristiche) da usare sotto forma di tentativi e correzioni di rotta; iv) la simulazione mentale dei rapporti strutturali del problema nel pensiero produttivo (insight); v) la creatività, mettendo insieme in modo libero le cose o i concetti a disposizione.

La soluzione del problema diventa allora il focus della nostra attenzione, la famosa esclamazione "eureka!" che dovrebbe testimoniare l'atto intellettuale. In effetti, saremmo portati a evidenziare l'acume solutivo di un animale sulla base della prestazione effettuata: l'eleganza e la complessità del lavoro svolto, l'efficacia e la correlazione allo scacco, la rispondenza ai requisiti del problema. Ma questo rischia di portarci fuori strada, poiché le migliori prestazioni non dipendono dalla capacità di riflettere sulla situazione e di ideare una strategia. La prontezza solutiva sta nel semplice ripetere una competenza consolidata innata o appresa, che lascia perciò poco spazio alla riflessività e tanto meno alla creatività.

È, infatti, evidente che l'intelligenza, più che l'atto-prestazione di risolvere dei problemi, è la facoltà di porsi dei problemi, ossia di individuare un problema al di là dell'apparenza, e quindi immergersi in una condizione di problematicità non palese, e di sospendere la tendenza a ripetere le competenze pregresse. L'intelligenza è la facoltà di far emergere un problema nel

mare calmo della ripetizione, di scorgere un'increspatura rispetto all'edificio fondale delle cose, per come si manifestano. L'intelligenza è avere un problema perché capaci di focalizzare la singolarità del reale, per dirla con Ilya Prigogine⁵.

L'intelligenza animale, perciò, si manifesta più nell'esitazione e nell'errore, nell'ambivalenza espressiva più che nella coerenza e linearità, vale a dire nel nostro parametro dell'eleganza. Spesso si accompagna a comportamenti apparentemente contraddittori, autoriferiti o di scarico emotivo. Anche nell'essere umano, peraltro, la riflessione non è data dall'azione subitanea e dalla competenza performativa, bensì dall'esitazione e dall'espressione di comportamenti di scarico o di ridirezione, come il grattarsi la testa o toccarsi il naso. Ricorda - in linea con il concetto di *intus legere* - l'atto di far emergere una configurazione possibile del reale attraverso una specifica interrogazione.

Nel mondo animale - cioè nel nostro mondo - certamente no! Se riteniamo l'intelligenza la facoltà di porsi dei problemi, è indispensabile ribadire che: 1) per avere dei problemi occorre prima di tutto cercare delle opportunità che consentano di andare oltre il già-dato; 2) per problematizzare, come capacità di cogliere l'opportunità che si dispone nella singolarità, occorre essere dotati di un sentire e di un desiderare. L'intelligenza, come ideazione di problemi, è possibile solo in virtù di disposizioni emozionali e motivazionali. L'intelligenza

⁵ Ilya Prigogine, *La nascita del tempo*, Theoria, Roma, 1988.

nasce perciò dal profondo dell'animalità, ove il pensiero è sempre il servitore di una condizione molto più vissuta che astrattamente considerata: ciò che normalmente chiamiamo come la voce del cuore. L'essere senziente e desiderante.

Da tutto questo possiamo arguire che per porsi un problema occorre prima di tutto essere coinvolti in una certa situazione, un coinvolgimento che nell'animale - a differenza di qualunque macchina oggi presente - nasce dal possedere degli "interessi inerenti" ossia che lo riguardano come entità che somatizza la realtà esterna in quanto portatrice di interessi che riguardano: 1) il vissuto, ovvero l'attribuzione di valori emozionali alle esperienze, che nel suo insieme determina un sentire ciò che lo circonda; 2) il desiderio, ovvero il proiettarsi oltre se stesso per realizzare delle coordinate espressive copulative sulla realtà esterna. In questo senso l'animale presenta una *self-ownership* che lo spinge a problematizzare.

7. Differenza e somiglianza

Se è vero che ogni specie è frutto di una storia condivisa con altre specie, se cioè ha ragione Darwin, non ha senso affrontare i caratteri in modo essenzialistico. Vale a dire come se fossero sorti con la specie e le appartenessero in modo stringente ed esclusivo. I predicati filogenetici dell'essere umano sono in gran parte condivisi con altre specie, non sono cioè specie-specifici, per cui, per esempio: i) l'amore materno non riguarda la condizione di essere-umano, ma quella di essere-mammifero; ii) il

provare emozioni, non solo quelle di base, precede addirittura la condizione di mammifero; iii) la propensione a raccogliere e a manipolare è una qualità dei primati; iv) persino la nostra locomozione bipede è fondata sul coordinamento dei tetrapodi. Quando diciamo che è sbagliato antropomorfizzare stiamo dicendo una cosa esatta, ma riguardo al chiamare tali attribuzioni come "antropomorfizzazioni", perché non lo sono.

È ovvio che un lupo sia diverso da un orso, un cane da un gatto, vale a dire che presentino predicati diversi. Ora, però, è chiaro che esistono delle esigenze di base - come riprodursi, apprendere, procacciarsi il cibo, sfuggire potenziali pericoli, monitorare il proprio ambiente - che non riguardano l'appartenenza a una particolare specie, bensì alla condizione animale. Possiamo dire, allora, che l'essere lupo non sia altro che una "declinazione predicativa" - uno specifico - della condizione metapredicativa dell'essere-animale. Questa condizione è assimilabile al congegno che muove un orologio? Quando ci innamoriamo, per esempio, quello che proviamo è una forza deterministica che ci toglie di protagonismo o una condizione che accresce questo protagonismo rendendo più forte la nostra presenza nel qui-e-ora? Penso che questa sia la domanda che dobbiamo porci.

Non si sceglie di essere cani, delfini, uomini o galline, si porta sulle proprie spalle una storia che definisce delle particolari caratteristiche di soggettività. Ogni specie ha talenti differenti non solo di ordine somatico ma anche e soprattutto

di tipo psichico. La soggettività pertanto è l'espressione delle differenze, per cui è errato cercare la soggettività attraverso il paragone con l'essere umano. Una cosa è certa: l'idea dell'animale come macchina è al tramonto e abbiamo bisogno di ricostruire un'ontologia animale superando il concetto di *res extensa*.

Come esiste una pluralità morfologica, endocrina, sensoriale, così esiste una pluralità cognitiva, giacché il processo filogenetico specializza non migliora. Il mondo animale è pertanto fatto da una molteplicità d'intelligenze, ciascuna specializzata a compiere particolari processazioni sull'informazione presente. Non ha senso pertanto chiedersi quale sia l'animale più intelligente, non più che domandarsi quale sia la specie più sensoriale o endocrina. Un cane per esempio ha una forte intelligenza sociale mentre un gatto eccelle nell'intelligenza solutiva: chiedersi quale delle due specie sia più intelligente è assolutamente inutile e scorretto.

8. Filogenesi e ontogenesi

Soggettivo significa possedere un'identità ossia una biografia, che è il risultato di più momenti - la storia della specie, la gestazione, l'età evolutiva, l'età adulta - e di più relazioni con il mondo. La coesistenza di queste storie, ciascuna portatrice di specifici moventi, determina una pluralità causale: il soggetto è sempre un Arlecchino servo di più padroni. Queste storie si riassumono nell'individuo che proprio per questo è singolare: ciò significa essere unici e irripetibili, ma soprattutto vuol dire

che il comportamento di un animale non può mai essere previsto in tutti i suoi particolari. Ma non si tratta di un'imprevedibilità attribuibile al solo fatto d'essere un sistema complesso, bensì all'appartenere a temporalità causali differenti.

L'individuo risente di ciò che nella filogenesi la sua specie ha appreso e ha introiettato all'interno della libreria genetica ed epigenetica di traduzione fenotipica, all'interno delle strutture parentali e culturali di traduzione ontogenetica. Risente poi dei primi rapporti avuti con il genitore, in cucciolata, con il gruppo dei pari nell'età evolutiva che ha costruito il suo carattere di base, risente del monte esperienze ricevuto e del piano prossimale d'esperienza introiettato. L'individuo infine ha sviluppato un differenziale evolutivo a seconda degli stimoli ricevuti, ha costruito specifiche conoscenze.

L'identità biografica è un cantiere aperto, perché l'animale costantemente apprende e quindi continuamente la modifica. L'espressione di un comportamento è anche esercizio di certi tratti comportamentali, per cui ogni volta che un animale compie un'azione trasforma la propria identità. Proprio come i muscoli, che quando lavorano vengono anche esercitati, e quindi crescono, l'identità è una continua evoluzione. Essere soggettivi significa quindi cambiare, mai essere uguali a se stessi, essere infedeli al proprio passato. L'apprendimento inoltre non è un momento particolare della soggettività, ma il fondamento stesso del soggetto.

Si tratta di rivedere alla base l'ontologia animale, rileggendo non solo il comporta-

mento del singolo individuo ma il corso stesso del fiume della vita. Gli animali non solo sono protagonisti nel definire la loro struttura biografica ma anche nel determinare il corso filogenetico della specie. L'animale che interpreta il suo copione e inventa non è un semplice "ricettacolo di geni" come vuole il neodarwinismo. Oggi con le nuove teorie evo-devo sempre più ci rendiamo conto di come le scelte dell'individuo, seppur non nella semplificazione lamarkiana, modificano la traiettoria filogenetica della specie. Molto ancora dovremo scoprire in termini di epigenesi e di costruzione della nicchia, il punto è che anche il termine adattamento appare superato. La vita non è un semplice adattarsi a regimi imposti dall'esterno. La vita opera come un artista: non si limita a riprodurre ma è sempre intenta a inventare. La vita non sta mai all'interno di un confine ma sempre stermina, va oltre, si reinventa. Per questo occorre superare Cartesio non le descrizioni postcartesiane, per questo non basta appellarsi alla coscienza per dare soggettività alla condizione animale.