



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

**Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata
(FISSPA)**

**Corso di Laurea Magistrale in
Psicologia Clinico-Dinamica**

Tesi di Laurea Magistrale

**Corporeità e virtualità:
questioni fondative ed intrecci possibili.**

**Corporeity and virtuality:
founding questions and possible entwinements**

Relatrice

Prof.ssa Maria Armezzani

Laureando: Enrico Castellan

Matricola: 2014783

Anno Accademico 2021/2022

Sommario

Presupposti fondativi ed epistemologici	3
1.1 Interrogarsi sull'intreccio corporeità-virtualità.....	4
1.1.1 Scienze, tecnologie e visioni del mondo.....	4
1.1.2 Percorso storico della relazione Uomo-mondo.....	7
1.1.3 La relazione umana tra mondo-della-vita e mondo virtuale	11
1.2 Considerazioni sul metodo e sul campo fenomenologico.....	17
Il virtuale e l'incarnazione.....	21
2.1 Meditazioni sul corpo.....	21
2.2 Le dimensioni del corpo.....	27
2.2.1 Lo spazio primitivo nello spazio virtuale.....	27
2.2.2 L'inserimento del visivo	29
2.2.3 Il circolo raddrizzato, o il collasso del tempo vissuto.....	34
2.2.4 L'oralità mancata (gustativo e olfattivo).....	40
2.2.5 La risonanza non condivisa.....	44
2.2.6 La mediazione virtuale.....	47
2.3 L'incarnazione si scorpora	51
Vissuti patologici e virtualità	53
3.1 Il contesto.....	57
3.2 Depressione.....	59
3.3 Ansia	61
3.4 Schizofrenia.....	65
3.5 Altre condizioni degne di nota	69
3.5.1 L'immagine corporea.....	69
3.5.2 Il ritmo sonno-veglia.....	70
3.5.3 Il disturbo borderline di personalità.....	71
3.6 Un allargamento prospettico	72
Intrecci possibili e prospettive future.....	75
4.1 Lo stato dell'arte delle tecnologie virtuali.....	78
4.2 Fondamenti di sensibilità virtuale	81
4.3 Il progresso implica una continuità.....	84
4.4 Conclusione.....	88
Bibliografia	93

Presupposti fondativi ed epistemologici

Quale dignità diamo all'esperienza del corpo al giorno d'oggi è un quesito che impone un affronto. Siamo, innanzitutto, sicuri di poter limitare il discorso sul corpo – il corpo stesso, anzi – ad un aspetto isolato dell'esperienza? Ampliando la nostra visione, e in questo frangente notiamo subito l'intrinseca limitatezza del termine "visione", il corpo è il mezzo che abbiamo per fare esperienza. Un ulteriore passo, necessario per la trattazione di tale argomento, porta a considerare il corpo non come "mezzo" d'esperienza, ma come l'esperienza stessa: noi siamo un corpo che fa esperienza, siamo incarnati; un'incarnazione che si estende fino a trovarci come carne del mondo (Merleau-Ponty, 1945/2018). Essere carne nel mondo non ci vede come oggetto tra gli oggetti, ma in qualità di centro dell'esperienza, inerenti e inseriti nel mondo al quale diamo significato. Siamo allora datori di senso, una carne che è prima del soggetto e dell'oggetto; l'esperienza ritorna ad essere l'origine stessa dell'oggetto. La carne alla quale ci riferiamo non è soltanto l'insieme di molecole, cellule e tessuti. Come Merleau-Ponty, intendiamo la sostanza che rende l'Uomo parte del mondo che abita, determinando la continuità tra soggetto e oggetto, e con il quale si relaziona in maniera reciproca. "Siamo fatti della stessa materia della stelle", affermava il divulgatore Carl Sagan nel documentario Cosmos del 1980. Considerare il corpo come oggetto della scienza ci mostra in ogni caso come il corpo si sottragga a questo trattamento e "ritirandosi dal mondo oggettivo il corpo trascinerà con sé i fili intenzionali che lo legano al suo mondo circostante e infine ci rivelerà tanto il soggetto percipiente quanto il mondo percepito" (Merleau-Ponty, 1945/2018, p. 119). Questa potente incarnazione, che nei suoi limiti costitutivi ci consente di cogliere il suo splendore, arriva a scardinare concetti quale la causalità, un prodotto

della logica umana per poter leggere il mondo e relazionarsi con esso, ma che non è la “legge del mondo”.

Sicuramente non basta la sola lettura di un contesto allargato o di un periodo storico per consentire di navigarlo, di viverlo nel modo migliore possibile. Tale lettura deve risultare come il sentire di una carne immersa nel mondo, nella carne del mondo stesso. La riflessione, il raziocinio astratto, o per meglio dire disincarnato, non può ricomprendere il vivente sotto di sé, può avere al più uno sguardo su di esso. Non si fraintenda, questo sguardo, fede incrollabile nel dominio della ragione sul mondo, ha consentito il crescere di numerose scienze utili all’uomo; non si può certo recriminare nulla alla storia. Come le letture filosofiche del secolo scorso ci hanno permesso di vedere, il più alto prodotto del percorso che ha separato la carne dallo spirito è stato il dualismo Cartesiano. Tuttavia, anche se questa divisione contraddice l’esperienza incarnata, pur dimostrando una logica inconfutabile – specchio del graduale accrescimento del primato del discorso sull’esperienza –, è ciò che ha consentito l’affermarsi delle vere e proprie scienze, le quali hanno potuto uscire dall’ombra della filosofia della natura per prendere corpo, per così dire. Rimane saldo quanto detto, però: le scienze, per loro costituzione e natura, rimangono dei modi di vedere il mondo.

1.1 Interrogarsi sull’intreccio corporeità-virtualità

1.1.1 Scienze, tecnologie e visioni del mondo

Troppo spesso l’effetto che queste scienze apportano nel nostro vivere, il condensato che ci offrono e che potremmo identificare nello sviluppo tecnologico in senso lato, ci porta a considerarle come IL modo di vedere il mondo, tanto da ricondurre

ogni settore scientifico sotto l'ala di un unico sapere. In realtà, sappiamo molto bene¹ che sovente le varie teorie delimitano ambiti e visioni tangenti tra di loro, al massimo secanti, ma mai sovrapponibili. Persino nelle scienze concettuali come la fisica, differenti teorie costruiscono il mondo in maniera diversa: si prenda ad esempio la differenza tra il mondo visto dalla fisica classica (la quale è ancora decisamente valida, quando si seleziona una porzione ben precisa del cosmo) e il mondo costruito dalla meccanica quantistica, la quale ha anch'essa i suoi limiti, altrimenti non si porrebbe il problema del suo rapporto con la relatività di Einstein.

Questa parentesi epistemologica ci serve da premessa: in un'epoca di fideismo nella scienza, è importante ricordarsi, in quanto Uomo intriso di senso comune, la sostanziale parzialità della visione scientifica. Il pericolo insito nel non operare questa presa di posizione ha una tragicità non sottovalutabile, in quanto corrisponde al considerare un punto di vista, frutto di riflessione e conseguenza di costruzioni succedutesi nel tempo, come esauriente di tutto l'orizzonte che si dà al nostro sguardo.

Nella prospettiva scelta per questa disamina – la quale muove dalla fenomenologia – si considera la visione di un oggetto (la conoscenza dell'oggetto che si dà a noi nell'esperienza) come un'appercezione: la presa immediata ed intuitiva dell'oggetto, anche se abbiamo un punto di vista su di esso (Husserl, 1901/2015, p. 623). La percezione non esaurisce in sé il significato della percezione stessa, ma ci fornisce l'occasione per porci di fronte al nostro modo di intendere l'oggetto; l'intenzione, invece, sussume i punti di vista possibili.

¹ Le nozioni epistemologiche contenute in questa tesi non sono direttamente riferibili a dei testi ben precisi, ma considerano l'insieme di contributi discussi all'interno dei corsi frequentati durante il percorso universitario e di una serie di seminari tenutasi nell'A.A. 2015-2016 presso l'Università degli Studi di Padova (indicata nei riferimenti bibliografici), la quale, soprattutto tramite gli interventi del professor Grigenti, ha ben delineato gli sviluppi dell'epistemologia (nelle teorizzazioni di Kuhn, Quine, Popper, Feyerabend, Davidson).

Non vi sono funzioni superiori che integrino molteplici punti di vista riflettuti successivamente alla visione dell'oggetto, ma tutti i punti di vista sono già appercepiti, intenzionati, nello sguardo sull'oggetto, al di là di ciò che si riflette sulla retina. Si nota la differenza tra un corpo, fondamentalmente privo di vitalità, un meccanismo immagazzinatore di stimoli, e la carne vivente e vitale che è una persona nel mondo, nonostante qui ci siamo limitati ad accennare alla visione.

Posto ciò, un modo di vedere il mondo, ossia un punto di vista, non è il mondo. Come può qualcosa che nelle sue basi pone dei limiti conoscitivi, ricomprendere in sé un cosmo che l'Uomo non è in grado di concepire unitariamente in maniera riflessiva, per via della sua stessa limitatezza costitutiva? Tale limitatezza non deve essere intesa come un negativo, piuttosto come ciò che dà solidità alla nostra conoscenza. È la limitatezza stessa a garantire, in fin dei conti, che non ci dissolviamo in un processo vitale indistinto. Se non fossimo limitati, a cosa servirebbe comunicare e/o rapportarsi con l'Altro?

Prodotto di vite limitate, le scienze non possono che esserlo a loro volta. Possono assecondare, tuttavia, un'illusione: quella di essersi ormai staccate dal mondo-della-vita per poterci dare una visione terza, quasi superiore. Varrebbe a dire che tali scienze non inerirebbero più al nostro vivere ed esperire, intendendo che si sarebbero poste oltre l'Uomo, il quale partecipa e infonde le situazioni di una vitalità intrinsecamente pre-riflessiva e irrazionale, nonostante la razionalità e le strutture di pensiero che ha saputo generare; realtà che ricade anche sulle narrazioni scientifiche.

Nel corso del loro sviluppo, le teorizzazioni scientifiche hanno lentamente costruito un mondo particolare attraverso le spiegazioni e i concetti sfruttati, con l'idea che questa costruzione potesse spiegare, in qualità di verità, il funzionamento del mondo.

Esperire è nella carne, così come la percezione. Ritrovare questa concezione, anziché seguire un “universo che non è se non questo stesso mondo astratto dalle sue origini costitutive” (Merleau-Ponty, 1945/2018, p. 79), riporta ad una scienza consapevole dell’orizzonte nel quale si muove e dal quale muove. In questo modo persino l’illusione, l’inganno della mente, tradita dall’occhio, la quale non può più vedere il “vero”, torna sui suoi passi per essere una visione: una protensione della carne nel mondo e non una falsa visione. Se si rimane nel corpo, non c’è bisogno di considerare una percezione “falsa” o “vera”: sarà pregna del senso del percipiente.

Queste brevi considerazioni sulla percezione, che saranno ampliate nel corso della trattazione, non vanno limitate solo ad essa; l’esperienza precede la teoria, così come precede la misurazione e la riflessione e non richiama categorie dicotomiche quali vero/falso, giusto/sbagliato, ma ricollega al senso. Di conseguenza la restituzione alla carne dell’esperienza è capace di far tremare molte costruzioni scientifiche, soprattutto per quanto riguarda il loro precipitato nel senso comune.

Ne discende che le tecnologie generate dalle scienze non potranno avere altro carattere che quello di “protesi” per il vivere (Stanghellini, 2020), così come necessitano di una riconsiderazione che vada oltre la mera logica della funzionalità, tipica delle tecniche, conquistando un senso.

1.1.2 Percorso storico della relazione Uomo-mondo

Quanto finora detto, non deve essere letto come una critica al presente per elogiare il passato. Questa retorica è insita nei discorsi dell’Uomo da quando abbiamo delle testimonianze scritte che esprimano la vita interiore dell’uomo stesso. A ben vederla, la stessa istituzione di leggi, l’intenzione di porre un ordine che superi la prova del tempo, come per le tecnologie, si fonda sulla necessità della prosecuzione di un modo di pensare

che, nel momento in cui diventa tradizione, è già passato. Dalla tradizione all'istituzione, che, con il tempo, spesso diventa mito o credenza. Sono modi fondamentali, per l'essere umano, di vivere nel mondo e per essere con l'Altro. Anche qui, ad ogni modo, ritroviamo il limite che consente di generare il nuovo e di fare esperienza. Nel marasma generato dall'assenza di regole, la legge del consorzio umano – al di là della particolarità data dal contesto storico – consente l'emergere dell'esperienza dal caos. Permette una scelta, dando una forma concepibile al futuro che si dipana davanti a noi.

Nel momento in cui avviene uno stacco – o la degenerazione di modi di vivere passati, un po' come la critica per la perdita del *mos maiorum* all'epoca di Catone il censore – non ha alcun senso rifugiarsi nella speranza di poter far perdurare tali istituzioni. Quando si avverte quel cambiamento, la rottura è già avvenuta, come lento processo inarrestabile.

A suo tempo, o figlio Marco, ti dirò di codesti [Greci] quello che sono venuto a sapere ad Atene, e come sia bene conoscere la loro letteratura, non studiarla a fondo. Ti dimostrerò che sono una razza di gente perversa e indisciplinata. E questo fa conto che l'abbia detto un profeta: se questo popolo, quando che sia, ci darà la sua cultura, corromperà ogni cosa; e tanto più se manderà qui i suoi medici. (contributori di Wikipedia, 2019)

Certamente, con l'ottica storica della quale disponiamo oggi, non ci porremmo mai nella posizione di contestare che l'assorbimento dell'ellenismo da parte di Roma sia stato un motore di cambiamento in positivo.

Per questa stessa ragione, non ha alcun senso sperare di ritornare ad un'unificazione precedente allo scacco Cartesiano, per ricondurre lo spirito al corpo alla maniera degli omerici – per quanto, anche nell'opinione di chi scrive, quel corpo abbia una notevole fascinazione. Nel passaggio ad un'epoca diversa, anche se realizziamo questo

cambiamento a posteriori, vecchie vie e principi vengono scalzati da nuove modalità di configurare i rapporti e le relazioni. Rimane il fatto che – come vedremo anche nell’esperienza temporale personale – portiamo nell’epoca successiva dati e fatti della precedente che chiedono di essere integrati. L’epoca morente si mostrerebbe come una tesi – in senso hegeliano –, mentre l’epoca nascente si pone come antitesi: un momento di rottura, il secondo, necessario, uno scarto rivoluzionario, con un cambio dello spirito dell’epoca stessa. Si deve giungere, tuttavia, ad una necessaria sintesi: consapevolezza di ciò che del passato ci condiziona in quanto facente parte del nostro assetto culturale/sociale. In questo assetto le crepe nel dialogo con l’Altro – i tentativi infruttuosi di guarire la ferita della disunione – che sono per noi, oggi, la psicopatologia (Stanghellini, 2017), assumono in diverse epoche diverse valenze. Si possono considerare “sintomi” di un’epoca, una sorta di “matrice” dalla quale prendono corpo le esperienze che chiamiamo disturbi, influenzata dagli sviluppi, in senso lato, dell’Umanità nelle sue differenti manifestazioni culturali.

Il percorso storico che ha reso evidente questo cambio di attitudine nei confronti di quelle crepe comincia dal visionario, o rapito dalla divinità (l’esperienza della *mania*) del mondo antico, passa attraverso la possessione/santità e la follia artistica dell’Umanesimo protetta dai filantropi, prosegue con la follia come “sragione” – con la separazione del dualismo Cartesiano –, per giungere all’alienazione, la malattia mentale e in seguito ai manuali diagnostici contemporanei.

Oggi le vulnerabilità sono spesso viste come qualcosa da riparare: in un contesto che comanda la produttività, soprattutto in senso economico, rappresentano un costo da sopportare e una improduttività da compensare. Più che di curare, si tratta di prendersi cura: sono fragilità che rimangono parte di noi e lo spazio di manovra nel quale si inserisce

la nostra azione è quello di provare a restituire un contatto con l'Altro, far sì che il dialogo riprenda. Prima che venissero istituiti i disturbi mentali, la visionarietà/possessionosità/follia aveva un ruolo che permetteva l'inserimento nel tessuto sociale e nelle relazioni secondo le modalità del periodo storico. Con la chiusura dei manicomi i malati mentali sono stati restituiti alla società. Oggi, che il disagio psichico non riguarda più solo i "casi da ricovero", questo va ricompreso non come malattia, ma come vulnerabilità generata nel rapporto tra il personale e la "matrice" che abbiamo nominato in precedenza. L'aver cura è quindi il restauro del dialogo con l'Altro nella consapevolezza della vulnerabilità, non nella sua riparazione/eliminazione.

Come paradigmi di conoscenza passati non smettono di essere nelle epoche successive, così la vulnerabilità non scompare, ma viene risignificata e ricompresa. Una *restitutio ad integrum* della carne pervasa di spirito non è possibile, ma se l'odierna antitesi – l'intensa scorporazione segnalata, non causata, dal virtuale – non entra in dialogo con la tesi antica della carne vivente, la pericolosità di un vivere drammatico diventa uno spettro che ci segue con costanza.

Il percorso dell'Uomo, sia in senso personale che in senso sociale/storico, si è ramificato, generando una tela cangiante ed estremamente fitta. Non ci è necessario ripercorrere i nostri passi come Uomini, dato che sono già in noi: anche se non consapevolmente, rappresentano un destino (Benasayag, 2015/2016b) del quale rispondere.

Similmente alla nostalgia che possiamo provare per un vissuto passato, decisamente meno incerto e informe di un futuro da costruire, l'umanità, avente noi per carne viva e la Storia come percorso di rapporto al mondo, prova spesso nostalgia per una forma avuta in precedenza. Rimane saldo che la nostalgia, che condivide parte della sua essenza con

la mancanza, viene vissuta quando quello stato che muove l'animo è ormai già passato e nemmeno l'atto intenzionale della memoria può rivivificarlo come un attuale.

Lo sguardo storico presentato fin qui mostra sia la necessità di collocare storicamente determinate narrazioni (tra le quali i contenuti dei disturbi che oggi facciamo rientrare nella psicopatologia), sia il fatto che ci sono delle invarianti nell'Umanità ed una di queste è la relazionalità, la quale ci espone, per sua stessa natura, al contatto con un'intima ed estranea alterità (Stanghellini, 2017): alla ferita del non incontro e del non riconoscimento.

Questa visione porta con sé anche un'altra importante implicazione: la concezione temporale di una linea diretta dal passato al futuro – che le scienze della natura avevano designato come verità sul tempo – deve riprendere qualità dimenticate. Ognuno di noi è spinto tra le maglie del tempo, un tempo che noi stessi incarniamo e che si rivela tra l'autobiografia e il tempo vissuto, se non vivente².

1.1.3 La relazione umana tra mondo-della-vita e mondo virtuale

Possiamo ora muoverci nel vivere odierno; in particolare, il nostro interesse sarà quello di focalizzarci sul rapporto tra la relazionalità ed il virtuale. Ribadiamo a tal proposito che quanto trattato non vuole ergersi a critica del tempo presente, ma va inteso per il proposito di comprendere il presente stesso radicandosi in esso e tendendo una mano al passato che ancora getta le sue ombre sull'odierno. Se si cercano dei punti di criticità nei rituali di oggi, è unicamente per avere la tensione di costruire un percorso futuro che sia il più adatto al vivere nel mondo.

² La discussione del tempo avrà nel capitolo successivo un paragrafo dedicato, centrato sul riconsegnare il tempo all'esperienza incarnata.

Come l'esperienza della pandemia generata dal COVID-19 ci insegna: la normalità è un concetto che non ha alcunché di statico o statistico, non nel mondo-della-vita e delle relazioni. La normalità che ritenevamo solida prima di questi due anni non potrà tornare; abbiamo l'occasione, però, di farci dire da questo tempo quali sono le mancanze che ci attanagliano, cosicché le protesi che ci fabbrichiamo non diventino idoli tirannici, con i quali ci costringiamo a ridurre il sapore del mondo ad una mera sequela frenetica di esperienze insipide.

Già numerose relazioni, ad esempio, potrebbero aver perso il loro profumo e il loro linguaggio. I ragionamenti per principio (Umberto Galimberti Podcast, 2022), che hanno tanto riempito i discorsi di molti in questo periodo, altro non sono che modi stantii di ragionare, fissati in una modalità di vedere il mondo già invecchiato. Hanno poco a che fare con scelte valoriali o con la fedeltà a sé stessi, relazione dinamica – quest'ultima – tra la medesimezza e l'ipseità (Stanghellini, 2017) che avremo modo di incontrare più approfonditamente.

Capita di incrociare persone che hanno cessato i rapporti con amici di vecchia data in nome di principi ideologici stantii. La sofferenza e il conflitto diffuso che ne derivano sono sufficienti a farci sentire profondamente prostrati, mostrandoci in maniera più evidente che mai la “matrice” di quelle vulnerabilità che ci abitano. Quando queste idee così ferme e irremovibili – che ci ricordano il ragionamento stereotipico e fissato nei ruoli che incontriamo nei vissuti depressivi (Rossi Monti & Stanghellini, 2009; Stanghellini, 2017) – si scontrano con la mutevolezza e l'irrazionalità del mondo-della-vita, hanno tutto il potere di generare i centri di gravità di esperienze disturbate, fino a poter aprire le porte alla patologia. Considerando questi come segnali di una mancanza, ci si addentra più in profondità nella sofferenza relazionale: una relazionalità depotenziata.

Sovente si accusa di ciò il virtuale, ma esso è un mezzo, una stampella, per così dire. Il nostro riversare il mondo nel virtuale, come se vi fosse una corrispondenza diretta, è più critico. Non si può mantenere l'idea ingenua che il virtuale sia una sorta di copia dell'esperienza relazionale: è un mondo completamente diverso, nel quale le regole sono più che altro convenzioni che traggono ispirazione dal "regno di qua". A viverlo siamo comunque noi: incarnati, relazionali.

Il virtuale, per come è vissuto, giustifica una sorta di scorporazione; un fenomeno in atto già da tempo e in continua evoluzione. Ad esempio, il mondo della moda e alcuni atteggiamenti fortemente esibitori che non sono più appannaggio di una contestazione giovanile come succedeva agli adolescenti dagli anni '70 del Novecento, ma sono ormai vissuti estesamente da giovani, adolescenti, genitori e persino dai bambini, sono testimonianza storica del rendere il corpo un oggetto indifferente dagli altri, se non per il fatto che permette la sua manipolazione per creare l'identità desiderata.

Si pone, a questo punto, il quesito: come si vive la relazione in un mondo nel quale la carne reclama il suo spazio e l'individuo tenta di disfarsene attraverso il virtuale?

Il nostro essere carne nel mondo – e del mondo – si mostra in svariati modi. Tentare una descrizione esauriente potrebbe risultare un'impresa ardua quanto poco efficace, come si trattasse di una catalogazione storicamente determinata e, perciò, continuamente superata. Nell'Ottocento, quando si volle catalogare lo spettro luminoso riflesso dagli astri – per quanto fosse un'operazione logica e scientificamente fondata – ci si limitò a considerare porzioni di cosmo segregate ed isolate. Lo scarto non fu tanto il giungere ad una teoria che incasellasse questi dati come ingranaggi di una macchina, ma l'essere riusciti a riempire i dati di un senso, facendoli emergere da un orizzonte con il quale

interagiscono. Nella quantistica l'analisi spettrografica non è stata eliminata, ma è stata ricompresa significandola alla luce di un principio.

Così le considerazioni sulle funzioni della psiche umana, fundamentalmente separate dall'orizzonte del mondo e dall'orizzonte della carne, hanno bisogno di riconnettersi a quello stesso orizzonte ritrovando l'intenzionalità e la potenza dell'atto nella relazione. Qualunque suddivisione del sentire, del vivere o del relazionarsi, impone anche un riassorbimento in questo orizzonte.

Per quanto viene qui argomentato, si è deciso di suggerire una divisione tra la carne senziente – un corpo vivente – e un corpo visto, percepito dall'Altro, immerso nella socialità. Proprio in quanto divisione arbitraria, potremmo vedere un'immensità di corpi: in questo caso le due polarità scelte sono molto simili a quelle descritte da Stanghellini in Selfie (2020, p. 42-44), ci si concentra maggiormente sul principio vitale di relazione con il mondo. La carne senziente è un polo primitivo, che si relaziona al mondo in maniera più immediata; il corpo sociale, d'altro canto, è intriso dell'Altro, è mediato e media l'Altro nel mondo della persona, consente l'intersezione delle temporalità di ciascuno, una sorta di ipersfera.

Il principio di relazione, diversamente, non è scindibile. L'Uomo si relaziona al mondo riempiendolo di significati; anche nel momento in cui parliamo di relazioni oggettuali o relazioni personali, la significazione pervade la dimensione relazionale. La differenza che fa parlare di un modo relazionale interpersonale anziché uno oggettuale ha a che fare, nel caso del primo, con il compenetrarsi con il mondo di significati dell'Altro (l'intersecarsi delle sfere). Questa commistione, questo mescolamento costitutivo, è immanente nella relazionalità umana; ciò che cambia è il fatto che quando ci si rapporta

con l'Altro davanti a noi, lo si fa con altra carne vivente, presente e che a sua volta si relaziona. Non si dà semplicemente come un oggetto del mondo, almeno non solamente.

Tale complessità, come si dà nel virtuale? E quando il corpo nel virtuale è trattato come *Körper* sotto lo sguardo dell'Altro, uno sguardo senza luogo nel non-luogo per eccellenza, come la carne grida la sua mancanza?

Ciò che ci interessa dunque è un complicato intreccio: la relazionalità dell'Uomo, in quanto motore fondamentale dell'esperienza, come si mostra nella virtualità? Cerchiamo di vedere in che maniera, tra i limiti della virtualità stessa, possa dimostrarsi la relazionalità incarnata e quali sono le criticità che necessitano di essere interrogate. Il modo con il quale le mancanze caratteristiche di questo tempo sono in connessione con la virtualità, ci permette di indagare la nuova dimensione del vivere virtuale.

Le diverse posizioni che si stanno contendendo questo spazio di realtà alla luce delle loro vedute, dibattono costantemente tra pretese di innaturalità o necessità (intesa più come esigenza, se non addirittura ineluttabilità) del progresso tecnico; tanto da auspicarsi già ora un alto grado di indipendenza della tecnica dall'Uomo. Non è nostro scopo quello di parteggiare per l'una o l'altra fazione, ben consapevoli invece che, come ogni veduta umana, si tratta di narrazioni, come l'epistemologia ci insegna. Ciò che facciamo è navigare quella vasta zona grigia per riflettere sul senso, in quanto, ben al di là dei dogmatismi che possono portare in campo i diversi "scientismi" o "filosofismi", il mondo-della-vita che decidiamo di sondare e comprendere pulsa con i significati, ergo con l'Umano.

Tra le principali preoccupazioni sorte su questa possibilità tecnologica così vasta, vi è quanto può essere raggruppato con una parola: "deumanizzazione", talvolta un'ipotesi velata e talvolta più esplicita (Berger, 2020; Lo Sapio, 2016; Sormano, 2001).

All'opposto troviamo soprattutto posizioni di chi, rivolto più all'innovazione tecnica che al processo scientifico, argomenta la sua difesa nei confronti delle varie esperienze virtuali affermando che l'uomo modifica il mondo in cui vive da sempre, in maniere diverse, ma in ogni caso inserendo nell'ordine naturale innumerevoli influssi artificiali. Di conseguenza, non vi è differenza degna di preoccupazione nell'accedere alla dimensione virtuale (sotto questo cappello stiamo, invero, considerando varie esperienze dalla comunicazione computerizzata all'ambiente virtuale immersivo) (Menichetti, 2019; Pensieri & La Marca, 2019). Non siamo nella possibilità di avallare alcuna delle due posizioni: la prima, che si cela spesso nella presunta innaturalità della virtualità, si arrocca in una divisione natura-cultura troppo semplicistica, soprattutto alla luce dei paradigmi scientifici contemporanei e delle parallele formulazioni filosofiche.

Ricade in questo errore di divisione anche l'altra "fazione": non rendendosi conto della "naturale-culturalità" dell'Uomo, vede semplicemente il suo operato nel mondo, ma solo nella dimensione degli effetti che produce e non dei fenomeni con i quali si rapporta. È pur vero che l'Uomo non può che agire nel mondo, ma non significa che questo rapporto si misuri solamente in termini di effetti, come accade nella concezione produttiva nella quale siamo invischiati. Una visione così orientata non fa che mantenere la divisione natura-cultura, con l'aggravante di provare a cancellare anche la possibilità di porsi la domanda di senso. Affermare, infatti, che la virtualità ha dei notevoli benefici in vari campi senza porsi una questione più ampia di Umanità e contestando a chi si pone questo quesito di cadere nel moralismo, apre la strada all'incoerenza interna. Per chiarire: non ha alcuna coerenza dichiarare che il problema morale non si debba porre, in quanto sarebbe un residuo di vecchi pensieri preconetti che temono il "nuovo", salvo poi affermare il beneficio di queste tecnologie nelle loro applicazioni. La tecnica, come

abbiamo già detto, non ha senso per sé, ma si deve innestare nel movimento di estrinsecazione dell'ordine degli strumenti da parte dell'Uomo (Galimberti, 2007/2022).

Dunque, da dove viene questo “fare bene”? Non può essere altro che la significazione dell'Uomo, che nemmeno da tecno-scienziato sa sottrarsi al senso e al significato. Se rimanessimo, invece, nel puro regno della tecnica, non dovremmo parlare di benefici, quanto di efficienza della macchina umana (più simile a biomedica, che non a indagine dello psichico) non potendo rispondere alla domanda di senso, in quanto assente dalla fondazione della tecnica pura. Il bisturi non pensa certo al beneficio del paziente, lo fa il medico che lo usa. Non può certo il tecno-scienziato che adopera la virtualità pensare che questa produca benefici per sé e dunque sia “cosa buona e giusta”.

Proprio in questo frangente che necessita di riconsegnare la scelta e l'intenzione alla persona dobbiamo collocarci per poter leggere questa situazione.

1.2 Considerazioni sul metodo e sul campo fenomenologico

Come possiamo affrontare questa indagine? Si è già detto, infatti, che la sola descrizione non è sufficiente, ma deve riconnettersi con il complesso orizzonte di significati nel quale siamo immersi, che condividiamo e che costruiamo.

La fenomenologia consente di affondare in questi significati, calandosi nel vissuto per cercare di dischiudere il vivente. Ciò che ci permette di addentrarci in questo mare non sono quindi misurazioni oggettive e precise di qualche funzione mentale, ma i discorsi e i dialoghi che mostrano il senso che le persone danno alla loro esperienza. Questo senso difficilmente traspare da interviste condizionate e piene di preconcetti da parte dell'intervistatore stesso e nell'improbabile momento in cui il senso emergesse, sarebbe probabilmente il fortuito caso che vede la coincidenza dei giudizi dei dialoganti. Occorre mettersi da parte, mettersi tra parentesi, esercitando una sospensione del nostro

giudizio per lasciar emergere il senso. Questa sospensione non è una rinuncia alla propria storia, al proprio modo di vedere il mondo o di intrattenere relazioni, e ancor meno la rinuncia al sé che ci siamo costruiti. È, piuttosto, la profonda coscienza di tutto ciò che ci consente di “silenziarci” per far emergere l’esperienza, soprattutto l’esperienza con l’Altro. Far scomparire la patina di ovvietà è concedersi la meraviglia del mondo. Normalmente ci sorprende ciò che è straordinario, ma lasciare l’ovvio alle nostre spalle restituisce meraviglia anche ad eventi che consideriamo scontati.

“There are more things in Heaven and Earth, Horatio, than are dreamt of in your philosophy” (Shakespeare & Folger Shakespeare Library, 2012; 1.5)

Noi carne senziente non possiamo ricomprendere il cosmo, ma possiamo gettare il nostro sguardo nel mistero, vagando nelle ombre che generano il mondo. Incontrando, scontrandoci, toccando altra carne e il mondo che ci accoglie. Il mistero stesso dell’Altro ci pone in relazione e in una certa maniera ci condanna al senso delle cose.

Tralasciare la misurazione “certa” in questo campo così profondamente umano – cosmologico, come direbbe Minkowski (1936/2005) – affonda il nostro sentire nel mistero, lasciando emergere quanto cerchiamo.

Ad aiutarci in questo sprofondamento, sarà il testo che si incontra quotidianamente, in quanto partire da un dato già condizionato dal senso scientifico significherebbe compromettere nel fondamento la nostra capacità di “silenziarci”, di addentrarci nel campo fenomenico. Non si tratta, infatti, di stabilire meccanismi o causalità tra oggetti assoluti, ma di cogliere relazioni tra fenomeni intrisi di senso, fondamento del loro mostrarsi.

Da una parte il mondo artistico dei pittori, dei fotografi, dei poeti, dei musicisti e degli scrittori, i quali ci offrono la loro visione molto spesso specchio di un sentire

condiviso, capaci di toccare corde intime e umane, soggettive e nel contempo profondamente comunitarie. La loro narrazione verrà ad incontrarsi con i discorsi comuni, poiché metafore e modi di dire non sono un esercizio retorico privo di vita significativa, ma sono costituiti e costituenti della realtà che solchiamo. E in questo tempo, che ha ormai assorbito le parole diffuse dalla psicologia del secolo scorso, espressioni quali “sto in ansia”, “mi sento una depressione addosso” o “guarda che ormai sei anoressico” non rimandano certo ai manuali diagnostici, ma fanno indubbiamente parte di una costruzione che non può essere ignorata – e, con un po’ di autocritica, che dovrebbe spingere noi studiosi ad assumerci una forte responsabilità divulgativa. Questi modi di dire non sono affatto sterili, hanno molto da offrirci.

Ne consegue, che anche la psicopatologia deve essere interrogata in questo percorso: come sono cambiati i vissuti psicopatologici? Vedremo come, in questi anni, siano aumentate le richieste di aiuto presso specialisti di diverse discipline. Non è nostra intenzione quella di affermare che sono aumentati i casi patologici, come fosse un subdolo virus che si diffonde nella popolazione, ma questi dati possono farci intendere come certi eventi – pur sempre umani, quindi pienamente dentro il campo che indaghiamo – non siano così marginali, ma entrino sempre di più nell’orizzonte della vita di ognuno.

Tutte queste testimonianze, questi scorci del campo della nostra indagine, mostreranno una certa relazionalità incarnata, come modo dell’Uomo di muoversi nell’orizzonte del mondo-della-vita, in quanto ne fa parte egli stesso. Questa relazionalità chiama in gioco anche qualsiasi “protesi” venga usata e generata per supportarla: il virtuale salta all’occhio, dunque, non per un suo essere sbagliato secondo qualche metro morale, ma perché nelle sue forme è il bastone che sorregge sempre di più le relazioni, sia con il mondo (quante volte ci si trova nella necessità di verificare un fatto con urgenza,

appiattendo il tempo all'istantaneità e depotenziando il fenomeno che ci si presenta per andare a spiegarlo, piuttosto che viverlo) sia con l'Altro. Va anche considerato – ed è un pensiero cardine della trattazione – che la relazionalità consentita dal virtuale presenta delle differenze costitutive con la relazionalità del mondo-della-vita, quando cioè non ci avvaliamo di essa. Il rapporto tra queste due modalità comporta inoltre una certa modificazione “di ritorno” dell'orizzonte relazionale del mondo-della-vita.

La carne vivente e il corpo sociale sono in una relazione certamente diversa rispetto alle epoche passate, ma non vuol dire che nel virtuale anche la carne, in qualche modo, non chieda di rimanere viva. Porsi il quesito della carne, mantenendone la domanda, è un compito arduo, ma che merita attenzione per non tralasciare un costituente del nostro essere nel mondo e del mondo.

Il virtuale e l'incarnazione

2.1 Meditazioni sul corpo

Lo sviluppo tecnologico, sostenuto e guidato dalle scienze, ci ha consegnato dei ritrovati di immensa utilità, che hanno migliorato la qualità di vita di una quantità di persone incomparabile rispetto alle epoche precedenti. Ciò che non può essere trattato con leggerezza è il nostro uso di tali ritrovati; sforziamoci comunque di non cadere nell'errore semplicistico di riferirsi unicamente agli esempi storici di certe scoperte dalla potenzialità distruttiva, in quanto i danni causati non superano i benefici ottenuti da quelle stesse scoperte. Quello che stiamo cercando di mettere in luce sono le striscianti e insidiose criticità insite nell'uso comune della tecnica, un uso non necessariamente sconsiderato, ma possibilmente poco avveduto di ciò che può comportare.

Come già scritto, non si tratta di ritornare ad un passato d'oro di conoscenza screditando ogni risultato ottenuto finora. È inevitabile scontrarsi con i prodigi delle conoscenze alle quali siamo pervenuti in secoli di ricerche – una considerazione che non deve essere presa per fatalismo o per un sentimento di ineluttabilità dell'impero della scienza. Ciò che sembra più importante tenere in conto, è il sottile confine tra il servirsi di una lente di lettura – o di uno strumento tecnico – e l'affidargli invece il nostro modo di essere al mondo. Le scienze sono modi di conoscenza della realtà, non hanno la facoltà di decrittare i misteri del mondo né di svelare il segreto dell'universo, ma, al contrario, di codificare il nostro sguardo sulla realtà. Le tecniche, di conseguenza, possono avere effetto sulla realtà solo nella misura in cui siamo noi ad usarle e governarle. Di per sé stesse non hanno alcun fine, né conferiscono un senso alle azioni o alle cose del mondo. (Galimberti, 2007/2022)

È proprio nel nostro dare senso che risiede il fulcro del ragionamento in corso. Non può essere uno strumento evidentemente più limitato, o quantomeno diverso nel suo modo di stare nel mondo, a determinare il nostro modo di essere nel mondo-della-vita. Conseguentemente, non è possibile che il mondo dispiegato dalla tecnica mantenga identici i rapporti di una modalità molto più vasta, qual è la relazionalità rispetto alla tecnica stessa. Non si tratta di un discorso quantitativo o misurabile, ma esistenziale. Affidandoci a “stampelle e protesi” che limitano o costringono il nostro sentire e vivere, non si può altro che conoscere il mondo in maniera più limitata. Ridurre il nostro *sensus* per rendere più veloce e rapida una connessione o una condivisione, per sorpassare la temporalità che viviamo e giungere alla pulizia performante dell’istantaneità della macchina, non fa altro che mettere un paraocchi a chi ammira un panorama, una gabbia alla percezione che costruisce il nostro stare nel mondo-della-vita (Galimberti, 2007/2022).

Un anziano con un apparecchio acustico non si inganna: ciò che sente non è nemmeno lontanamente la potenzialità con cui il suo apparato corporeo era un tempo in grado di farlo accedere alla dimensione del sonoro. Qui la tecnica ha un grande vantaggio, consente alla persona di poter, almeno in parte, rimanere in una dimensione che altrimenti perderebbe. Su una questione simile neuroscienziati, psicobiologi e persino ingegneri non si sognerebbero mai di affermare che l’apparecchio consente di sentire come se l’udito non fosse compromesso. Nella migliore delle ipotesi, anche qualora vi fosse un guadagno acustico che riporta l’udito a soglie tanto vicine a quelle che si avevano in assenza della protesi, rimane comunque il fatto che a consentire ciò non è il corpo, ma uno strumento. Non è ad un supposto ordine naturale spezzato che ci si sta rifacendo: l’umanità modifica il suo ambiente con solerzia da centinaia di migliaia di anni, in maniera sempre crescente

e con strumenti e tecniche sempre più sofisticati (Galimberti, 1983/2021). Ciò che qui si porta all'evidenza è il fatto che mentre per la tecnica l'apparecchio acustico costituisce un riappropriamento di una certa quantità misurabile di udito, per la persona che si avvale di tale strumento il dramma è quello di riassetarsi, riconfigurare la propria esperienza e la propria identità cercando di inglobare in questa visione anche lo strumento esterno. Non a caso in questo secondo scenario – che è esistenziale – si è usato il termine dramma: si tratta effettivamente di un momento che richiede un'azione potente da parte della persona e di chi le sta intorno (chi è a conoscenza della condizione della persona ipoudente si impegna a non parlare troppo velocemente o in maniera poco scandita e farà in modo che anche altri facciano altrettanto), indipendentemente dal fatto che questa persona sia inserita in un contesto emotivo tratteggiato dallo sconforto oppure dalla fiducia.

La differenza c'è ed è innegabile: la tecnica non si preoccupa della risignificazione della persona, la quale – coinvolta nel gioco esistenziale – non ha la possibilità di sottrarvisi. La categoria dell'evento, intesa in senso fenomenologico e, quindi, contrapposta all'istantaneità (Stanghellini, 2020, p. 132), è importante per delineare il nostro percorso in questa trattazione.

Viene naturale porsi una domanda: come è possibile che – mentre un uomo con una protesi acustica non si inganni di essere tornato alla sua piena potenzialità uditiva – innumerevoli persone, guidate da proclami futuristici e scienziati, si ingannino pensando che vivere nel mondo virtuale creato nella tecnica, dia la stessa esperienza del vivere nel mondo-della-vita? La tecnica che regge tale mondo non si cura se esista questa separazione, del resto non le compete, ma a noi, invece, dovrebbe importare. In fondo

parliamo comunemente di realtà virtuale, o di mondo virtuale; come possiamo allora sottovalutare la non traslabilità delle relazioni vitali incarnate nel mondo virtuale?

Per poter operare un confronto adeguato, bisogna definire gli ambiti e i limiti di entrambe le dimensioni prese in considerazione. Per poter indagare la relazione tra carne e virtualità bisogna, quindi, avere in mano una lettura adatta della prima e poter definire la seconda in maniera coerente.

Per quanto riguarda la carne, abbiamo già cercato di puntualizzare come la visione qui adottata guardi alla nuova sintesi tra coscienza e corpo (diciamo nuova per il solo motivo che tornare alla vecchia unità sarebbe una insensatezza storica, per quanto il passato risulti molto spesso confortevole) e in particolare, per navigare nelle modalità di vivere di questa carne, risulta utile, opportuna e illuminante la raffinata descrizione che ci consegna Minkowski (1936/2005) – assieme alla atmosfericità narrata da Tellenbach (1968/2013) – delle dimensioni esperienziali sottese ai cinque sensi e a quanto si evince dal nostro immergerci nel mondo con essi. La concezione fenomenologica di carne ci spinge anche a sottolineare che l’incarnazione alla quale ci riferiamo (embodiment) non corrisponde alla semplice riunione di fattori cognitivi e sensoriali, separati dal preconetto naturalista.

La caratteristica che abbiamo assegnato all’Uomo nel suo essere al mondo è la significazione e ancor di più il conferimento di un senso.

Portiamo l’attenzione, a questo punto, sulla parola “senso”: derivante dal latino *sensus*, dove viene usato in maniera vasta, dal percepire al provare, dal comprendere al pensare, fino ad arrivare all’espressione di un giudizio (dal cui uso il latino medievale *sententiare*, da *sententia*). Proprio per quanto detto, nonostante il linguaggio evolva con il tempo proponendo usi sempre diversi, la storia del termine ci consente di guardare con

attenzione l'uso che ne facciamo oggi. Osservando il termine “senso”, anche nel dizionario italiano esso conserva l'accezione del sentire, percepire con i cinque sensi³. Per essere assolutamente rigorosi nel linguaggio, dovremmo certamente dire che dai sensi derivano sensazioni, ma perché allora ci stiamo riferendo a percezioni? Questa scelta muove dal fatto che il termine sensazione è ormai, nel contesto della scissione mente-corpo, gravido della storia della ricerca di una sensazione pura avulsa dalla coscienza, dalla volontà e/o dall'intenzionalità del soggetto. Non stiamo affermando che la sensazione non esista, ma che, anche se siamo profondamente consapevoli del meccanismo neurale che sottende la possibilità, ad esempio, di vedere, l'atto del vedere intrinsecamente intenzionale e diretto verso il mondo è compiuto dalla persona, non dall'occhio⁴ (Merleau-Ponty, 1945/2018).

Cosa dovrebbe cambiare allora nella virtualità, se comunque si tratta non della sensazione nuda di stimoli processati, ma di percezioni cariche di significato?

Come per il “senso”, guardiamo prima alla storia della parola “virtuale”. Risalendo verso il latino si passa attraverso il latino medioevale *virtutis*, per giungere a *virtus* – virtù, potenza, potenziale –, il quale affonda la sua radice fino alla parola *vir*, la quale in latino sta per “uomo” e, nonostante la forte accezione maschile, risalendo alle radici ricostruite protoindoeuropee la connessione con termini riferiti all'essere umano conferisce una prospettiva più globale. Virtuale rimanda dunque alla potenzialità, come la virtù è una potenzialità insita nell'umano. Adottando come esempio le modalità relazionali nelle

³ È anche interessante notare l'influenza organicistica, ancor più delle locuzioni usate dalle persone, i fruitori della lingua più viva, a differenza degli scienziati, nella descrizione di “senso” come di percezione poi indirizzata ad un organo centrale (cervello), deputato alla coscienza; mentre noi qui forniamo un'idea di coscienza che deve essere una emergenza di un sistema unitario immerso in un mondo e implicato nel mondo, impegnato a vivere, piuttosto che a registrare stimoli e a rispondere ad essi.

⁴ Questo ragionamento sarà opportunamente ripreso durante le considerazioni riguardanti la fotografia.

riunioni zoom – delle quali ci siamo fortemente avvalsi durante il periodo pandemico e che sono divenute un sistema di comunicazione diffuso – ci troviamo comunque di fronte a delle persone, pur mediate attraverso lo schermo. La persona intenzionante, che si getta relazionalmente verso il mondo, non vedrebbe pur sempre un Altro con il quale interagire? Per quanto non lo stiamo dando per scontato, la risposta a questo quesito si determina nel nostro vivere comune come una conferma della relazione. Non possiamo nemmeno, dall'altra parte, considerare ovvio che la relazione si mantenga in maniera uguale ad altre condizioni; – chi scrive questo testo, ad esempio, è ben consapevole della sua propria laconicità nel momento in cui risponde ad una chiamata telefonica, al contrario della passione messa nelle comunicazioni di persona.

Con queste intenzioni di indagine cercheremo di sondare le diverse dimensioni sensoriali, assieme alla temporalità e alla spazialità dell'Uomo, per come si manifestano, o in alcuni casi vengono stroncate, nella virtualità piuttosto che nel mondo-della-vita.

Proprio in quanto il nostro obiettivo non è la demolizione del mondo virtuale a favore di ciò che siamo già abituati ad esperire, vedremo diverse situazioni nelle quali è coinvolta la virtualità. Queste situazioni saranno osservate attraverso la “lente” fenomenologica della carne viva, per guardare nel profondo non solo le azioni che mettiamo in pratica, ma anche i significati che sarebbe bene riconfigurare, per permetterci di utilizzare questi strumenti nella maniera migliore.

2.2 Le dimensioni del corpo

2.2.1 Lo spazio primitivo nello spazio virtuale

Muovendoci dalla spazialità come trattata da Merleau-Ponty (1945/2018) e Minkowski (1936/2005) cerchiamo di rapportare lo spazio vissuto, nella dimensione quotidiana della veglia, con lo spazio virtuale.

Per essere del tutto corretti, va considerato, come abbiamo già mostrato nell'indagine etimologica, che la virtualità non è un'esperienza limitata alle tecnologie nate durante il secolo scorso. Virtuale si lega al concetto di possibilità, di potenzialità; esperienze di questo tipo sono connaturate al pensiero umano. La protensione a situazioni future – non stiamo appiattendolo la temporalità futura ad una elucubrazione, ma ci torneremo in seguito – rappresenta in una certa maniera la definizione di uno spazio virtuale nel quale si prova la propria azione. Rimane la consapevolezza che questa simulazione non è la fattualità della situazione che attende di presentarsi.

La virtualità presuppone una differenza di esperienza⁵, nonostante attinga allo stesso *spazio primitivo* (Minkowski, 1936/2005). Non si simula solamente uno spostamento nello spazio – alla stregua di una rappresentazione –, ma si accede ad una dimensione spaziale virtuale nella quale si estrinseca l'azione nel movimento: un'immersione. Lo spazio, piuttosto che essere un riferimento arbitrario di assi, o uno spazio puramente geometrico, si dà alla radice dell'esperienza come la possibilità di essere percorso (Merleau-Ponty, 1945/2018; Minkowski, 1936/2005).

Nella sensorialità che viviamo quotidianamente percorriamo gli oggetti avvalendoci dei sensi, più che soppesarne razionalmente l'estensione. Prendendo ad

⁵ Ritroveremo più volte la differenza tra l'orizzonte relazionale virtuale e quello del mondo-della-vita, e come questa differenza abbia ricadute anche nella realtà.

esempio il tatto, nell'accarezzare un'oggetto non ne conosciamo razionalmente la lunghezza per via di una misurazione, ma lo percorriamo per poterne conoscere la spazialità; la vista, che riteniamo particolarmente capace di cogliere le dimensioni di un oggetto in maniera istantanea, ha bisogno di sorvolare sull'oggetto, accarezzandolo. Non è vedendolo che ne cogliamo l'estensione, ma percorrendolo con lo sguardo. Anche se l'oggetto è compreso in maniera globale nel campo visivo, lo sguardo compie il suo movimento per relazionarsi a tal fenomeno.⁶

Questa caratteristica dello *spazio primitivo* si manifesta abitualmente nella dimensione prediletta della nostra relazionalità: il mondo-della-vita, ma si espande anche nell'onirico e non può far altro che avviluppare anche il virtuale. Nella comunicazione per mezzo di computer (ci riferiamo specificamente alla messaggistica istantanea come veicolata da applicazioni quali WhatsApp, Telegram o altri supporti), nella quale non sia coinvolta l'immagine, viviamo una sorta di appiattimento della spazialità: siamo immediatamente "fuori di noi" per poter entrare in relazione con l'Altro. Tuttavia, dovendoci affidare solamente al testo scritto, collassiamo lo spazio su noi stessi; ci troviamo ad espandere nuovamente l'orizzonte spaziale nel momento in cui, smessa la digitazione o distolta l'attenzione da essa, immaginiamo la risposta dell'Altro o la situazione nella quale la sta formulando. Questo movimento continuo di estensione e contrazione – così istantaneo e depauperato delle caratteristiche sensoriali del rapporto con il mondo – porta ad una frammentazione.

La comunicazione testuale, in questa modalità, non può altro che essere una transitorietà nella relazione. Differisce profondamente anche dall'e-mail, ad esempio.

⁶ Va aggiunto che qui parliamo di uno spazio primitivo, come presentato da Minkowski (1936/2005), che evidentemente si pone nella percezione di un oggetto. Vedremo come andrebbe considerata anche la percezione di quasi-oggetti, l'atmosferico studiato da Tellenbach (1968/2013) e ripreso nell'opera curata da Francesetti e Griffero (2022).

Quest'ultima è la trasposizione di una forma di comunicazione preesistente in un supporto computerizzato, ma la scrittura di una lettera elettronica richiede l'immersione nel testo portandosi verso l'Altro, consci che si tratta di un differimento della comunicazione. La messaggistica istantanea, invece, sembra prefiggersi il compito di ricreare la comunicazione in presenza, con il grosso difetto di non avere a disposizione alcuna traccia della com-presenza, se non l'affidamento al testo dell'interlocutore (estremamente passibile di fraintendimenti, anche qualora si inserissero delle emoticon). Si limita la comunicazione ad un atto locutorio che è stato privato, a tratti, del corrispondente.

La comunicazione è frammentata, poiché rimane costante la possibilità che l'interlocutore si assenti, ponendoci nel bisogno di mantenere un filo narrativo continuativo anche oltre le innumerevoli sospensioni del dialogo – un discorso che recupereremo nell'analisi temporale della comunicazione istantanea.

2.2.2 L'inserimento del visivo

Per il momento ci siamo limitati a considerare unicamente un tipo di comunicazione computerizzata, puramente testuale. Allarghiamo ora il campo raccogliendo anche quanto è reso possibile dalla condivisione di foto – il video è un mezzo già differente, ma non virerà di molto l'analisi su di esso. Quanto la foto ci mostra è un frammento di realtà non condivisa ed attentamente selezionato da un'azione relegata in un passato e che tenta di rivivere nel nostro sguardo che la presentifica. L'intenzione del nostro sguardo, tuttavia, non è in grado di cogliere l'intenzione dell'interlocutore.

[...] che cosa è la fotografia se non verità momentanea, verità di un momento che contraddice altre verità di altri momenti?
(Sciascia, 1998, p. 188)

Questo inquadramento così potentemente impoverente – più che “momentaneo” noi lo consideriamo “istantaneo” – non è solo una riflessione teorica; il solo fatto di limitare lo sguardo su un evento alla vista di un piccolo riquadro, ottiene un effetto simile ad un esperimento condotto in laboratorio: l’eliminazione di componenti significabili e significanti. Prendiamo due esempi: un *selfie*, quindi una rappresentazione che coinvolge il corpo del nostro interlocutore, e una fotografia nella quale non sia immortalato chi ce la invia – non fa molta differenza la presenza di altre persone, poiché finirebbero per essere approcciate come oggetti di un nostro atto di memoria nel caso di figure familiari, oppure come corpi (qui *Körper*) sconosciuti, da valutare e identificare.

Partendo dal secondo esempio: ci troviamo di fronte ad uno spazio che ha perso parte della sua estensione, in particolare la sua profondità. Così appiattito, più difficile da percorrere, apre la strada alla possibilità di illudersi, con possibili fraintendimenti. Sia chiaro, l’illusione è parte della percezione, poiché contiene un campo di possibilità estremamente ampio, che non siamo riusciti ancora a situare del tutto (Merleau-Ponty, 1945/2018, p. 348).

Non intendiamo nemmeno che nella relazione com-presente non si insinuino l’illusione; tuttavia, la possibilità di esplorare lo spazio quotidiano ci consente di posarci sugli oggetti, sorvolarli, percorrerli, facendo sì che la nostra attenzione si soffermi su di essi portandoli ad emergere dall’orizzonte, cesellandoli (Minkowski, 1936-2005, p. 73). Nella fotografia questa possibilità risulta viziata, vizio riscontrabile anche in forme più complesse di contenuti multimediali, si tratti di video o di video-chiamate. Queste forme di virtuale possono riprodurre le interazioni fisiche del mondo secondo le leggi inventate finora – a tal proposito ricordiamo quanto le prime rese del colore in fotografia, che ora ci rendiamo conto essere estremamente inesatte, ai tempi della loro formulazione

sembrassero il colore vissuto (Scianna, 2017) –, ma l'inerire al mondo farà vedere ben altro. Già Merleau-Ponty (1945/2018, p. 406) mostrava come in fotografia la luce e i riflessi cadano sotto lo statuto di cose, finendo per non rendere davvero la luce, quella che noi potremmo chiamare l'atmosfera, la stessa alla quale ci riferiamo parlando di un "bel sole" o di una "bella luce".

In ultimo, poniamo l'attenzione su un'altra caratteristica essenziale dello spazio coabitato che le forme di comunicazione prese in considerazione elidono, che siano foto, video o video-chiamate: la spazialità del gesto. Pur nella maggiore possibilità di illusione, lo spazio che ci si trova di fronte in questi contesti non si presenta a noi e non si concede alla nostra capacità di dargli un senso; esso è già fatto, costruito. Non vi è un Altro presente che ci indichi una porzione di spazio alla quale possiamo inerire, ma quella spazialità, oramai bidimensionale, ci viene consegnata come già pronta per la nostra vista, piuttosto che abitabile dal nostro sguardo – e per estensione da noi in quanto carne vivente. Persa la possibilità di seguire il gesto dell'Altro nello spazio e di abitarlo, ci viene proposto uno spazio già delimitato dall'azione dell'inquadratura, che mortifica il gesto stesso e se ne fa carnefice, rendendolo cadavere sottoposto ad un'analisi, più che ad una condivisione vissuta. Questa "carneficina" della carne viva (Galimberti, 1983/2021, p. 247), che porta al corpo morto, sarà interessante da cogliere nell'erotismo veicolato dalla virtualità, così distante dalla sessualità.

In effetti, la virtualità dell'immagine non è una cosa nuova: l'uomo manipola la sua corporeità da tempi immemori. Tuttavia, tale manipolazione ha assunto una forma differente grazie alla presunta giustificazione scientifica – piuttosto una costruzione storica – che si era posta alla base del processo fotografico. Quest'ultimo, lungi

dall'essere obiettivo e scevro da interpretazioni, è stato usato a lungo per sostenere il “così è realmente”: un discorso che ha avuto la capacità di rendere eterni certi momenti.

Noi mostriamo una fotografia di nostra madre morta e diciamo: “questa è mia madre”. Ciò che di fatto mostriamo è un pezzettino di carta dove vediamo un'immagine nella quale riconosciamo nostra madre, ma quell'immagine è *anche*, e *soprattutto*, un'istantanea, come si dice. Oltre all'immagine, quel pezzettino di carta contiene un istante irripetibile nel tempo, di vita, ma che si impone come reale, della vita di nostra madre. (Scianna, 2017, p.19)

Trovarsi di fronte a un'immagine di tuo padre, di una persona cara morta, ma anche di una persona viva che ti ha tradito, che hai perduto, non ti dice “ciò è stato” ma ti ribadisce, in una sorta di lancinante presente, che “ciò non è più”. (*ibidem*; p. 23)

Oggi il “mandato fotografico” è stato avviluppato dalla comunicazione per immagini, nella comunicazione computerizzata – che sia nei social media o nella messaggistica. Vorrebbe dire un “guardami, io sono questo”, ma oramai si è insinuato il dubbio di quanto possa essere manipolata l'immagine che dovrebbe portare quella “verità” sotto i nostri occhi. Si apre così un dilemma squarciante tra la consapevolezza della possibilità di questa manipolazione e il fatto che quell'immagine, nel suo particolare contesto relazionale, è l'unico supporto che può dare conoscenza. Ci si rende conto che tale conoscenza è viziata.

Dall'estetica della pittura intesa in senso antico, che cercava di mostrare la percezione del pittore, si è passati alla modifica della fotografia per esigenza estetica, oramai appiattita sulla moda; ciò che vedo deve per forza somigliare a ciò che desidero, una motivazione che ha invaso addirittura la fotografia paesaggistica. Non più immagini del mondo, immagini di noi stessi, ma immagini al posto del mondo, immagini al posto di noi stessi (*ibidem*; p. 48)

Non è certo la restituzione del movimento nel video a conferire realtà o genuinità alla rappresentazione. Come in foto si posano le cose, in video il movimento deve essere sicuro, apprezzabile piuttosto che reale. Si deve rifare perfettamente ad un modello visto, salvato e che ha già fruttato i suoi “mi piace” nei social. Arriva quasi a degradare il movimento a spostamento. Viene spostato il corpo da una posizione fotografica ad un'altra in una successione di fotogrammi che non è movimento. È come far rivivere il paradosso della freccia di Zenone.

Come la spazialità viene degradata, anche la temporalità subisce una modificazione nella visualità della fotografia all'interno della comunicazione istantanea. Soprattutto l'evento della morte sembra essere scacciato come un brutto sogno. Non si parla qui unicamente della morte corporale, ma della dinamica ambigua dello scambio tra morte e vita (Galimberti, 1983/2021, p. 255). La tragicità temporale della morte è chiusa a chiave (tramite password, impronta digitale, combinazione o altro) nell'archivio delle foto che conserviamo, accessibile a pezzi e per scopi ben precisi. Raramente ci spinge a interrogarci su tutto ciò che è morto nella nostra esperienza anzi, spesso non viene nemmeno visitato, come difficilmente scorriamo fino all'origine le nostre pagine social. La modalità stessa del “ricordo” di Facebook, ad esempio, non sembra altro che esorcizzazione della morte, la quale, piuttosto che essere ricompresa, viene presentificata per brillare nuovamente un istante, cancellandone l'amaro sapore tragico.

Un esempio calzante dell'uso di un virtuale che reinstauri l'ambiguità tra morte e vita: nell'ultimo concerto di Cesare Cremonini, l'artista ha scelto di inserire delle registrazioni di Lucio Dalla nella sua interpretazione della canzone Stella di Mare, per poter duettare con quelle stesse registrazioni. Chi si sarebbe illuso della presenza di Lucio Dalla in quel momento? L'idea creativa di Cremonini ha consentito, invece, di

ricomprendere quel passato – che non può più essere presente vivente – in un evento nuovo.⁷

2.2.3 *Il circolo raddrizzato, o il collasso del tempo vissuto*

È innegabile che la comunicazione virtuale abbia modificato il tempo della comunicazione stessa e si tratta di uno degli effetti della differenza tra l'orizzonte relazionale virtuale e quello reale. Al di là di considerazioni morali sul bene o il male di una tale modificazione, è opportuno coglierla nella sua gravità – qui intesa come la portata, il peso che essa ha sull'esperienza, sul nostro inerire al mondo.

Merleau-Ponty (1945/2018) giunge alla sua analisi del tempo vissuto dopo un percorso che passa attraverso la sensorialità e la presenza dell'uomo nel mondo come impegnato nel mondo-della-vita. A seguito di questa, vi è peraltro la trattazione della libertà come libertà condizionata, che forse oggi dovremmo far sì che ci re-illumini, in un periodo di continua rincorsa all'aumento dei diritti, ma al restringimento di libertà⁸. Se è vero che l'analisi di Merleau-Ponty portava con sé un linguaggio fatto di vocaboli legati alla dimensione spaziale – suscitando per questo non poche critiche – è altrettanto vero che mostra proprio come temporalità e spazialità, nell'esperienza vissuta, non possono essere scissi al pari delle variabili fisiche che apprendiamo grazie alle scienze. Queste stesse variabili dovrebbero essere rimodellate parlando di relatività, o addirittura abbandonate parlando di quantistica.

A ben vedere, anche il filosofo francese già puntualizzava che la temporalità non è del mondo degli oggetti. Nell'ontico – usando le parole di Heidegger – il tempo non c'è

⁷ Questo esempio verrà ripreso soprattutto per discutere dell'uditivo, nel senso che ci presenta Minkowski (1936/2005), ma anche riconducendolo a delle atmosfere uditive, o a dei paesaggi uditivi.

⁸ Questo non è un concetto astratto nella trattazione, risulta rilevante soprattutto come possibile punto prospettico su un *trait d'union* della relazionalità incarnata.

e su questo potrebbe concordare anche la fisica quantistica; sicuramente il fisico Carlo Rovelli (Tedx Talks, 2012) si esprime molto chiaramente sulla non necessità di un concetto di tempo “ticchettante”, di un orologio cosmico, per comprendere i fenomeni della natura. Ben diverso è quando ci poniamo su un piano ontologico. Merleau-Ponty usa un’espressione emblematica: “sono io stesso il tempo” (1945/2018, p. 539). La temporalità dei fenomeni non è qualcosa di intrinseco agli oggetti del mondo, ma si realizza nel rapporto tra il soggetto e il mondo, in quell’immersione partecipata.

Da questa affermazione deriva che il tempo lineare non è adatto a rappresentare la temporalità vissuta, in quanto si tratterebbe di una concatenazione di momenti isolati. Avendo concepito, secondo la prospettiva fenomenologica, il movimento come fondante dello spazio primitivo, nella possibilità di percorrere l’oggetto è già presente una temporalità vissuta. Non si tratta di un *continuum*, ma di una ritmicità – persino ciclicità – che ricomprende e significa nella presenza gli elementi del passato (ritenzione) e del futuro (protensione) (Fuchs, 2020, 2021c; Merleau-Ponty, 1945/2018). Nella prospettiva da noi adottata, considerare il passato come una collezione di presenti passati e il futuro come l’immaginazione di futuri presenti non può esaurire il vissuto della temporalità. Piuttosto ci si avvicina di più all’idea agostiniana di un passato-nel-presente e di un futuro-nel-presente. Invero, bisognerebbe andare ancora oltre: questo pensiero di agostiniana memoria vorrebbe il tempo come unicamente dato nell’anima e “contratto” su di un presente, mentre noi lo sentiamo come incarnati e lo viviamo tramite una ritenzione e una protensione. Il passato è passato e non è una memoria che, a suo modo, ri-presenta un momento vissuto; non è un presente-non-presente, ma è contemporaneamente al nostro presente e è da questo ricompreso.

L'unione di un tale passato incarnato con le condizioni date nel presente è ciò che Benasayag (2015/2016b, p. 32) chiama *destino*: un destino ben distante dall'idea di fato, un intreccio che dà i limiti alla nostra esperienza, la definisce e le consente di protendersi nel suo futuro, di navigare il nostro campo di possibilità. Destino, in fondo, deriva dal verbo latino *destinare*, composto da un derivato di *stare* unito alla particella *de-*, la quale indica il movimento dall'alto al basso. Si può anche risalire ad una forma ricostruita di Proto-Indoeuropeo (*sth-) che può significare “stare”, “porre”, “posto”, “posizionamento” o “un posto/luogo”. Non potrebbe essere più chiaro che la natura del destino non è di essere un fato scritto nelle stelle che si dipana attraverso un tempo tiranno lineare ed inevitabile, ma è quella di porci in situazione.

Notiamo inoltre che facendo riferimento a questo destino, non interroghiamo soltanto un passato esplicito, autobiografico, ma un più complesso passato incarnato e vivente (Fuchs, 2020). Lo vediamo in noi anche attraverso gli *habitus* del corpo, che non sono certo espliciti, dato che il loro fondamento è insito nell'oblio della loro origine. Abbiamo dunque esperienze che si collocano in una temporalità vissuta ed incarnata (un tempo primo dell'esperienza, ingenuo, etimologicamente inteso) e altre che si situano in una temporalità autobiografica, legata ad un corpo e anch'essa connessa a quel tempo ingenuo, e tuttavia costituentesi come un flusso. Forse ci potrebbe essere congeniale figurare questo tempo come una sorta di spirale, la quale è però in grado di contrarsi ed espandersi, portando il tempo vissuto a adagiarsi su un'autobiografia.

Oltre alla figurazione della spirale ci permettiamo di proporre, come metafora, l'intuizione dell'ipersfera, che è caratterizzata dalla possibilità di espandersi-contrarsi-muoversi nello spazio. Si tratta di un oggetto geometrico che corrisponde al passaggio della sfera ad una dimensione spaziale superiore. Per semplificare la comprensione,

partiamo dalla sfera: se viene spinta una sfera attraverso un piano, ciò che vediamo apparire sul piano stesso è un cerchio, che da un punto adimensionale si espande fino a raggiungere il diametro della sfera, per poi tornare a contrarsi di nuovo su di un punto. La nostra esistenza e il nostro tempo vissuto possono essere visti come una ipersfera che viene spinta nello spazio tridimensionale: in un preciso momento e a partire da un punto di comparsa, si espande fino al suo massimo diametro per poi ricontrarsi in un nuovo punto di scomparsa. Se poniamo i punti di tangenza dell'ipersfera con lo spazio tridimensionale come Nascita e Morte (messa al mondo e dipartita), l'espansione e il restringimento corrisponderanno all'ampliarsi e al ridursi del nostro possibile campo relazionale. In questa evoluzione dinamica, l'ipersfera-il nostro tempo non cambia la sua natura. Le continue intersezioni che si generano dall'evoluzione dell'ipersfera attraverso lo spazio (espandendosi-contruendosi-muovendosi), generano il nostro flusso autobiografico. Allo stesso modo, nella sua evoluzione, la nostra sfera tocca o interseca quella dell'Altro. Se la nostra sfera si espande eccessivamente, l'Altro si distanzia fino a perdersi ed il tempo vissuto arriva quasi a dissolversi, come accade nell'esperienza depressiva. Quando invece si contrae su sé stessa, consentendo un'eccessiva vicinanza dell'Altro, si genera angoscia.

Forse diventa chiaro il perché abbiamo così intitolato il paragrafo.

Nelle visioni di pura narrazione che ci sono al giorno d'oggi nel senso comune, ossia del vivere sé stessi e il proprio tempo principalmente per come ci si racconta, la tendenza che si mostra è quella – come abbiamo notato in fotografia – di piegare sé stessi alla propria volizione. Cambiare la trama della propria storia, fondamentalmente a parole, significa avere la capacità di cambiare radicalmente il proprio essere. Per questo si sente spesso parlare di persone che si sono “reinventate da zero”, che hanno “cambiato vita”.

In un certo senso è così, per quanto riguarda l'autobiografia, ma non è così semplice per il tempo vissuto. Per il flusso narrativo non è insolito guardare al passato (qui come memoria) e notare l'abisso che ci separa da chi eravamo: per idealità, modi di fare, di comportarsi, di vestirsi, etc. Questi "scarti" non sono affatto inusuali. È ben altra cosa, però, ritenere che il tempo vissuto si adagi perfettamente su una cronologia. Alla luce di quanto abbiamo delineato non può che risaltare come il tempo incarnato ricomprende quegli "scarti" nel nostro presente vivente, nell'impossibilità di adagiarsi completamente sull'autobiografia e ancor meno di adattarsi a scelte di "stile narrativo" talvolta forzate. Sarebbe al limite di un pensiero magico (o alchemico) il credere che la parola – in questo caso una credenza espressa su sé stessi – possa cambiare così radicalmente il nostro essere incarnati e situati.

Premesso questo quadro sul tempo, si può comprendere quanto segue. Nella comunicazione mediata dai supporti tecnologici facciamo inevitabilmente esperienza di una temporalità diversa del dialogo. Ancor di più: si fa esperienza di una temporalità dialogica pressoché disincarnata, che manipola, oltretutto, il flusso autobiografico secondo la comodità o l'esigenza di un "ticchettare" sociale volto sempre più alla produttività e meno al vissuto. Si tratta di comunicazioni nelle quali il corpo non vibra, non può entrare in risonanza, non si addentra nell'atmosfera e non trova l'immediatezza del contatto.⁹

Nel caso della messaggistica istantanea si vive una sorta di frazionamento, costantemente in bilico tra il fantasma della comunicazione e l'oblio della conversazione. Spieghiamo meglio: il fantasma lo incontriamo quando la conversazione rimane in sospeso ed attendiamo una risposta – ben diverso dall'attendere una telefonata –

⁹ Dovendoci qui concentrare sulla temporalità si lascia alla trattazione subito successiva il chiarimento di questi termini, riferiti – in ordine – all'uditivo, al senso orale e al tatto.

all'interno di quello che dovrebbe essere un "botta-risposta". È come sconnettersi dall'Altro, ma mantenere uno spazio del nostro essere e del nostro tempo dedicato a quella situazione; ne risulta un ritmo talmente dilatato da rischiare di strapparsi. Fuchs (2020), spiegando la sua posizione sul tempo vissuto, mostra come nella ritmicità si sperimentino delle unità di presenza, che non si concatenano in un *continuum* lineare, ma formano intervalli, che si combinano ritmicamente in gruppi significativi – l'esempio portato è quello dei rintocchi del metronomo. Il problema si insinua nel momento in cui questi eventi sono eccessivamente distanziati: questo è proprio il rischio che corre la comunicazione istantanea quando ci si scollega dalla conversazione. Quel fantasma ci perseguita per un po', data la significatività che affidiamo alla conversazione, ma può arrivare a dissolversi quando ci troviamo a dover recuperare il filo. La conseguenza di ciò sta nella necessità di reinterpretare la conversazione per riprendere la trama del dialogo.

Anche nelle videochiamate permangono dei problemi di tempo. Al di là dei possibili ritardi dell'audio per disfunzioni di rete e anche con la più bassa latenza ottenibile, ciò che si vive è una simulazione di presenza. La temporalità è incarnata e i soli vista (non la visualità incontrata nel precedente paragrafo) e udito (non l'uditivo risonante) non sono in grado di aprire la porta dell'incarnazione. L'esperienza temporale rimarrà limitata alla linearità cronologica moderna – in accelerazione nel post-moderno e vorticoso nel nostro tempo "ultra-moderno". Con ciò non si intende dire che non possa esserci comunicazione, ma che l'esperienza del tempo vissuto non può essere riportata nella comunicazione virtuale. Questa è la ragione per la quale parliamo di un circolo spezzato, ancora meglio sarebbe dire che è forzato su un percorso rettilineo.

In questo scenario si integra ed acquista un respiro più ampio la precedente argomentazione riguardo l'ambiguità tra morte e vita e la mitigazione del carattere tragico

della prima nella virtualità. La temporalità vissuta, lo spazio primitivo, la risonanza, l'immediatezza tattile e le atmosfere permeano l'esperienza, manifestandosi nello stesso orizzonte; perciò, ogni considerazione può acquistare nuova luce con il procedere nella trattazione. Abbiamo già fatto notare come la temporalità vissuta sia in aperto contrasto con la linearità cronologica proposta dal ricordo Facebook. Nell'ambiguità morte-vita il ritmo è costante come uno sciabordio, un moto ondoso che ci porta a dover riconsiderare la morte e il distacco dalle esperienze in maniera incessante. È un'epifania della nostra finitezza che ci pone al contempo in due dimensioni: da un lato soli di fronte al nostro tempo vissuto e noi stessi, dall'altro nella condivisione di un orizzonte assieme a tutti coloro che possiamo chiamare umani. Da questa finitezza scaturisce il desiderio dell'incontro, nella consapevolezza della sua inevitabile irraggiungibilità (Stanghellini, 2017). Infatti, per quanto ci avviciniamo e comprendiamo l'Altro, egli rimarrà sempre oltre un limite invalicabile.

Noi siamo il nostro tempo: un tempo ritmico e dato negli incontri, nel nostro inerire al mondo-della-vita. Gli eventi che si riconnettono in queste onde, attraverso le quali tracciamo una rotta, sono il nostro presente – la nostra presenza – nell'ambivalenza tra il tempo vissuto e la narrazione autobiografica. Siamo protési in un incontro e nel momento stesso di questa protensione gettiamo il nostro futuro, attraverso le possibilità che si delineano nel limite della nostra esistenza. Ciò a discapito sia del fato deterministico, che dell'illusione di poter creare *ex novo* ogni possibilità che ci renda appagati nella storia che vorremmo narrare.

2.2.4 L'oralità mancata (gustativo e olfattivo)

Si sta delineando un percorso che deve essere considerato integralmente, allo stesso modo in cui non possiamo più guardare all'incarnazione come l'unione di corpo e mente,

invece che alla immediata unitarietà della carne vivente. Ci stiamo dirigendo al vedere una singolarità, che è assai diverso dal parlare di una individualità. Essere una singolarità non significa essere “soggetti di” e possedere il fenomeno che ci si presenta, così come l’esperienza non ci può appartenere totalmente, considerato che, in buona parte, non dipende da noi. L’esperienza è personale, ma ciò non elimina il mondo dall’equazione: nel momento in cui facciamo esperienza siamo immediatamente al di fuori di noi (Galimberti, 1983/2021, p. 119), tendiamo verso il mondo, ne siamo subito immersi. Forse allora siamo “soggetti a” qualcosa (Francesetti, 2022a, p. 304). Il mondo ci si presenta, noi siamo in esso, qualsiasi cosa facciamo non possiamo sottrarci ad esso. Ma se è vero quanto detto verrebbe, da affermare che siamo “soggetti in”.

Ciò che qui si apre è una breve indagine sull’atmosferico, possibile grazie agli scritti di Tellenbach (1968/2013) e Minkowski (1936–2005). L’atmosfera si presenta e si dipana non grazie alla visione, ma all’oralità. Nel testo curato da Francesetti e Griffero (2022) viene mostrato come l’atmosferico e l’eidetico – la visione degli oggetti, il dettaglio che si staglia preciso – siano alternative e non esclusive modalità di fare esperienza del mondo (di Petta & Tittarelli, 2022). Si mescolano e si impastano attraverso le nostre dimensioni sensoriali, il nostro corpo, in definitiva attraverso di noi.

Se la vista – o meglio la visualità – è il senso che più è improntato all’eidetico, quello votato a mostrarci più in profondità l’atmosferico è ciò che Tellenbach (1968/2013) chiama il senso orale, l’intreccio inestricabile di gustativo e olfattivo.

Non si tratta semplicemente di un’aura che emana dalla persona, ma della manifestazione di un “tra”, un quasi-oggetto che non sa farsi catturare dall’eidetico (di Petta & Tittarelli, 2022). Con “quasi-oggetto” intendiamo che non si tratta di una oggettualità per come siamo soliti intenderla, piuttosto di una sorta di vaporosità, una

indefinitezza che al tempo stesso promana dalle persone e le connette, abbracciandole; qualcosa che siamo forse più abituati a percepire nei sogni, nei quali le atmosfere e l'informe sono più presenti rispetto all'esattezza eidetica. L'atmosfera contiene sia noi che l'Altro; la sua spazialità non è percorribile come quella che abbiamo mostrato nello spazio primitivo, in quanto non è la percorribilità il suo discrimine, piuttosto la presenza stessa. In tal senso appare fortemente la sua sincronicità, condivisa dall'immediatezza del tatto (Minkowski, 1936/2005, p. 158), una temporalità che ci pone nella compresenza, si respira, per così dire, la stessa aria.

L'atmosfera – informe preriflessivo – ci pone immediatamente in relazione. Gustiamo e odoriamo l'Altro, nonostante, certo, il senso orale sia più delicato e meno vibrante rispetto ad altri sensi. L'aura dell'Altro si sparge e satura l'atmosfera penetrandoci, e noi la aspiriamo e ne siamo pervasi.

Il gustativo si mostra in un tassello ulteriore: il sapore del mondo. Il sapiente più grande è provvisto del gusto più raffinato (Tellenbach, 1968/2013, p. 42). Come le metafore che chiamano in causa il gusto, non si tratta di un gioco linguistico, piuttosto dell'apprezzamento di una primordiale conoscenza del mondo; il gustare comporta protendersi in maniera profondamente intima verso l'Altro e sostare nell'assaporarlo (Minkowski, 1936/2005, p. 185). Come il bambino che sente il latte dal seno della madre e immediatamente va oltre: sente la madre. Nell'olfattivo promanato da lei e nell'assaporarla, è nell'atmosfera con lei, è presente.¹⁰

¹⁰ Non posso, e mi si perdoni la prima persona, non far memoria della mia particolare esperienza dell'atmosferico. Mio padre è un imprenditore nel campo delle spezie, perciò sono abituato a conoscere intimamente il sapore di quelle materie prime, ma nel momento in cui veniva a salutarmi, da piccolo, e ci scambiavamo l'affetto di un bacio, non potevo che sentire un'atmosfera particolare. Ben al di là di me o lui, ma che avvolgeva entrambi, profumata, che si espandeva in quell'aura olfattiva che portava con sé e con un gusto che prendeva dalla sua pelle il motore vivo per animare le spezie e dare nuovo sapore.

Analizzando in questa maniera gustativo e olfattivo – per eccellenza atmosferici – rimane comunque il fatto che in rapporto al virtuale (almeno per quanto riguarda la comunicazione istantanea o i social media) non ha quasi senso parlarne. Sono irrimediabilmente stralciati dalle suddette esperienze virtuali, senza possibilità di venire integrati. In esse non c'è presenza, né immediatezza – un gran paradosso, considerato che nell'uso comune “immediato” è sinonimo di “istantaneo”, ma che il primo implica l'assenza di una mediazione.

Ciò che spinge a parlare di un senso “mancato” è dunque il fatto che noi, come centro soggettivo di esperienza incarnata in relazione, siamo un corpo anche nel momento in cui la virtualità impedisce parte della nostra sensorialità.

Inoltre, questo paragrafo ha dato l'occasione per parlare dell'atmosferico come informe (*atmos*), alternativo alla forma (*eidōs*) (di Petta & Tittarelli, 2022).

Di Petta e Tittarelli (*ibidem*) descrivono molto bene come queste due modalità si staglino sullo stesso orizzonte, similmente alle luci di un tramonto: mostrano i dettagli in chiaroscuro, per adombramenti, mentre la sfumatura delle linee, la fusione con l'orizzonte stesso, la materia che viene catturata da quei chiaroscuri, sono quel “quasi-cosa” (*atmos*) informe.

L'atmosferico non si limita, dunque, al senso orale, ma si estende alle altre sensorialità. Nel virtuale, tuttavia, esso rischia di perdersi, in quanto ciò che ci troviamo di fronte sono oggetti molto definiti (testi, foto, video, file audio). La forma sovrasta l'informe, il che ci porta ancora una volta ad una parziale assenza dell'Altro. Le caratteristiche dell'atmosferico, sempre accanto all'eidetico nella nostra sensorialità, continuano a inserirci in un orizzonte che non contempla soltanto oggetti definiti, men che meno persone definite, ma ci presenta quella “quasi-oggettualità” che ci avvolge e fa

compenetrare le persone in relazione tra loro. Una simile compenetrazione non può darsi in un conteso – quale è quello virtuale – dove l'immediatezza è sacrificata per poter compensare la distanza e la realtà viene fissata in forme rigide (agganciata all'eidetico), impoverendo la com-presenza e privandoci dell'atmosferico.

2.2.5 La risonanza non condivisa

L'aver dato precedenza al senso orale e al suo carattere atmosferico – pur non ritrovandolo direttamente nella comunicazione virtuale – rispetto all'uditivo, non è una scelta casuale né priva di senso. Infatti, ci risulta utile per portare l'attenzione su come l'udito, che nella nostra quotidianità è centrale per la relazione, nel virtuale subisca un depauperamento, proprio in rapporto alla sua atmosfericità.

Come Minkowski (1936–2005) acutamente delinea – così come fa per gli altri sensi – non si tratta di porre l'attenzione sulla sensibilità fisiologica che l'orecchio consente, quanto sulla relazione fondamentale e vitale che l'uditivo intrattiene con il mondo e che comprendiamo nel verbo “risuonare” (p. 84).

La risonanza riempie lo spazio, sia che sia prodotta da un frastuono che da un sussurro. Il suono si amplia fino a vibrare con tutto l'ambiente che è in grado di raggiungere. Risulta quindi un profondo – e la profondità è caratteristica del risuonare – rapporto tra il risuonare e il riempire: la pienezza. Queste vibrazioni attraversano lo spazio, lo colorano; non si tratta necessariamente di propagazione per come l'intenderebbe la fisica. La risonanza è qualitativa e si colloca ancor prima dell'udito, che è piuttosto la sua estrinsecazione. Questo ci fa capire meglio le metafore che popolano il nostro parlare in riferimento all'uditivo: “sentirsi in risonanza con qualcuno”, “provare un senso di armonia”, “essere sulla stessa lunghezza d'onda”, etc. Esse ci mostrano, come Minkowski stesso afferma (1936/2005), che la risonanza permette di trascendere la separazione tra

un individuo e il mondo degli oggetti, anzi riporta ad un'unitarietà "respirante" del soggetto con il mondo-della-vita (p. 89). A ben vederla (o forse udirla), il sonoro è capace di farci sentire il mescolarsi di eidetico e atmosferico. Il suono, come onda che si propaga, si muove in quello spazio primitivo descritto in precedenza rivelandone la profondità fondamentale. Essenzialmente legato al risuonare – quindi alla pienezza, la quale consente di sentire anche il riempimento di un silenzio (Minkowski, 1936/2005, p. 88) – esso evoca l'atmosferico. Il suono si dipana con noi – non possiamo più dire dentro o fuori – nella meraviglia di paesaggi sonori (Bull & Back, 2003/2008). Quelle vibrazioni, che diventano il timbro di un'immagine, di un'oralità o di un tocco, arrivano ad indentificare un'ambiente senza separarlo dall'orizzonte dell'esperienza, ma rendendolo evidente e facendolo accarezzare dalla nostra attenzione. Questo paesaggio sonoro può avere il carattere dell'inquietante, del rassicurante, oppure evocare un luogo ben preciso e le sue usanze, in un'esperienza profondamente sinestetica.

Cosa, di questo, rimane nella comunicazione virtuale? Come visto nel senso orale, non vi è compresenza e questo comporta che anche la risonanza non riesce a spargersi oltre il limite del computer. La sorgente diventa una cassa che riproduce, non una voce che parla; non possiamo negare che nella nostra esperienza la riproduzione di una canzone sia eguale alla presenza fisica ad un concerto. Veicola certo un'emozione, ma elimina la situazione, rendendo l'ascolto un'esperienza più immaginativa che vissuta fin nella sua poderosa essenza (questioni che riguardano anche i concerti virtuali).

Nel virtuale non possiamo vibrare con l'Altro, perché non condividiamo lo spazio che viene riempito dalla sua sonorità presente ed incarnata, non condividiamo il paesaggio sonoro e quindi l'atmosfera. In questa limitatezza, si finisce per affidarsi soprattutto alla dimensione verbale, che manca però di incarnarsi nell'interlocutore.

In una tale situazione, l'udito viene scollegato da ciò che lo rende sonorità: il riempimento della risonanza. Di ciò che l'Altro vuole farci comprendere, rimane solo il testo e forse, in parte, la timbrica della voce, ma non certo la capacità di far risuonare – armonicamente o in disarmonia – il nostro essere con lui. In questo vissuto uditivo il mondo-della-vita è ridotto.

Presentiamo il concerto come contraltare di questa esperienza spezzata, non per il divertimento che offre, ma per l'atmosfera che consente di respirare. Che sia un concerto sinfonico, un'opera lirica, un festival o un evento negli stadi, pur con timbri diversi, ci mostra il “tra” (Kimura, 2022) che connette e colora l'esperienza di tutti gli astanti con quella degli esecutori. Non risulta possibile separare l'evento dal luogo nel quale si svolge: una profonda situazionalità. Le note che si diffondono sono l'eidetico che dipana la melodia, la forma, mentre l'atmosfera si fa strada nella vibrazione risonante. Intima e allo stesso tempo condivisa, impone l'indistinzione dell'io e del tu, per elevarsi in quel “tra”.

Un esempio in letteratura di questa compenetrazione di atmosferico ed eidetico nella musica è riscontrabile nel mito cosmogonico contenuto nell'Ainulindalë (La Musica degli Ainur) de Il Silmarillion di Tolkien (1977–2017). Questi Ainur, i primi generati da Eru/Ilúvatar, conversano con il creatore attraverso temi e musiche, fino a che

Ilúvatar disse loro: “Del tema che vi ho esposto, ora io voglio che facciate, uniti in armonia, una Grande Musica [...]”.
E si levò un suono di melodie infinitamente avvicinandosi che s'intrecciavano in armonia, le quali trascendevano l'udibile in profondità e in altezza, e i luoghi dove dimorava Ilúvatar ne furono riempiti fino a traboccarne e l'eco della musica si diffondeva nel Vuoto, ed esso non fu vacuo. (*ibidem*, p.31)

Da qui, per tre volte, si solleverà un tema diverso, in disarmonia con quello di Eru, ideato dal potente Melkor, e che trascinerà la musica verso cicli di armonia e disarmonia, creazione e distruzione. Nel mentre gli Ainur suonano, inoltre, compare di fronte ai loro occhi una visione di ciò che questi temi sono in grado di generare: la musica ha creato un mondo (Eä, il Mondo che È) e ad esso Eru dà forma secondo il desiderio degli Ainur di abitarlo. Una visione che è resa, peraltro, in maniera magistrale nell'illustrazione di Ted Nasmith.

Questi esempi dovrebbero rendere chiara l'assenza della dimensione uditiva nella comunicazione virtuale, la quale degrada l'uditivo al solo stimolo fisiologico unito al significato del testo portato. Nemmeno i silenzi sarebbero in grado di mostrare il loro sapore in questo contesto.

2.2.6 La mediazione virtuale

Il titolo del paragrafo può apparire vago e sembrare che non faccia riferimento ad una dimensione sensoriale specifica. Ci si ricorderà, a tal proposito, di come abbiamo precedentemente trattato di immediatezza della presenza in contrapposizione alla mediazione virtuale.

Il senso che più di tutti apre a questa prospettiva è il tatto attraverso il toccare e nel contatto (Minkowski, 1936/2005, p. 160,161).

Nel suo capitolo sul tattile, Minkowski lo intende a far da “*base* a tutte le altre qualità sensoriali” (*ibidem*, p.159), non in un'ottica gerarchica, piuttosto come ancoramento al mondo-della-vita. Gli altri sensi ci portando al di fuori di noi nel momento stesso della percezione, dirigono il nostro essere verso l'Altro. Questo vale anche se si volesse tracciare una sorta di gradiente di distanza tra i vari sensi: da quello che agisce più in lontananza al più ravvicinato; il tatto più di tutti dischiude la presenza, in quanto

nel contatto si ha l'immediatezza di una dualità in esperienza. Questa dualità – da non intendersi come separazione dualistica – è il punto fermo che ci permette di riferirci alla realtà.

Il tattile – “avere tatto”, “toccare” e “contatto” – riconduce il mondo alla portata della nostra presa.

Questo fa intendere perché il tattile è la base: non può esserci protensione se non si ha esperienza dell'Altro; questa esperienza primordiale è data nel contatto e invade gli altri sensi. Se mancasse questo ancoraggio al reale, ci ritroveremmo a ripiegarci su noi stessi, cadendo nelle esperienze che chiamiamo patologiche, o quantomeno, le qualità sensoriali degli altri sensi diventerebbero diafane e quasi evanescenti. Minkowski stesso parla di contatto vitale con la realtà come “essenza della personalità vivente nei suoi rapporti con l'ambiente” (1927/1998, p.49) e la mette poi in relazione con il contatto tattile (1936/2005, p.162), quello prettamente sensorio del tatto. Questa sua distinzione avvicina il contatto vitale alla vibrazione dell'uditivo, che è effettivamente la componente di presenza esistenziale (il vibrare armonicamente) che abbiamo già ravvisato nel paragrafo precedente. Il senso della dualità – di nuovo, non dualismo, ma il sapere di non essere soli – precede l'essere uno.

Nessuna qualità del tattile sembra preservarsi nell'esperienza della comunicazione virtuale – la discussione si farà più complessa ed articolata nel momento in cui si tratterà dell'ambiente virtuale. La mancanza delle qualità tattili rende quasi difficile mantenere uno statuto di realtà giungendo a forme epurate, ma non contattabili, che non si fanno prendere.

Un'esperienza vitale che si nutre del tatto, e che Merleau-Ponty (1945/2018, p. 236) considera un'atmosfera pervasiva irrinunciabile nella nostra esistenza, pur senza esaurirla, è la natura sessuata dell'Umano.

Nella sessualità si ha un contatto poderoso e irrinunciabile con l'Altro, che chiama ad appello la nostra Umanità, senza possibilità di sottrarsi a questa chiamata. Le perversioni nascono là dove cerchiamo di annullare l'Altro (Galimberti, 1983/2021). Nella tradizione di corpo inteso come strumento/macchina biologica, visione che oggi è radicata nell'uso comune, la facilità con cui si prova a trattare l'Altro quale veicolo di un piacere personale – che vorrebbe sottrarsi al contatto – non fa altro che causare disarmonia e carneficina (*ibidem*, p. 247).

Forse non nell'istantaneità, ma sicuramente in senso prospettico, ridurre l'Altro ad un oggetto, invece che considerarlo una coscienza che condivide l'esperienza del contatto nell'atmosfera, ci conduce ad un ripiegamento su noi stessi pari alla masturbazione. A tal proposito, non possiamo non notare la manchevolezza di contatto dimostrata dall'attuale pratica del *sexting*: l'eccitamento reciproco tra persone attraverso l'invio di messaggi e materiale multimediale. Al di là di quello che può essere un gioco di scoperta tra due partner, vi sono persone – che frequentano alcune piattaforme social quali Reddit e Snapchat, oppure utilizzano anche le applicazioni di messaggistica – che intrattengono veri e propri rapporti sessuali (in ogni caso di questo si tratta) attraverso questa modalità.

Ribadiamo: certamente si tratta di rapporti sessuali, ma non con un Altro presente, piuttosto con sé stessi. Il desiderio, che sappiamo essere mosso dall'assenza, da qualcosa di impendibile quanto le stelle (*de-sidera*), si ingigantisce in maniera inarrestabile poiché l'Altro non sarà mai sotto la nostra presa (il che non vorrebbe dire comunque possesso), diventando invece un'immagine eterea, eccitante al pari della

pornografia. In questa dinamica mancano il contatto, la reciprocità e l'atmosferico. Eliminare il contatto dalla dinamica del desiderio conduce ad un movimento quasi inerziale; con un'espressione cara al senso comune: un buco nero insaziabile, un pozzo senza fondo.

L'esempio che ora riportiamo presenta una riflessione non certo generalizzabile, ma che ci sembra curiosa ed ispirante per quanto riguarda la necessità umana dell'esperienza del contatto – e particolarmente del contatto affettivo e amoroso. Si tratta di alcuni passaggi del film “Meet Joe Black” (in Italia “Vi presento Joe Black”) (Brest, 1998). La Morte, qui fatta intendere come pressoché onnisciente, prendendosi una vacanza sulla terra necessita di appropriarsi di un corpo e non ne ricava le esperienze sensoriali, in quanto il suo incarnarsi in esso determina una nuova esistenza, come tabula rasa. La vediamo percepire il mondo con questa possibilità in maniera un po' goffa ed impacciata; risulta molto interessante la scena in cui, per la prima volta, Joe Black assaggia il burro di arachidi (*ibidem*, 0:43:57). Ha bisogno di guardarlo, odorarlo, gustarlo e sentirne l'esperienza tattile in bocca.

Ancora più significativo per ciò che stiamo discutendo, al minuto 1:55:07 (*ibidem*) accade qualcosa che cambia completamente le regole del gioco: il protagonista (Parrish), il morente scelto come guida nel mondo per la Morte, sente – e potremmo dire che coglie nell'atmosferico – che qualcosa è cambiato. Percepisce che la Morte incarnata è cambiata, si è a suo modo umanizzata e questo non per un'esperienza casuale. L'esperienza del contatto sessuale, vitale e tattile, che vediamo nella scena precedente, ha un riverbero, un'onda d'urto sconvolgente: la Morte incarnata si è completamente diretta verso l'Altro e ciò la lega all'esistenza della carne.

Il fatto problematico – e al tempo stesso per noi intrigante – è che nel momento in cui Black (la Morte incarnata) decide di portare con sé la donna della quale si è innamorato (Susan)¹¹, si rende conto che, nonostante la sincerità dell’innamoramento che Susan sperimenta, egli non può sottrarsi al fatto che il corpo “preso in prestito” per la sua incarnazione, era già stato incontrato da Susan (*ibidem*, 2:23:48). Per la Morte, l’incarnazione parte da zero, come fosse nascere, ma per Susan non può essere così: quel corpo l’ha già incontrato, un’altra esistenza che non è sovrascrivibile dall’uomo (Black) che ha davanti e del quale si è innamorata.

In questa rappresentazione, carica del dramma filmico, possiamo trovare la potenza del corpo nel contatto, comprendendo che non è più possibile sorpassare ingenuamente il problema fondativo della mancanza del tattile, né di altre qualità sensoriali, nella comunicazione virtuale.

2.3 L’incarnazione si scorpora

Come puntualizzato in apertura a questa trattazione, quanto analizzato nel presente capitolo non deve essere letto con lo spirito di una critica volta a demolire le tecniche e le tecnologie virtuali. La nostra argomentazione è volta a rilevare i punti di frizione che possono portare a delle importanti problematicità. Non dovrebbe essere necessario esplicitare il fatto che queste problematiche si ritroverebbero sia a livello soggettivo personale che interpersonale e relazionale, allargandosi fino alle interazioni sociali e/o istituzionali.

¹¹ È curioso che nell’opera teatrale originale di Alberto Casella (1924) la Morte porti effettivamente via con sé la donna, ma nella nostra opinione sembra più pregnante la scelta compiuta nella versione del film.

Quanto abbiamo discusso ha portato all'evidenza, in un cono di luce, ciò che risulta essere critico nell'inserimento di un'esistenza incarnata ¹² all'interno di una comunicazione virtualizzata. Il discorso si espanderà nel capitolo in cui tratteremo degli sviluppi degli ambienti virtuali, non certo novità, ma che hanno acquisito notevole rilevanza negli ultimi anni, subendo un'ulteriore accelerazione con il periodo pandemico.

Potremmo sintetizzare quanto esposto nei precedenti paragrafi con la considerazione che la virtualità parrebbe ridurre – se non eliminare – la parte di esperienza che si mostra nell'atmosferico. Tale riduzione deriva dal considerare l'esperienza corporea come una collettanea di sensazioni causate da stimoli, che deve essere interpretata da un sistema centralizzato (il cervello). Si tratta di una visione figlia del dualismo mente-corpo, la quale parrebbe dominare ancora lo sviluppo di molti saperi riguardanti non solo il corpo, ma anche la relazione corpo-macchina. Questa ibridazione è inevitabile, non stiamo cercando di annullarne la venuta (Benasayag, 2021), ma di prospettare un modo affinché essa avvenga evitando lo spaccamento dell'Umano, come accadrebbe, invece, con l'assorbimento dell'esperienza umana nel pensiero computazionale.

Il passo successivo a quanto descritto in questo capitolo, sarà mostrare brevemente un parallelo tra le mancanze vissute nel virtuale e le esperienze studiate nella psicologia del patologico, la quali possono avere il loro nucleo essenziale in simili mancanze. Se in questo capitolo, dunque, abbiamo rilevato le falle nel rapporto tra incarnazione e virtuale, in seguito cercheremo di guardare a queste come possibili centri attrattivi, capaci di condurre i vissuti sul sentiero del patologico.

¹² Nuovamente, non si intenda l'incarnazione, o embodiment, solamente come la somma di schemi cognitivi e stimolazioni sensoriali.

Vissuti patologici e virtualità

Con il presente capitolo intendiamo rapportare – come già indicato – l’esperienza virtuale con le tematiche esistenziali che aggregano intorno a loro i vissuti patologici della persona, focalizzandoci sulla virtualità della comunicazione mediata dai computer.

Non si tratta di dichiarare che il virtuale causi patologia, sarebbe un’affermazione errata e contraria a quanto finora argomentato, contenuti che non venivano posti nella cornice dei meccanismi causalistici. Ciò che qui si enfatizza, invece, è la non neutralità del virtuale rispetto alle dinamiche psicopatologiche. Molti studi mostrano come i mezzi virtuali siano un valido strumento per la diagnosi e il trattamento di determinati disturbi (Grochowska et al., 2019; Loomis et al., 1999; Singh Balhara & Singh, 2019; Thorstad & Wolff, 2019), ma si tratta comunque di strumenti nelle mani di tecnici (soprattutto VR per i trattamenti e, in determinati casi, social media per la diagnostica). Al di là delle possibili argomentazioni che si possono portare riguardo a questi utilizzi, che non sono oggetto della nostra discussione, l’intenzionalità strumentale con la quale sono approcciati ne determina un uso estremamente settoriale.

Le esperienze descritte nel capitolo precedente, invece, piuttosto che essere situazioni cliniche, si innestano nel tessuto della vita quotidiana. Questa è anche una ragione per la quale lasciamo la trattazione delle VR e delle VE al capitolo successivo – riguardante le prospettive future – in quanto esse non hanno ancora capillarizzato la quotidianità nella stessa misura dei social media e delle app di messaggistica, nonostante si tratti di tecnologie in circolo da trent’anni in contesti diversi.

Discutere dell’influenza della virtualità nella vita delle persone non significa, come spesso si fa intendere, parlare solo del suo uso e nemmeno solo in termini di frequenza,

contenuti visitati, etc. Ampliare il nostro sguardo in proposito significa ricomprendere anche la dimensione dell'involontario: affine al destino, che si inserisce nel nostro rapporto con la virtualità, rapporto che siamo soliti considerare sotto il nostro controllo pieno e consapevole. L'intenzionalità con la quale ci si avvicina ad essa, i bisogni che vi riversiamo e in genere la situazione di socialità nella quale pensiamo di inserirci, influenzano – e in parte modellano – l'uso di questi mezzi.

Essendo degli strumenti, certamente essi non possono essere considerati causa di alcun vissuto disturbante o perturbante – così come un'automobile non è causa di comportamenti pericolosi, ma il mezzo elettivo attraverso il quale alcuni esprimono la tendenza ad adottare tali comportamenti. La strumentalità, tuttavia, non va sottratta da alcune considerazioni estremamente importanti. La virtualità potrebbe porsi, nella prospettiva che stiamo presentando, come una situazione patogena (Borgna, 2016, p. 52), poiché potrebbe stimolare strutture che nella persona sono già predisposte a offrire delle “riletture” patologiche e che Borgna stesso chiama “determinanti”. Rossi Monti e Stanghellini (2009, p.250) si riferiscono ad una modalità simile parlando dell'inserimento in situazione, molto distante dalla semplice risposta all'ambiente, nominandola “trauma-chiave-serratura”. Il contesto in cui siamo immersi può sollecitarci, risuonare in noi come una chiave accoppiata ad una serratura.

In tema di risonanze, notiamo come, per parlare di patologico, stiamo adoperando termini e concetti già incontrati nella trattazione dell'atmosferico. La risonanza, alla quale abbiamo appena accennato, richiama il contatto vitale e il fatto che il “dolore abbia bisogno della carne dell'altro per poter essere attraversato” (Francesetti, 2022b).

Muovendoci nella prospettiva fenomenologica, ci siamo inseriti in una cornice di incarnazione per la quale non ci è consentito sottovalutare le mancanze insanabili delle

qualità sensoriali, riscontrate nell'esperienza virtuale. Non si tratta di una stortura da raddrizzare, ma di un'assenza che nemmeno il miglior sviluppo auspicabile può superare. Questo ci porta a delimitare lo spazio della virtualità all'interno di quelle che potremmo considerare "protesi relazionali".

Procedendo nella psicologia del patologico: l'esistenza che si organizza attorno ad una vulnerabilità (Stanghellini, 2017, p. 106) – la patologia personale – è sia una sorta di compito personale, il modo migliore che quell'esistenza ha trovato per poter inerire al mondo-della-vita, che la manifestazione di una possibilità insita nella "matrice umana", strutturata nei riti sociali. Una consapevolezza che viviamo in maniera diffusa è che determinate epoche si focalizzano su determinati temi; la stessa ragione per la quale il vissuto depressivo del quale si parlava nel post-modernismo non può essere considerato uguale a quello di oggi, "ultra-moderno", più legato all'insufficienza e all'inadeguatezza, piuttosto che alla colpa (Galimberti, 2007/2022, p. 81). Tuttavia, l'analisi fenomenologica ha consentito di trovare delle strutture nelle quali questi contenuti mutevoli si inscrivono, modellandosi nelle esperienze spazio-temporali ed interpersonali; si va al di là di una semplice categorizzazione nosografica aprendo le porte ad una psicologia del patologico (Rossi Monti & Stanghellini, 2009).

Nell'inter-relazionalità – e soprattutto inter-corporeità – del mondo-della-vita ci troviamo immersi in eventi, "tra", atmosfere che vanno ben oltre la soggettività intesa in maniera individualistica. In questo senso, parliamo di un rapporto tra una "matrice umana" del disturbo e le caratteristiche personali del vissuto patologico. Come scrive Galimberti (2007/2022, p. 12) non si tratta più di trattare disturbi psicologici individualizzati come intesi nel secolo scorso, ma di confrontarsi con disagi culturali.

Queste problematiche trovano terreno fertile nelle disarmonie, momenti di asincronia, in quella che Stanghellini (2017) chiama relazione Io-Tu. L'alterità si presenta come condizione fondamentale della costruzione identitaria poiché, come abbiamo detto, la dualità precede la singolarità. Diventa anche di fondamentale importanza la considerazione che questa alterità sia insita in noi stessi, nell'altro rapporto fondamentale tra *Che cosa?* e *Chi?* siamo. Da questa relazione tra materia e forma del nostro essere soggettivo scaturiscono compiti, scelte, sensazioni di estraneità e familiarità, la necessaria mediazione tra medesimezza (materia) e ipseità (forma), la responsabilità data dal nostro corpo che fa capo al nostro sé (Stanghellini, 2017, pp. 38-45).

Detto ciò, le determinanti che si esprimono nel patologico sono parte della realtà di ognuno. Non si tratta di ricostruire un concetto di normalità a partire dalla patologia, piuttosto di prendere consapevolezza di come i vissuti patologici si impennino su strutture condivise dell'esperienza umana, incapaci di mantenere la relazione con l'Altro. Qui si innesta l'indagine sul virtuale, in quanto parte della cultura odierna e dunque elemento di quel disagio culturale.

Il concetto di "dispositivo" diventa un valido strumento per le considerazioni che si andranno a fare: si tratta dei fenomeni che fanno parte dell'esistenza umana e ne rappresentano il fondamento, un *a priori* che dispone, dunque, dell'Uomo e non viene disposto da esso. Ciò non limita, tuttavia, la nostra libertà, ma la pone in situazione. Sono proprio questi dispositivi che troviamo già approntati alla nostra venuta al mondo, fanno parte della cultura che andiamo ad abitare e dunque fanno parte di noi (Rossi Monti & Stanghellini, 2009; pp. 201-202). Si tratta di strutture invariante, anche se il contenuto del quale dispongono cambia costantemente e per sua natura. Il modo in cui i dispositivi antropologici si mostrano nelle esperienze patologiche ci consente di vedere quali sono

le strutture personali sulle quali l'esperienza del virtuale può fare leva, portando allo squilibrio nella relazione con l'alterità: quella in noi e fuori di noi. La vulnerabilità, in quest'ottica, può essere considerata un dispositivo.

Ci chiediamo, dunque: tutti i sintomi che compaiono nelle categorie diagnostiche, come possono riconnettersi in un'unità di senso che coinvolga l'esperienza virtuale?

3.1 Il contesto

Da quanto trattato finora, si evince che non verranno considerate delle categorie diagnostiche come oggetti o come malattie simili ad affezioni virali. Tuttavia, i report e le statistiche relative ai disturbi mentali possono essere un valido strumento per farsi un'idea della situazione nella quale si opera o sulla quale si indaga. Questo è un modo per cercare di individuare come lo "spirito dell'epoca" si mostri nel disturbo personale; sarà nostro compito il comprendere come i disturbi più diffusi potrebbero coinvolgere il virtuale nella configurazione e significazione dei vissuti soggettivi.

Secondo i dati dell'OMS (2022) gli incrementi maggiori si riscontrano nel disturbo depressivo (26%) e d'ansia (28%). I dati elaborati sono riferiti al 2020 e vedono un forte aumento rispetto all'anno precedente. Le due categorie già nominate sono le più frequenti, seguite da: disturbo bipolare, PTSD, schizofrenia, disturbi alimentari, comportamento dirompente e disturbi del neurosviluppo.

Negli adolescenti (10-19 anni) ansia e depressione rimangono i più diffusi: 3.6% (10-14 anni) e 4.6% (15-19 anni) per l'ansia; 1.1% (10-14 anni) e 2.8% (15-19 anni) per la depressione. Altre condizioni sono: disturbi comportamentali, alimentari, psicosi, suicidio e comportamenti autolesionistici, risk-taking.

In Italia (Ministero della Salute, 2021) le indagini sulla salute mentale sono centrate soprattutto sui dati ottenuti da ricoveri o trattamenti in strutture, sono quindi focalizzati

particolarmente sulle sindromi psichiatriche. Il fatto di tralasciare moltissimi dati riguardanti soggetti non clinici, mostra l'attuale considerazione che si ha del disagio psichico nel nostro Paese. Nell'indagine del Ministero risultano più diffusi la depressione e la schizofrenia (e altre psicosi) – considerando la prevalenza dei disturbi –, rispettivamente con 32.6 e 32.1 ogni 10'000 abitanti. Seguono i disturbi nevrotici e somatoformi (18.4). I dati appena presentati riguardano gli abitanti con più di 18 anni, per i minori il riferimento in Italia è un report che si concentra soprattutto sulle conseguenze della pandemia da COVID-19 (Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, 2022).

Quanto viene ricavato da quest'ultimo studio è una forte presenza di sentimenti di stanchezza, incertezza, preoccupazione, irritabilità, ansia, disorientamento, nervosismo, apatia, scoramento ed esaurimento. Presso i servizi, le richieste di aiuto correlate a tali sentimenti – che non vengono integrati in esperienze emozionali – sono in aumento. Le condizioni rilevate come più frequenti sono: disturbi del comportamento alimentare, ideazioni suicidarie, tentato suicidio e suicidio, autolesionismo, alterazione del ritmo sonno-veglia e ritiro sociale. Ad ogni modo, i disturbi diagnosticati hanno un incremento meno rapido rispetto ai sentimenti nominati in precedenza. Si può notare come questi ultimi, oltre al fatto di essere difficilmente riconnessi ad un'emotività che li comprenda e li integri, siano molto legati ad esperienze corporee. Questi sentimenti, come capita di incontrare nei discorsi quotidiani dei giovani, si traducono spesso in un “non sentire il proprio corpo”. Sovente si tratta, piuttosto, di sentire il corpo in maniera eccessiva, senza la possibilità di dare a quell'informe, a quel “santo merdoso” (Stanghellini, 2017, p. 138), una forma, così da poter nominare le proprie emozioni e conferire un senso ai propri vissuti. Del resto, la nostra società si caratterizza per una grave mancanza di educazione

emotiva, essendo più orientata ad un'educazione alla produttività e all'efficienza, persino nei cicli scolastici: un'educazione sostanzialmente tecnica.

3.2 Depressione

I dati collocano la depressione come una condizione particolarmente diffusa, anche se ciò non significa che solo i vissuti clinicamente rilevanti siano degni dell'attenzione dei professionisti della salute.

Nell'esperienza patologica, la vulnerabilità che si pone come centro del vissuto depressivo è la perdita dell'Altro. Tale perdita determina un appiattimento della persona, relegandola al ruolo sociale nel quale essa è inserita (Stanghellini, 2017, p. 132). Ciò può corrispondere a un bisogno di certezza in un'esperienza personale che distrugge i confini temporali e dilata a tal punto l'ipersfera da allontanare l'Altro, fino a perdere l'esperienza del tempo vissuto e mantenendo solamente un'autobiografia cristallizzata, nella quale è difficile muoversi. Si diventa consapevoli di aver perso qualcosa lungo la strada, ma la perdita è talmente accentrante da non sapere più che cosa si è perso assieme ad essa (Rossi Monti & Stanghellini, 2009, p. 272).

Roubal (2022) tratteggia un quadro dell'esperienza depressiva che potremmo assimilare all'immagine di un buco nero. Un oggetto con una tale forza attrattiva da creare una "bolla" – l'orizzonte degli eventi – che lascia nascosta la propria essenza intima. Al tempo stesso una concentrazione estrema (la singolarità) e un'espansione mortifera (l'orizzonte). L'abbandono e la ferita d'amore nella persona che è sensibile alla sollecitazione – situazione patogena (Borgna, 2016, p. 52) –, bloccano l'esperienza dell'Altro, trattenendone il fantasma e riducendolo a schemi di comportamento e ruoli predefiniti: la stereotipia che incontriamo quale sintomo. In questa immagine risulta evidente come qualsiasi cosa si possa dire o fare per risollevare la persona, non faccia

altro che nutrire il buco nero. L'atto principe per trasformare quell'abisso in un vuoto fertile diventa, allora, una prova di fiducia (Roubal, 2022, p. 96). Il buco nero stesso è un elemento che consente al cosmo di essere come lo conosciamo, in una dinamica ponte tra esistenza (la gravitazione data dalla singolarità) e la distruzione (la caduta oltre l'orizzonte degli eventi). Diventa ovvia l'infruttuosità dei tentativi di far reagire la persona. Serve piuttosto un abbandono fiducioso¹³, saper contattare la vitalità della persona nell'esperienza depressiva, non potendo indurla dal di fuori. Questo diventa possibile con una sintonizzazione, si acquisisce il tempo dell'Altro, ci si inserisce nella stessa atmosfera, piuttosto che rifiutarla. Questo cosa implica? Che non si può fare a meno della presenza. Se il dolore dell'Altro deve trovare spazio nella nostra carne, come possono uno strumento tecnologico e un'ambiente virtuale incontrare questa necessità?

L'esperienza della relazionalità virtuale deve essere valutata in rapporto ai vissuti depressivi, poiché ha la potenzialità di collocarsi sia come situazione patogena che come strumento per il mantenimento della dinamica già in atto. Essa piega il tempo di entrambi gli interlocutori – sia che stiamo parlando di terapia, che di una relazione personale – con il problema fondamentale che la persona, nel vortice depressivo, non lascia piegare il suo tempo. Il tempo vissuto, anche se distorto dal *pathos* e forse soprattutto per questo, sopravanza quello cronologico che impera nella virtualità. La ferita d'amore ha così fagocitato quel mondo, bloccato negli schemi patologici che, tuttavia, restano il modo migliore, per la persona, di rapportarsi all'Altro. L'inter-relazionalità, l'atmosfera, quella sorta di micelio umano, sono perseguibili non cercando di trainare l'Altro, ma passeggiando sulla soglia dell'orizzonte degli eventi e gettando lo sguardo oltre di esso. Abbiamo già visto che nella comunicazione virtuale sia il contatto vitale, sia la risonanza

¹³ Brilla l'immagine del protagonista di *Interstellar* (Nolan, 2014), Cooper, che abbandonandosi al buco nero Gargantua, trova gli elementi utili, esplorandolo, per salvare l'umanità ormai condannata.

e il senso orale sono limitati, se non stroncati. Come possiamo toccare l'Altro, avvertirlo ed essere a lui compresenti in una sensorialità così configurata? Ciò che ne risulta è piuttosto un maggiore isolamento e la caduta di sempre più situazioni nel vortice gravitazionale della condizione psicopatologica. Se rimaniamo in un contesto nel quale l'Altro si sottrae come soggettività, come accade attraverso i mezzi virtuali, ciò che resta è la possibilità di interpretare degli "oggetti conversazionali", ma non di inserirsi in un dialogo.

3.3 Ansia

L' Ansia è tra le categorie diagnostiche prevalenti, sia a livello mondiale che nazionale, la cui incidenza è in continuo aumento. In questo paragrafo la considereremo come vissuto disturbato della persona, non come sintomo che può presentarsi in un quadro diverso; alla fine di questa trattazione, potrebbe risultare più chiaro il motivo per cui troviamo l'ansia in comorbidità con altri disturbi.

Come viene turbata la relazione con l'Altro – l'Io-Tu – nella condizione ansiosa? L'irritabilità, l'irrequietezza, i sintomi somatici e le difficoltà di concentrazione come si ricollegano alla rottura relazionale? Tra le visioni più frequenti vi sono quelle legate alla sensazione di un pericolo imminente, che questo sia più o meno definito motiverebbe la scelta di un quadro specifico (ansia generalizzata, sociale, fobia specifica, etc.). Non riteniamo sufficientemente esaustiva questa spiegazione, in quanto andrebbe a considerare soltanto elementi definiti o definibili. La visione che stiamo presentando in questa trattazione ci porta alla necessità di volgere il nostro sentire anche a quei quasi-oggetti che ci inseriscono in un ambiente condiviso e nel quale non ci troviamo isolati.

L'atmosferico ansioso – che travalica i concetti e gli oggetti colti dalla visione eidetica – fa vivere una forte accelerazione, pressione e un restringimento inevitabile.

Questo lo sfondo principale, il quale, a seconda che si tratti di ossessività o di panico, si mostra secondo modalità differenti (Francesetti, 2022b). In comune vi sono ancora esperienze somatiche non del tutto integrate che danno la sensazione di perdere il controllo del proprio corpo, portando all'evidenza l'estraneità che viviamo in noi stessi. I tentativi di ricondurre quell'informe al controllo personale possono essere diversi: dall'evitamento, all'istituzione di rituali. Possiamo ravvisare un movimento in un certo senso inverso rispetto al vissuto depressivo: non troviamo più la dilatazione estrema dello spazio e del tempo. Abbiamo, invece, un restringimento eccessivo (Rossi Monti & Stanghellini, 2009, p. 269); la nostra ipersfera incontra un momento di contrazione in sé stessa, per cui l'Altro giunge ad esserci troppo vicino. Questo restringimento può far perdere i confini della temporalità vissuta, facendola collassare e presentificando oltremodo le esperienze. Deriva da qui il costante senso di incombenza e pericolo nel vissuto ansioso. Si avverte allora la sospensione, la vuotezza.

Non siamo più in un'atmosfera viscosa e talmente vasta da far perdere la volontà di intraprendere un movimento, ma in una occludente, piena di una carnalità frenetica ed estranea, avvicinata pericolosamente ad un'alterità che si trova racchiusa in un ruolo giudicante.

Il vissuto ansioso ci mette di fronte al bisogno dell'Altro in maniera particolare: l'esperienza del nostro essere non-finiti in noi stessi – non lo si confonda con l'essere illimitati, cosa che non siamo affatto – ci è data nell'esperienza dell'Altro come dualità che precede la singolarità (Fischer, 1991; Stanghellini, 2017). Tuttavia, se l'Altro è troppo vicino, se la persona vive troppo questa dualità sbilanciandosi più sul polo dell'Altro che di sé stesso, ecco che l'ipersfera si restringe, che l'atmosfera è pervasa dell'odore dell'Altro e diventa un parametro definitorio del sé, sempre più preoccupato, tanto che

l'odore proprio sparisce. Non è ancora questo che si mostra nei sintomi, però. È piuttosto il sentire questo restringimento come sbagliato e cercare di scardinare il bisogno dell'Altro agendo contro di esso per superare questa fondamentale indigenza (Fischer, 1991) in una maniera che, però, riconferma l'opinione dell'Altro come metro di misura e giudice sommo. Dell'Altro non rimane che lo sguardo artefice della vergogna, le azioni si muovono sul piano di quanto è accettabile e adeguato, ma niente lo potrà più essere davvero. L'indigenza – il bisogno fondamentale dell'Altro – non può essere superata, ma, piuttosto, tollerata e vissuta. Il tentativo di superamento non può che fallire.

Riconducendo il discorso verso il virtuale: appare diretto il collegamento tra un vissuto corporeo come descritto (caratterizzato da un'accelerazione spazio-temporale vorticoso, da una ipervicinanza quasi onnipresente dello sguardo altrui e dalla irricoscibilità delle proprie sensazioni) e l'esperienza corporea nella comunicazione virtuale. Soprattutto nei social media, ciò a cui ci si espone maggiormente è lo sguardo dell'Altro, che è però inevitabilmente disincarnato e reso estraneo, in quanto non possiamo sapere quanti vedranno i contenuti che postiamo. Ancor più, ogni momento della giornata è aperto alla possibilità di questo sguardo denudante. L'accelerazione sembra ineludibile: come gli sviluppi tecnologici procedono con sempre maggior cadenza, anche la rapidità con la quale siamo contattabili aumenta costantemente. Non ci sono pause da questa presenza virtuale, persino durante il sonno; se qualcuno ci scrive, esiste la possibilità che ci sentiamo responsabili di aver lasciato per lungo tempo l'interlocutore senza una risposta.

Come nella realtà, il tentativo di oltrepassare la sensazione disagiata può essere nella fuga/sospensione in attesa che il sentimento passi, o nella manipolazione del proprio atteggiamento per corrispondere ai criteri di accettabilità della situazione problematica.

Così, nella virtualità, si tenta un adeguamento alle tendenze vigenti. Questo si traduce, a parer nostro, in una forte manipolazione del modo in cui ci si presenta, più di quanto non sarebbe possibile di persona, per poter corrispondere a ciò che si ritiene lo sguardo dell'Altro potrebbe accettare. Una simile dinamica è lampante nell'uso che alcuni fanno dei social media, soprattutto per quanto riguarda i contenuti visivi (Stanghellini, 2020). Esporre la visione di sé, opportunamente filtrata, sonda l'inaccettabilità. Il bisogno dell'Altro e l'esigenza di vedere riconosciuto il proprio bisogno, è messo a tacere offrendo un'immagine confezionata della propria apparenza, che è in realtà un istante morto di un corpo che non vive nella stessa maniera in cui è immortalato. Le perversioni – le si intenda nello spirito del completo rivolgimento su sé stessi, con oggettificazione della carne dell'Altro – nella sessualità virtualizzata, che abbiamo già descritto, seguono questo stesso ragionamento, con il rischio che trasbordino nel reale. In tutto ciò non possiamo non notare la mancanza della carne dell'Altro, quella carne che permette alla nostra sofferenza di mostrarsi e di essere attraversata.

Non stiamo affermando che la virtualità causi ansia, ma sembra essere un terreno fertile per far sì che le persone già ferite nella relazione con l'Altro abbiano una valida scappatoia per modulare ciò che causerebbe, ai loro occhi, l'inevitabile rifiuto da parte dello sguardo imperante che sta al di là dello schermo. Questo stesso sguardo, circuitato nei mezzi tecnologici e ormai onnipresente, ha le qualità per far sì che i vissuti ansiosi si propaghino. Computer, smartphone, la foto che un amico scatta con noi e poi carica sul suo profilo, sono un fantasma che ci pone costantemente sotto pressione. Non si tratta ancora di un'invasione dell'ipersfera, ma quello spettro è talmente vicino da sentirne il suo fiato sul collo, togliendo, di riflesso, a noi il fiato.

Si osserverà che quanto detto sul vissuto ansioso ha molti punti di sovrapposizione, se non coincidenza, con i dismorfismi corporei – peraltro conosciuti come *dismorfofobie* – e non lo consideriamo un caso, in una società nella quale la carne ha smesso di essere la nostra esistenza e ne è diventata il mero veicolo. Attualmente, i vissuti ansiosi si stanno accentrando sul grado di appariscenza che scegliamo di adottare e mostrare allo sguardo imperante. La dismorfofobia, in tal senso, diventa la modalità elettiva per questa atmosfera patologica di presentarsi. Lo sguardo non è nemmeno più ancorato a delle situazioni significative, ma è quasi generalizzato all'assoluto ed investe l'intera immagine corporea e dunque l'identità che su di essa si fonda.

3.4 Schizofrenia

Tra le psicosi, la schizofrenia risulta di particolare interesse per la tematica che stiamo indagando, in quanto trova fondamento nella disincarnazione dell'Altro, dinamica che si lega intimamente alla ricerca disperata dell'alterità incarnata, la quale, però, non fa altro che mostrarsi per frammenti.

Nel discorso sulla schizofrenia ci sarà molto utile l'analisi del perturbante di Fuchs (2022). Egli lo denota come ciò che ha il carattere sia della familiarità che dell'alieno, qualcosa che dalla prima traghetta verso il secondo. Una sorta di atmosfera incontrollata e primitiva, fruttuosa per la percezione illusoria, profondamente addentro ad un regno di ombre.

Poiché le cose oscillano tra la figura e lo sfondo, ed il significato inquietante che emanano non può concretizzarsi, esse acquisiscono carattere oscuro, irreali. Se questo carattere coinvolge l'intero ambiente può svilupparsi un'esperienza generale di derealizzazione, come accade nella cosiddetta atmosfera delirante nell'emergere della schizofrenia (Fuchs, 2022; p. 114)

Evidentemente non si tratta della perdita di vitalità depressiva, la vuotezza del colore, la dispersione dell'orale o lo smorzamento dell'uditivo. Piuttosto sembra un'esperienza a cavallo tra l'iperestesia e l'ipoestesia, nella quale l'incontro fallito con l'Altro si iscrive nella temporalità di un presente atrofizzato (Stanghellini 2017, p. 142). A questo punto inerire al mondo è un movimento ibrido tra l'inanimare i corpi, spezzati e resi mostri, e l'animare gli oggetti, non meno mostruosi ed alieni. In questo senso, il vissuto che stiamo indagando è ricco di pensieri, ma povero di gesti. Collegato a ciò vi è anche il fatto che il desiderio – che ricordiamo essere mosso dall'assenza – non si estingue, ma viene diretto su immagini prive di corpo. Allora l'Altro è un pericolo, invade; l'ipersfera è prossima al collasso in sé stessa, mentre l'Altro-alieno oltrepassa la tangenza e diventa secante, quasi fino a toccare il centro. L'invasione da parte di così tante ombre crea una figura caleidoscopica frammentata e difficilissima da ricomporre – è quasi impossibile “darle corpo”. Quanto descritto richiama molto le atmosfere del racconto gotico, una suggestione forte vi è nel mostro di Frankenstein, ma a parer nostro sembra ancora più evocativa la poetica dell'inenarrabile e dell'indicibile di H. P. Lovecraft. Mondi fantastici e strabilianti, ma che non hanno altra via che scivolare lentamente nel delirio e nella follia per la vista di orrori cosmici che non possono essere detti.

Non c'erano luci amichevoli né strade familiari, ma solo la
tenebra dello spazio illimitato, spazio inaudito vivo di musica e
movimento, senza nessuna affinità con ciò che è terrestre. E
mentre il terrore mi inchiodava, il vento spense le candele nella
vecchia mansarda, lasciandomi nel buio fantastico e
impenetrabile. Davanti a me il caos del pandemonio, alle mie
spalle la follia della viola scatenata nella notte. (Lovecraft,
1921–2017; p. 36)

“[...] prega l'universo di non incontrarmi nelle miriadi di forme
che mi appartengono oltre a questa. Addio, Randolph Carter, e
stai attento: *perché io sono Nyarlathotep, il Caos Strisciante!*”

[...] Le stelle e il regno della materia giacevano alle sue spalle e lo shantak continuava a sfrecciare come una meteora nella pura mancanza di forma verso le cavità inconcepibili, spente, al di là del Tempo in cui il nero Azathoth mastica affamato tra il battito ossessivo dei tamburi sordi e il monotono, sottile lamento di flauti maledetti. [...] Le stelle crebbero e diventarono albe, le albe si sciolsero in rivoli d'oro, porpora e carminio, e ancora il sognatore cadeva. Lo spazio si riempì di urla, e nastri di luce respinsero i mostri dell'esterno. Nodens, l'antico, mandò un urlo di trionfo quando Nyarlathotep si fermò paralizzato a un passo dalla sua preda, perché un raggio di luce aveva ridotto in polvere i suoi seguaci senza forma. (Lovecraft, 1927-2017; pp. 151-153)

Anche la contrapposizione tra il “tocco”, la “luccicanza” e le visioni causate da Pennywise nei romanzi di Stephen King e la fondamentale apatia verso la quale i personaggi dovrebbero tendere per potersi adattare al mondo che li circonda, rende bene questa atmosfera putrescente che si mostra in frammenti ed ombre.

Con la compromissione di tutte le certezze avvenuta nel secolo scorso – la scienza non ha più parola su ciò che è vero, “Dio è morto”, etc. – la realtà corre il rischio di non diventare altro che la propaggine di una narrazione creata da noi e il più delle volte lo scivolamento verso una narrazione solipsistica e individualista è rapido.

La diffidenza è divenuta un sentimento quotidiano, e il bisogno di un ancoraggio – o la ricerca della carne desiderante – in questa demolizione delle certezze libera il campo alla credenza irrazionale e all'affidamento a deliri condivisi, una familiarità artificiale che ricrea un senso di comunità debole. Vediamo simili realtà sorgere e crollare a cadenza biennale, oramai.

Al di là di questa piccola riflessione di carattere sociale, il nascere, prosperare e decadere è un movimento circolare insito nella cultura umana. Tuttavia, la frequenza di questa ciclicità sembra aumentare e, nell'accelerazione più spinta, può verificarsi una

frammentazione della temporalità vissuta e autobiografica, assieme alla sincronizzazione e alla risonanza con l'Altro.

Alla luce di quanto esposto, non sembra che siamo troppo distanti da alcune possibilità dischiuse dal virtuale: il corpo – che in ogni dimensione sensoriale trova l'accesso all'Altro solo per alcune qualità – corre il rischio di venire declassato ad aggregato di frammenti corporei molto poco vitali. Il mondo virtuale risulta ambigualmente perturbante: non è del tutto tangibile, ma è un oggetto che conosciamo; in questo pendolo tra oggettualità e non consistenza, vi è anche la caratteristica perturbante dell'essere familiare ed al tempo stesso incontestabilmente estraneo. Questo varrebbe sia nei nostri riguardi che nei confronti degli altri. Nel virtuale, il contatto vitale – che ricordiamo essere affine alla risonanza –, il contatto tattile e l'oralità sono dimensioni immaginate, invece che essere un'esperienza vera e propria. Se le qualità sensoriali sono così scorperate, non può esserci la sinestesia percettiva che ci dà al mondo e ci dà il mondo. Si genera, invece, quella rottura relazionale che ha la capacità di far diventare l'Altro alieno. Il mondo virtuale si popola di ombre, simulacri che si slegano dalla carne che dà loro vita.

Le intenzioni dietro un messaggio, la situazione dietro una foto o in genere le azioni incompiute che incontriamo nella comunicazione virtuale, si offrono come possibile campo per il regno delle ombre. L'atmosfera che riempie l'assenza lasciata dal virtuale può essere a tutti gli effetti un'atmosfera frammentata che tenta di dare senso alla mancanza dell'Altro e trova ancoraggio solo in freddi circuiti che non hanno nulla da dare, se non contenuti che ben si prestano ad interpretazioni deliranti.

Lungi dal voler dipingere il virtuale come un mondo da incubo, l'intenzione di questo paragrafo è quella di mostrare le possibili oscurità che generano da una mancata

educazione al virtuale. Non è sufficiente insegnare l'uso dei mezzi tecnologici, occorre piuttosto educare rispetto alle possibilità e ai limiti di tali mezzi in relazione al mondo-della-vita.

3.5 Altre condizioni degne di nota

Altri quadri nei quali ci si avvede della problematica del corpo, e dunque della criticità del virtuale per simili condizioni, sono quelli relativi ai disturbi dell'immagine corporea – compresa la loro interconnessione con i disturbi dell'alimentazione –, le affezioni del ritmo sonno-veglia e il disturbo borderline di personalità. Peraltro, si tratta di condizioni in aumento presso i giovani.

3.5.1 L'immagine corporea

Per quanto riguarda le problematiche legate all'immagine corporea, riteniamo che quanto già esposto possa essere sufficiente per comprendere la delicatezza del tema del virtuale per tali condizioni. Già nell'analisi della fotografia abbiamo constatato la caratteristica statica dello scatto e abbiamo anche discusso del *selfie* come protesi identitaria e come tentativo di manipolare la propria identità corporea attraverso un'immagine che viene data “in pasto” a masse sconosciute (Stanghellini, 2020). Se la manipolazione della propria immagine diventa uno strumento (da non considerarsi necessariamente in negativo) per la costruzione dell'identità corporea, tuttavia, va tenuto presente che l'istante bloccato nel *selfie* non è decisamente ciò che il corpo è nella realtà. Pur nella consapevolezza che si tratta di una manipolazione, permane la speranza che quanto viene mostrato attraverso i social media sia attinente con ciò che si è o si pensa di essere.

La fotografia immortalava un momento che non è già più e che, in alcune occasioni, non è mai stato – almeno non in maniera spontanea. Una persona che trova difficoltà nell'appacificarsi con la propria immagine corporea – la quale è effettivamente una modalità di primo impatto nella relazione con l'Altro, e rappresenta una sorta di Giano Bifronte per il nostro sé – non troverà un vero ancoraggio nella fotografia resa pubblica, né tantomeno varrà, come soddisfazione piena del suo bisogno di riconoscimento da parte dell'Altro, il fatto che tale immagine sia apprezzata e commentata con lusinghe. Di fatto, viene commentata la foto e non la persona. In una simile situazione, una grande discrepanza interessa tre dimensioni: la realtà ineludibile della propria carne, la visione di sé che si vuole offrire tramite la foto, il feedback pubblico relativo alla foto stessa.

3.5.2 Il ritmo sonno-veglia

Non si tratta propriamente di un disturbo, ma è un segno di distonia corporea per noi molto importante.

Il riferimento stesso ad un ritmo dovrebbe richiamare il tempo vissuto, piuttosto che il tempo biografico (§2.2.3). La circolarità e la ritmicità sono sue precipue caratteristiche e trovano espressione nei rituali culturali che mettiamo in atto.

Il sonno non è solamente la possibilità per il meccanismo biologico di “ricaricare le pile” e una sua alterazione non rimane confinata unicamente alla mancanza di energie per affrontare la quotidianità; il sonno garantisce il mantenimento di un ritmo nel quale non siamo costantemente connessi alla realtà, ma ci è consentito di ritirarci in un mondo nel quale ci si può muovere senza che le nostre azioni possano avere conseguenze sulle nostre relazioni nel mondo-della-vita.

Nessun organismo vivente può mantenersi a lungo sano di mente in condizioni di assoluta realtà; perfino le allodole e le cavallette sognano, a detta di alcuni. (Jackson, 1959–2016; p. 9)

Disturbare questo ritmo significa trovarci immersi senza sosta nel mondo della veglia, il quale ci sollecita e ci convoca ininterrottamente con suoni, odori, tocchi e gusti, senza possibilità di sottrarvisi. Il sonno, invece, ci consente di silenziarlo e ridurlo a sfondo. Il fantasma della comunicazione virtuale, sempre presente e difficilmente eludibile, può insinuarsi in questo ritmo, alterandolo anche in maniera significativa.

3.5.3 Il disturbo borderline di personalità

Per parlare di questo tipo di vissuti patologici prendiamo in considerazione la trattazione di Stanghellini (2017), il quale si riferisce ad essi come alla “glorificazione di una carne vibrante” (*ibidem*, p.135).

In questa esperienza, l’Altro non può essere ridotto a qualcosa di statico, in nessun modo. Non si può assegnare un ruolo all’Altro nemmeno temporaneamente: egli resiste strenuamente al Nome che gli si vuole dare, è inafferrabile. Perciò, l’unica via per avere una relazione necessita di una totale spontaneità, affondando completamente nell’emozione. L’incontro che si cerca è quello immediato e preriflessivo dell’emozione; un incontro pre-diabolico, in quanto stante prima della divisione dall’Altro (*dia-ballein*) e contro la relazione inautentica (diabolica).

In questo senso, più che una personalità scissa, parrebbe essere una personalità che vuole eliminare la distanza dall’Altro. Nei vissuti borderline, l’estasi alla quale si aspira è la totale fusione che si realizza nell’abbandono all’Altro. Tale aspirazione, però, condurrà inevitabilmente all’abbandono da parte dell’Altro, non necessariamente per crudeltà, ma per impossibilità di corrispondere a questo desiderio. L’Altro, in quanto

innominabile e indistinguibile da sé, non può nemmeno essere colpevolizzato, in quanto si sottrae a qualsiasi qualificazione (*ivi*).

Questo tipo di personalità si fonde con il desiderio in modo da potersi fondere con il desiderio dell'Altro. Si attua, allora, anche la grande abilità di inserirsi nelle "crepe" di chi si ha davanti: quello che la teoria dinamica chiama identificazione proiettiva (Gabbard, 2004/2018, p. 175). La relazione implica in sé stessa un fallimento – nella sua migliore riuscita – cosa inaccettabile per questo tipo di personalità: si apre di fronte ad essa un inferno rovente. Il fulcro dei vissuti borderline è l'immediatezza dell'incontro con l'Altro, nonostante questa sia proprio la caratteristica più labile dell'esperienza vitale umana. Senza esperienza di dualità non vi può essere relazione (Stanghellini, 2017; pp. 139-140).

In una condizione siffatta, la comunicazione virtuale consente facilmente l'illusione di comprendere, senza ombra di dubbio, ciò che l'Altro vorrebbe far intendere con il messaggio: si ondeggia tra la rabbia per l'incomprensione (là dove essa si mostra) e la convinzione di essere già nel pensiero – meglio ancora nel desiderio – dell'Altro.

3.6 Un allargamento prospettico

Finora abbiamo diretto l'attenzione su disturbi ben precisi, ma è chiaro che compiere questo tipo di analisi su tutte le categorie diagnostiche richiederebbe uno spazio che non abbiamo a disposizione. Inoltre, seguendo la linea di ragionamento dei dispositivi antropologici, mentre queste strutture sono invarianti, non si può dire lo stesso per i contenuti colti dai dispositivi stessi. Per questo motivo, riferirsi a delle etichette diagnostiche ben precise ci ha dato l'opportunità di addentrarci in questi dispositivi, ma non si potrebbe considerare una discussione chiusa e risolta nemmeno se indagassimo ogni categoria patologica. Quanto abbiamo compreso è che l'orizzonte relazionale della virtualità può avere delle ricadute anche sul mondo-della-vita e non mantiene le qualità

esperienziali della relazione incarnata. Sono facilitazioni comunicative, su questo non c'è dubbio, ma è importante non ingannarsi sulla possibilità che entrare in contatto con l'Altro attraverso i dispositivi tecnologici possa verificarsi.

Un'idea simile può essere data dalla consuetudine di considerare il proprio corpo per parti – e la mente in maniera modulare (Benasayag, 2015/2016a; Benasayag, 2015/2016b) –, assegnando determinate facoltà solamente a certi organi percettivi, anziché considerare una più complessa sinestesia dell'esperienza che interessa tutto il corpo vivente. Il risuonare non è solamente nell'orecchio e il tattile non è solo appannaggio delle mani. La dimensione tattile coinvolge, infatti, tutto il corpo, mentre nelle mani si mostrano, in maniera più specifica, le qualità del dare e del ricevere. L'ottica fenomenologica ci pone di fronte all'inevitabile consapevolezza che la relazione nella virtualità subisce un depauperamento – particolarmente pregnante per le persone sensibili agli strappi relazionali.

A livello linguistico fornire più qualificazioni ad una realtà significa ridurne il campo di possibilità. Nello specifico: chiamiamo “realtà” lo spazio comune che viviamo (anche se non lo viviamo tutti alla stessa maniera), mentre la realtà alla quale abbiamo accesso attraverso le odierne tecnologie computerizzate deve essere qualificata dall'aggettivo “virtuale”. Questo bisogno della realtà virtuale di essere specificata non deriva soltanto dal fatto che non è conosciuta fin dai primi istanti della nostra vita; muove, piuttosto, dalla consapevolezza che il vero piano nel quale si è immersi come umani è quello del mondo-della-vita. Una conferma di ciò ci viene dal fatto che il mondo onirico – che pur si dà all'esperienza fin dall'inizio della nostra vita – necessita dell'aggettivo “onirico” per potersi specificare e definire.

Possiamo ora comprendere l'importanza di questa discussione sulla psicopatologia: il mondo che si è venuto a plasmare con le tecnologie odierne rappresenta al tempo stesso una notevole risorsa ed una grande criticità. Infatti, se da un lato si attesta come formidabile strumento, ad esempio, per sostenere relazioni esistenti o preludere ad altri possibili incontri, dall'altro presenta il rischio che le relazioni del mondo-della-vita possano essere sovrastate da relazioni "fantasmatiche", con tutto ciò che questo comporta (vedi §2). Se queste modalità diventassero elettive, le relazioni del mondo-della-vita ne risulterebbero snaturate; conseguentemente si procederebbe sul percorso biografico e vissuto della patologia.

Intrecci possibili e prospettive future

Fino ad ora la trattazione si è soffermata sulla virtualità specifica della comunicazione istantanea e dei social media. Abbiamo visto le modifiche alla relazionalità in tale realtà e non possiamo sottrarci dal considerare che l'Uomo si iscrive in una dinamica di co-evoluzione che coinvolge gli altri organismi viventi e la tecnologia, intesa come struttura complessa. Inserire questa riflessione nella prospettiva fenomenologica, dimostra l'erroneità di certe visioni che vorrebbero una regressione nello sviluppo tecnologico, collocandosi in una posizione passatista/tecnofoba. D'altro canto, non si deve nemmeno adottare uno sguardo ingenuo che isoli la persona dai mezzi tecnologici digitali, considerandola come un individuo la cui libertà sia incondizionata e incondizionabile dall'uso di quegli stessi mezzi. La persona non è in una condizione di dominio dell'ordine degli strumenti, ma il loro uso determina, inevitabilmente, un'influenza sulla persona stessa. Per questo abbiamo concentrato l'argomentazione sulla comunicazione virtuale, in quanto interessa l'uso di strumenti già in dinamica e in co-evoluzione con le persone, ormai a livello globale.

Ciò che indagheremo ora, invece, sarà la possibilità di interazione e di inserimento dell'Uomo in un contesto co-costruito con tecnologie non ancora capillarizzate nell'uso quotidiano, ma che sono imminenti. Parliamo di sviluppi quali le realtà aumentate, gli ambienti virtuali immersivi e, in senso ampio, il processo di digitalizzazione. Chiaramente questo coinvolge anche le tecnologie che permettono tali imprese, come visori VR, guanti con sensori aptici, audio immersivi, etc. Il nostro compito si pone in due direttrici: concettualmente bisogna guardare ai fondamenti che rendono compossibile l'interazione con la tecnica senza che questa soverchi la vita; la seconda direttrice riguarda

le tecnologie implicate. Proseguendo in entrambe le direzioni, si deve comunque tenere presente che il corpo non può essere assimilato ad un mero meccanismo sotto il controllo di una mente insediata in esso. Le tecnologie non sono in rapporto con il corpo – la realtà umana incarnata – perché ne riproducono le funzionalità; si tratta, piuttosto, di dinamiche di co-evoluzione e co-costruzione.

I lavori più illuminanti per questa discussione provengono da due autori in particolare: Thomas Fuchs e Miguel Benasayag, i quali, nelle loro opere più recenti, si sono ampiamente impegnati su questo tema altamente delicato. Uno degli aspetti che determina questa criticità è l'uso – talvolta forzoso – di certi mezzi per la ricerca, notevolmente intrisa della logica computazionale del funzionamento cerebrale e di concetti che non sono più stati messi in discussione nel corso del tempo. Partendo dai loro testi, cercheremo di costruire una linea percorribile per istituire degli intrecci di composibilità tra umano e digitale/virtuale in senso prospettico, recuperando la conflittualità che riteniamo sia bene mantenere viva tra la virtualità e la corporeità. Infatti, se nell'ottica di chi vorrebbe “staccare la corrente” ad ogni mezzo digitale rimane il puro scontro tra le due realtà, dall'altro lato, in determinate visioni odierne, il conflitto viene semplicemente eluso, a partire dal ritenere che ciò che è umano potrebbe essere completamente modellizzato, e dunque reso digitale.

A ben vedere, nemmeno le recenti frontiere date dagli ambienti virtuali o dal metaverso sono in grado di riempire la differenza d'esperienza tra il virtuale e il mondo-della-vita, già riscontrata nei capitoli precedenti. Nelle ricerche considerate per questa tesi, derivanti da studi cognitivi e di cyberpsychology (Menichetti, 2019; Pensieri & La Marca, 2019; Reinecke et al., 2016; Shin, 2018), si rende evidente come nello sviluppo di questi strumenti il paradigma che guida l'indagine sull'uomo sia quello

neurofisiologico, “cerebrocentrico”. L’approccio, nell’arco di venti anni, è rimasto comunque quello di isolare le recezioni sensoriali osservandole in maniera segregata, guardando alla persona soprattutto per le funzioni che fanno capo al cervello, trattando questo come un elaboratore superiore al quale afferiscono segnali e informazioni discrete e modellizzabili e non come un organo coinvolto in rapporti complessi (Benasayag, 2015/2016a, 2017/2021). Dall’ipotesi del cervello come elaboratore consegue che si debba continuamente migliorare la precisione degli stimoli forniti, per procedere nel progresso e rendere l’esperienza più immersiva. Anche nel caso in cui si valuti la necessità di qualcosa di più della sola somministrazione di stimoli mirati – ad esempio in Shin (2018) – rimane comunque il travisamento dell’embodiment come semplice aggregazione degli stimoli sensoriali afferenti dai diversi organi recettori – o quantomeno così sembra trasparire da tali ricerche.

Quando si parla di corporeità incarnata, soprattutto per come intesa dalla fenomenologia, non sono utili né una prospettiva *top-down*, né una *bottom-up*; le relazioni organiche intessute dal cervello e dalla persona devono essere considerate in maniera complessa (Benasayag, 2017/2021). Spesso, adottando determinate prospettive rigidamente, si cade nell’errore di credere che la “mappa” concepita per osservare il corpo – o addirittura il solo cervello – possa sostituirsi al “territorio” che modella. Si tratta di un’illusione nella quale è facile scivolare e oggi, parlando di corporeità, sembra che, su scorta della modellizzazione digitale, la “mappa” (le teorie adottate) stia sostituendo il “territorio” (l’oggetto della conoscenza).

L’immersione nel mondo virtuale non dipende unicamente da ciò che esso consente, ma anche dall’intenzionalità del fruitore e, in definitiva, soprattutto dal processo di co-evoluzione, che accoglie le due precedenti istanze e le mette in relazione, tra corporeità e

ordine degli strumenti. Un fondamentale errore, dunque, sta nel pensare all'embodiment come l'unione di fattori cognitivi e sensoriali, anziché come il campo di possibilità che consente di parlare, in modo distinto, di schemi cognitivi e di sensazioni isolate.

Oltre all'uso ambiguo del concetto di embodiment, siamo consapevoli di un altro fenomeno che costituisce un fattore di rischio per la costruzione del sapere scientifico, chiaramente anche in questo campo. Si verifica che, nella ricerca, l'attenzione sia rivolta ai risultati di test sviluppati *ad hoc* per confermare quanto si cerca, piuttosto che alle questioni di fondamento da porsi per poter indagare il campo scelto. Vengono adottati dei concetti al pari di ovvietà, come “scatole nere” (UniversitasDiscorsi, 2015) formatesi con il tempo e situate storicamente, chiuse e definitive, tanto che chi ne fa uso non si interroga più sulla loro costruzione. Diventano capisaldi della ricerca scientifica, senza rendersi conto che poggiano su convinzioni che potrebbero non essere adeguate all'uso che se ne fa. Una scatola nera diventa un mattone incontestabile all'interno di un apparato scientifico, ma qualora venisse aperta, mostrerebbe la fallacia di un intero discorso. Ricerche che si fondano su scatole nere differenti non possono avere mediazione tra di loro, configurando disegni teorici che troveranno sicuramente risultati, anche validi, ma che si contraddiranno tra loro, portando il progresso scientifico alla lotta della teoria più appetibile.

Potrebbe sembrare un discorso parzialmente avulso da ciò che discutiamo, ma serve in realtà a comprendere quali sono le scatole nere e le fallacie nella visione di “aumento” dell'Uomo (che alle volte sfocia nella volontà di superarlo). L'interesse dovrebbe, piuttosto, essere rivolto al progresso dell'umano in un contesto vitale dal quale non può sottrarsi.

4.1 Lo stato dell'arte delle tecnologie virtuali

Oggi si pensa che le tecnologie virtuali immersive e le intelligenze artificiali che possono supportarle siano una relativa novità. Tuttavia, il loro sviluppo risale a tempi decisamente remoti nella storia. L'idea di una macchina pensante, ad esempio, è rintracciabile già nei testi di Raimondo Lullo (filosofo duecentesco), mentre le tecnologie immersive, per come le intendiamo, compaiono nei discorsi scientifici a partire dagli anni Ottanta del secolo scorso. Si rende chiara la necessità di una prospettiva storica, contro le scatole nere sopra nominate.

La separazione tra anima e corpo che si rinforzò progressivamente dalla patristica cristiana, lascia ancora le sue tracce nei “discorsi di aumento” e di trans-umanesimo nei quali siamo coinvolti oggi. Nonostante il fine si sia modificato e la credenza sia quella di esserci liberati da determinati condizionamenti culturali passati – abbiamo già discusso di come la libertà sia una possibilità situazionale e condizionata e non sovradeterminante – i tentativi di superare i limiti dell'Uomo non sembrano concettualmente distanti dalla ricerca della santità attraverso la mortificazione del corpo. Come ci mostra Benasayag (2017/2021) lo scarto che ci fa differenziare la santità, la centralità umanista e il razionalismo illuminista dall'immersione virtuale è una caratteristica specifica di questo momento di crisi conoscitiva. Solitamente, in una transizione entrano in crisi le narrazioni: l'orizzonte dell'esistenza collide con processi e legami culturali che non sono più in grado di conferire senso. Nel momento della crisi, il pensiero emergente necessita di scollegarsi completamente dal precedente, in un certo senso si accentra su sé stesso e “mette i paraocchi”. Non è tuttavia possibile eliminare il legame continuativo con il passato, anche in senso culturale – dopotutto ancora oggi leggiamo e ci avvaliamo dei testi di Platone o di Aristotele. Si riorganizzano le mappe per potersi muovere in modo nuovo nel territorio del mondo reale: non direttamente conoscibile, ma esistente al di là di qualsiasi teoria.

Diversamente, oggi ad essere in crisi non è solo la mappatura, ma il territorio stesso, dunque il vitale (*ibidem*, p. 44). Lo possiamo notare su due versanti: la dilagante credenza che non vi sia differenza tra il vitale ed il digitale e che i processi dell'esistenza – fenomenici – possano essere completamente tradotti in informazioni discrete e, dall'altro lato, la profonda sensazione di insoddisfazione corporea (unita al bisogno di controllo e modifica) la quale oggi configura delle categorie psicopatologiche ben precise.

Così come i telefoni smartphone e i computer sono il supporto che consente di addentrarsi nel mondo della comunicazione virtuale, vi sono degli strumenti che permettono di accedere alle esperienze immersive delle realtà e degli ambienti virtuali. Uno di questi è già abbastanza conosciuto e tutto sommato diffuso, anche se ancora non è usato estesamente per lo scopo che stiamo analizzando: si tratta del visore VR. Assieme a questo, cominciano ad essere conosciuti al grande pubblico anche altri mezzi per aumentare – verbo che ritroveremo molto spesso – le altre percezioni sensoriali. Abbiamo già nominato dei guanti con stimolatori aptici in grado di ricevere e inviare segnali tattili all'utilizzatore. Naturalmente anche gli strumenti per aumentare l'esperienza audio sono sempre in miglioramento: è quasi scontato nominare un bel set di cuffie e microfono, i quali mirano costantemente ad offrire la fedeltà audio per un'esperienza circumaurale del padiglione che sia in grado di isolare dal resto del mondo, oltre all'uso di allofonie, basate su modelli fisici ben precisi, nel tentativo di riprodurre al meglio il riverbero naturale, le eco e la spazialità sonora. Peccato che il modo migliore per ottenere la spazialità sonora più adeguata a conferire un senso di partecipazione (guarda caso si parla di *soundstage*, scena uditiva/palcoscenico) sia quasi paradossale: la migliore resa si ottiene grazie all'uso di una cuffia aperta, anche se si sacrifica l'isolamento. Sembra inoltre che si stia

progredendo anche nello sviluppo di strumentazioni atte a riprodurre il senso dell'olfatto in maniera più accurata possibile.

Quanto qui esposto è stato tratto da un report di più di due decenni fa, pubblicato dall'Istituto di Analisi per la Difesa degli Stati Uniti d'America. Al di là dell'evidente finanziamento militare di certe invenzioni, per il quale si potrebbe aprire un discorso a parte, ci interessa osservare che le tecnologie in circolo al momento non sono che miglioramenti di progetti già esistenti, pensati da oltre vent'anni. Tale affermazione trova riscontro anche negli articoli utilizzati per indagare l'uso di queste strumentazioni (Grochowska et al., 2019; Loomis et al., 1999; Menichetti, 2019; Pensieri & La Marca, 2019).

Nel momento in cui le tecnologie entreranno nell'uso comune, potranno co-evolvere con i riti culturali in atto, ma va considerato che sono già intrise di determinati preconcetti che si situano nel momento della loro progettazione e costruzione. Sicuramente le tecnologie virtuali sono utili nell'ambito della simulazione, dell'addestramento e dell'educazione in determinati campi, quali quello medico e di gestione della sicurezza pubblica, che vanno però ben definiti e valutati.

4.2 Fondamenti di sensibilità virtuale

Da quali fondamenti parte la progettazione degli strumenti sopra descritti se devono poter aumentare la sensorialità corporea, o almeno emularla? È necessaria una certa prospettiva teorica, dalla quale non si potrà prescindere nel loro utilizzo e nella loro promozione negli ambiti educativi e di salute.

Siamo perfettamente consapevoli che anche la teoria adottata nella stesura di questo testo presenta i suoi limiti costitutivi e che il rischio di scivolare in uno scontro di predominanza teorica, piuttosto che sviluppare un dialogo tra diverse prospettive, è

sempre presente. Sappiamo che uno degli atteggiamenti conoscitivi rilevanti della prospettiva fenomenologica è il porsi dalla parte dell'esistenza, cercando, per quanto possibile, di non cercare ciò che "sta dietro ai fenomeni", ma di rimanere nel loro presentarsi e scorrere, restituendo complessità al vivente e tentando di resistere il più possibile ai riduzionismi. Un certo grado di riduzione è comunque inevitabile per la scienza; tutto si può dire dell'esistenza, ma i discorsi non corrisponderanno mai alla complessità dell'esistenza stessa. Con le parole di Sartre: "l'esistenza precede e condiziona l'essenza" (1943/2014, p. 506), dunque precede anche il linguaggio e l'informazione.

Posto ciò, l'assetto teorico che sottostà la progettazione dei mezzi virtuali considera la sensorialità in funzione della registrazione ed elaborazione degli stimoli che afferiscono dagli organi recettori al cervello, nel quale vengono colti dalle facoltà mentali. Questo concetto funzionalista, a ben vedere, contiene una notevole scatola nera, insita nella separazione e astrazione di un motore di esistenza (mente) dal suo sostrato materiale (corpo). La sfida mastodontica di digitalizzare il vivente, che si allinea alla volontà transumanista, si pone in un orizzonte post-organico che vorrebbe coscienze ed esistenze separate dalle limitazioni che le definiscono. Il limite è qui inteso a guisa di confine, prigionia ed imbrigliamento, mentre dovrebbe essere condizione costitutiva dell'esistenza umana. Una certa analogia, in tal senso, si può osservare con l'idea di un paradiso popolato di spiriti scorporati (sogno dello sviluppo teologico cattolico, peraltro ben distante dalle origini esoteriche cristiane).

In questa metafisica del digitale, quanto vorrebbe essere aumentato non sono le qualità sensoriali per come le abbiamo conosciute nei capitoli precedenti, ma piuttosto i sistemi recettivi che dovrebbero consentire al cervello di ottenere le informazioni

necessarie per elaborare individualmente il mondo. In tal modo gli strumenti adottati diventano degli amplificatori sensoriali per organi di senso segregati, come un microfono e una videocamera catturano stimoli separatamente e inviano informazioni ad un processore che le integra. Troviamo la vista aumentata dai visori VR, l'udito immerso dalle cuffie, il tatto limitato alla stimolazione fornita dai vari sensori aptici; al momento sono in fase di sviluppo anche varie tecnologie per aumentare il senso orale (sia olfattivo che gustativo) e, come gli altri, non mancano di alcune importanti criticità.

Tutte queste amplificazioni, anche se aumentano effettivamente la recettività da un punto di vista neurale, fattivamente non hanno un'influenza reale sull'aumento dell'esperienza umana. Per essere più precisi: l'esperienza dell'Uomo come organismo in un campo biologico (Benasayag, 2017/2021) – intrecciato nella complessità data da sé stesso e dalla realtà nella quale è immerso – non è riducibile a parti sensoriali. L'amplificazione permessa dai mezzi digitali sembra muoversi soprattutto nel solco di questa separazione, per cui le informazioni, seguendo percorsi paralleli, arrivano al cervello e qui vengono semplicemente aggregate. Un'applicazione si incontra nello sviluppo di tecnologie adatte ad amplificare il gusto; attualmente si stanno studiando stimolatori neuroelettrici per simulare le sensazioni gustative. L'Umano, tuttavia, non esiste al di fuori dei processi stessi dai quali emerge e che coinvolgono ben oltre la sua individualità (*ibidem*, p. 103). L'Umano riunisce in maniera organica e complessa ogni qualità sensoriale e ogni traccia dei processi dai quale emerge, generando non un aggregato di molteplici fatti semplici, quanto piuttosto una "Unità-molteplice" fatta di elementari complessi. Questa considerazione determina anche una diversa concezione di fondo delle tecnologie di trapianto d'organo. Mentre in una macchina non vi è alcuna implicazione nella sostituzione di parti estensive al fine del funzionamento del

programma, nell’Umano il corporeo è ricompreso in quella Unità-molteplice, in cui ritroviamo una parte intensiva, unificatrice delle parti estensive. Non può trattarsi dunque della sostituzione di un elemento semplice (*ibidem*, pp. 130,131).

Nella differenza che intercorre tra l’esperienza umana e la modellizzazione digitale, un elemento basilare da considerare sta nel fatto che, mentre l’organico conosce il mondo per intervalli, i cui limiti descrivono campi di possibilità, gli artefatti (soprattutto quelli digitali) procedono per discretizzazioni puntuali, segmentando gli intervalli sui quali si fonda il nostro inerire al mondo-della-vita. Se, da un lato, negli esseri viventi ritroviamo una discontinuità funzionale in una continuità materiale e possiamo vederlo nell’emergere di funzioni (come il sé-non sé) dal rapporto tra elementari complessi, i quali, nel loro interagire, non presentano discontinuità materiali; dall’altro, negli artefatti vige una continuità di funzione in una discontinuità materiale – elementari semplici che si aggregano in virtù di una funzionalità, peraltro esogena (*ibidem*, p. 135).

Un esempio potrebbe venirci dalla differenza tra la fotografia analogica, la quale rimane comunque un artefatto, e la fotografia digitale. Mentre l’impressione della luce sulla pellicola esposta ad essa dall’alzarsi dello specchio ci dà la rappresentazione intervallare (in continuità materiale), la codificazione della luce sui sensori digitali è un perfetto esempio della discretizzazione della quale parlavamo (in discontinuità materiale).

4.3 Il progresso implica una continuità

Abbiamo già visto come nelle crisi di conoscenza le nuove posizioni, nel bisogno di definire nuove “mappe”, cercano il più possibile di precludersi il contatto con “mappe” che non sono più in grado di corrispondere al “territorio”. Abbiamo anche detto che una peculiarità della crisi che viviamo oggi è proprio la deterritorializzazione, oltre all’obsolescenza delle “mappe”.

Proprio per questo, ricordando che non si tratta affatto di attuare un ritorno nostalgico a visioni passate, troviamo che sia di grande importanza considerare il progresso non come un rifiuto categorico delle “mappe” che sono entrate in crisi, ma piuttosto una grata consapevolezza che quelle stesse “mappe” ci hanno condotto fin dove siamo e che dunque avranno sempre la loro influenza sul nostro essere. Con riguardo alla deterritorializzazione odierna, è importante rammentarsi quale sia il terreno che si vorrebbe lasciarsi alle spalle e che, al contrario, è costitutivo del nostro essere umani.

Anziché propendere per una polarità, è forse più consono riconoscere la natura conflittuale del procedere umano e conservarla. L’Uomo ormai è già in co-evoluzione con l’artefatto digitale, quindi eliminarlo sarebbe alla soglia del delirio dettato dalla paura, ma al tempo stesso questo timore ci consente di avere la lucida fermezza di impedire che il digitale soverchi la vita, sbilanciandoci verso l’altra polarità.

Le promesse del metaverso, degli ambienti virtuali, fino ad arrivare alla punta del *mind-uploading* vorrebbero essere promesse di connessione, aumento, produttività e autodeterminazione (Benasayag, 2015/2016, 2017/2021; Fuchs, 2021a). Non sono certo intenzioni negative, tuttavia, le premesse celano una insoddisfazione per la realtà corporea/organica che siamo e che corre il rischio di deviare anche i migliori intenti. L’imperfezione del corpo arriva ad essere una disgrazia, una gabbia per la libertà – si ravvisa a tal proposito il sapore platonico di questa posizione.

L’aumento tanto ricercato, ove fosse ottenuto nei termini con i quali viene proposto al giorno d’oggi, diventerebbe alienazione. Se si potesse aumentare il benessere individuale secondo i dettami dell’uomo aumentato, quindi con l’intenzione di fornire il più possibile a tutti nei tempi più rapidi, si perderebbe il conflitto vitale con la sofferenza e il dolore, ritenendoli insopportabili residui di un corpo che si vuole superare.

Certe azioni terapeutiche possono avere un effetto significativo grazie agli strumenti virtuali, che però vanno sempre riportati proprio all'ordine degli strumenti, pur riconoscendone la grande autonomia funzionale. Per questo, isolare delle azioni terapeutiche o dei disegni di ricerca all'interno di realtà virtuali – che consentono di sorpassare anche i limiti etici che ci siamo dati nella realtà –, non si differenzia dai metodi e dalle tecniche che finora hanno privilegiato, all'interno del setting, la persona come individuo e non come soggetto in situazione.

Forse, presa coscienza sull'impossibilità di estendere la libertà come svincolamento all'infinito nel mondo-della-vita, si tenta la costruzione di una realtà popolata di avatar e non da persone incarnate, che consenta di superare quei limiti mal interpretati alla stregua di confini (la morte è il più significativo tra questi). Ma passata quella soglia cosa ci sarà a far restare tale l'Uomo? La modellizzazione discretizzata delle connessioni neurali del suo cervello caricate in una carcassa robotica o un processore? Il limite pone in ricerca, fa provare il desiderio, il sogno, la speranza. Romperlo sarebbe come se Gatsby potesse raggiungere la luce verde che cerca continuamente di afferrare. Può avvenire il completo superamento, ma come abbiamo detto non rimarrebbe niente della realtà incarnata e molto di quanto ci rende Umani; forse allora ci si renderà conto della grande illusione di libertà generata.

Oltre alle teorie post-organiche trans-umaniste il rischio non si riduce nemmeno se si considerano ingenuamente i mezzi digitali in un'ipotesi immersiva. *In primis* vi è la facilità con la quale si può essere ingannati dalla rassomiglianza incredibile che vi è tra la simulazione e la realtà, in quanto la somiglianza è oggi un valore misurabile (metro di giudizio non più ancorato all'esperienza e posto al di sopra di essa) e dunque criterio di validità (Galimberti, 1983/2021). Tuttavia, la simulazione non può che rimanere una

rappresentazione che non mostrerà le infinite connessioni e relazioni che si dispiegano di fronte ai nostri occhi nell'orizzonte dell'esperienza e che non possono essere ridotte unicamente a flussi di informazione. *In secundis*, sia che si creda di essere più liberi e slegati dalle determinanti condizioni dell'esperienza umana sia che, invece, si pensi di poter spostare le relazioni all'interno della realtà virtuale, si dovrà constatare che nessuno dei due orizzonti è perseguibile per l'Umano che è nel mondo-della-vita. Ritenerne di avere libertà maggiore è fallace in quanto, oltre al fatto che di qua del virtuale permane un corpo, programmatori, proprietari e finanziatori di determinati progetti imprimono delle condizioni che possono configurarsi come vere e proprie norme all'interno dei mondi virtuali. Ad esempio, l'azienda Meta, che sta traghettando i suoi servizi nel metaverso, mostra questa volontà regolatoria nelle politiche di controllo e di censura applicate a Facebook e Instagram. Queste dinamiche generano delle convenzioni e ritualità relazionali molto diverse da quelle reali, ma comunque fortemente condizionate; la piena libertà (intesa come totale autodeterminazione e controllo) cercata nel mondo virtuale non è comunque raggiungibile, anche se fossimo avatar.

Nemmeno lo spostamento delle relazioni nel digitale può funzionare, in quanto il complesso di legami organici e riti, che essendo "misti" necessitano del campo biologico per esistere (Benasayag, 2017/2021, p. 80,81), non può mantenersi qualora venisse a mancare la corporeità incarnata. La sola volontà di riversare il proprio mondo relazionale in un ambiente virtuale non è sufficiente a conservare la complessità di quei legami.

Queste considerazioni dovrebbero riportarci all'umiltà, dismettendo l'individualismo frenetico di questo tempo e ricollocandoci come singolarità intessute di legami sui quali non si può avere il controllo, ma all'interno dei quali possiamo dimostrare la nostra libertà: una libertà situazionale.

Non potendo trasferire in toto le relazioni all'interno dei mondi virtuali, ciò che si osserva non è la relazionalità situazionale del mondo-della-vita, quanto piuttosto una relazionalità in un particolare mondo virtuale.

Una possibile soluzione alla dissonanza determinata dal distacco dalla carne sarebbe quella presentata nel film *Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999): non averne memoria, in quanto proprio la memoria – poiché incarnata – ci riporta inevitabilmente al corpo che siamo anche nell'esperienza più immersiva, ed esso non è nel virtuale anche se i sensi ne sono coinvolti fortemente, è l'ancora ad un mondo al quale torniamo sempre.

In sintesi, gli effetti della realtà aumentata (nelle sue varie declinazioni) consistono in un potenziamento delle funzioni neurologiche e non determinano l'aumento dell'esperienza umana. Anche se i circuiti neurali sono stimolati in maniera intensa e immersiva, non significa che l'Unità-molteplice della persona inerisca a quel mondo completamente.¹⁴

4.4 Conclusione

Il tema che abbiamo affrontato è molto complesso, perché in pieno divenire e riuscire a delineare un percorso nel quale muoversi agevolmente non è semplice. Questo è dovuto, innanzitutto, alla mancanza di una visione critica slegata dal profitto e dall'"aumento", in grado di mettere in discussione le ingenuità promesse di libertà, di

¹⁴ A mostrare questo con abilità e meno distopia rispetto a molti altri film dello stesso genere è *Ready Player One* di Steven Spielberg (2018). Il protagonista, talmente evaso nel mondo virtuale di OASIS, arriva addirittura ad innamorarsi dell'avatar di un'altra giocatrice, salvo arrivare a comprendere nel corso del suo viaggio che è necessario ritornare al mondo della carne, anziché vivere al meglio il mondo digitale; in modo da poter avere relazioni, che il creatore di quel mondo ammette di non essere riuscito ad avere appieno, crucciandosene fino alla morte e sperando che gli utenti del mondo da lui creato non cadessero nello stesso errore. La gente va su OASIS per tutto quello che si può fare, ma ci rimane per tutto quello che si può essere. Interessante il fatto che il principale antagonista sia un'industria per l'innovazione in campo virtuale.

immediatezza e di contatto che interessano il mondo virtuale. La tecnoscienza, più ancora della scienza, non pone domande di senso, per via della natura della tecnica che la guida.

Siamo consapevoli che indagini basate sulla fenomenologia non sono in grado di inserirsi del tutto nel paradigma di misurazione vigente; per questo motivo, talvolta, possono esserci difficoltà nel confronto con altre discipline e nel dialogo con altri studiosi. Tuttavia, in questo contesto, la visione della fenomenologia rende possibile il risalire all'esperienza vissuta e, in un periodo che presenta enormi stratificazioni e segregazioni (sia dal punto di vista delle conoscenze scientifiche, sia per quanto riguarda le categorie sociali), riteniamo che si tratti di un contributo particolarmente utile per riconnetterci all'Umano in noi e reinstaurare un senso autentico di appartenenza.

Nel nostro percorso abbiamo visto delle questioni fondamentali che vanno considerate per poter procedere nel progresso e nell'intreccio tra umano e virtuale. Infatti, considerare l'Umano nei termini del virtuale, come spesso accade al giorno d'oggi, porta ad errori molto pesanti che si riversano nella relazionalità con gli altri e con l'alterità in noi. La corporeità afferrata dagli artefatti virtuali viene trasformata e ritagliata dagli stessi, discretizzata in maniera puntuale, generando rappresentazioni non sovrapponibili ai fenomeni vissuti. Nella comunicazione computerizzata abbiamo analizzato specificatamente come le qualità sensoriali non vengano mantenute e dunque modifichino il campo di possibilità delle relazioni. Questa restrizione può essere "sopportata" solo temporaneamente, ma necessita di una nuova, successiva, espansione verso la compresenza con l'Altro, tornando a condividere un orizzonte non soltanto eidetico, ma anche atmosferico.

Continuando abbiamo discusso dell'importanza di non sottovalutare come certe modalità relazionali, modificate all'interno della cornice virtuale della comunicazione

computerizzata, possono porsi come situazioni patogene, dato che tali strumenti sono ormai capillarizzati nell'uso comune ed è necessario considerarli nella complessità dell'esperienza umana. Abbiamo puntualizzato come non si possano considerare rapporti di causalità in questo contesto, tuttavia, anche senza parlare di psicopatologia in termini di normalità e devianza, il coinvolgimento di questi artefatti muta decisamente il modo in cui certi temi e dinamiche possono sfociare in vissuti patologici.

Con l'ultimo capitolo, nonostante in parte possa sembrare un percorso all'inverso, abbiamo potuto constatare ancora più fortemente la diversità di fondamento tra la realtà virtuale e la realtà del mondo-della-vita. Non si tratta, come più volte abbiamo ribadito, di scartare la tecnologia e la tecnica, quanto piuttosto di ricollocarle come ordine strumentale che ha solo una relativa autonomia dalla corporeità della quale trattiamo in questa tesi. Queste differenze di fondamento, al contempo, pongono la giusta distanza tra umano e artefatto, riconsegnando un po' del sano conflitto tra queste due polarità, e consentendo di delineare un intreccio tra di esse affinché possa persistere una difesa della vita. In fin dei conti, strumenti quali la lingua e la scrittura si avvalgono, nella loro relativa autonomia, delle persone, ma non sovrastano l'esistenza per come la conosciamo, che in questa chiave necessita degli organismi per essere (Benasayag, 2017/2021, p. 106).

Né aumento, né profitto, né il perseguimento dell'eliminazione dei limiti costitutivi dell'uomo possono eludere la realtà incarnata e situazionale della singolarità – che non deve essere confusa con l'individualità.

Ci auspichiamo che il tragico possa tornare ad essere tragico, così come sarebbe salutare – e non si confonda salute con sanità – dismettere il ritornello omologante e, in fin dei conti, sprezzante della complessità dell'esistente, del “tutto è possibile”.

Suggestivo, infine, il testo di Black Rain di Murubutu (2022):

*Questa tecno-madre è una Madonna e avrà doni
butta tutti i vecchi salmi, punta le armi ai padroni,
vedo cieli annuvolati, alieni sopra dei troni
come teatri di ologrammi che programmi nei droni.
Io contemplo veramente solo questi elettroni
che contemporaneamente sono in due posizioni,
tra miraggi di silicio, un alveare più grigio
rende un larvale stato di coscienza quasi un prestigio.
Tra prodigio, magia e biotecnologia
è tutta una strategia dell'io,
memoria come almanacco della follia anarco-mitologia,
antica storia d'amore che c'è tra Arakno e Fobia...
Ali d'arpia, per il rito che inciti
e non c'è calligrafia, solo il ritmo in cui digiti,
cambierai Dio, come Adamo dall'incipit
e gli affreschi si sciolgono e si toccano gli indici.
Belliche, fiabe di una guerra tra le stelle in mezzo a lande desertiche,
il sole ci sta contro poi ci inondano fedi geocentriche,
androidi si addormentano, ma contano pecore elettriche,
eccole, simulacri delle cose autentiche
limiti come architravi su colonne d'Ercole, end game
microcamere, il mio dito medio in questo bel frame
ora che si fo*ta questa black rain!*

Bibliografia

- ❖ Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza. (2022, maggio). *Pandemia, neurosviluppo e salute mentale di bambini e ragazzi*. Recuperato da <https://www.garanteinfanzia.org/sites/default/files/2022-05/pandemia-neurosviluppo-salute-mentale.pdf>
- ❖ Benasayag, M. (2016a). *Il cervello aumentato, l'uomo diminuito* (R. Mazzeo, Trad.). Edizioni Centro Studi Erickson. (Opera originale pubblicata nel 2015)
- ❖ Benasayag, M. (2016b). *Oltre le passioni tristi. Dalla solitudine contemporanea alla creazione condivisa* (E. Missana, Trad.). Giangiacomo Feltrinelli Editore. (Opera originale pubblicata nel 2015)
- ❖ Benasayag, M. (2021). *La singolarità del vivente* (C. Screm, Trad.). Editoriale Jaca Book. (Opera originale pubblicata nel 2017)
- ❖ Borgna, E. (2018). *Noi siamo un colloquio. Gli orizzonti della conoscenza e della cura in psichiatria* (3^a ed.). Giangiacomo Feltrinelli Editore. (Opera originale pubblicata nel 1999)
- ❖ Brest, M. (Regista). (1998) *Meet Joe Black* [Film]. City Light Films.
- ❖ Bull, M., & Back, L. (A cura di). (2008). *Paesaggi sonori. Musica, voci, rumori: l'universo dell'ascolto* (F. Fabbri & A. Gallone, Trad.). Il Saggiatore. (Opera originale pubblicata nel 2003)
- ❖ contributori di Wikipedia. (2019, gennaio 25). *Libri ad Marcum filium*. Wikipedia. Recuperato da https://it.wikipedia.org/wiki/Libri_ad_Marcum_filium

- ❖ di Petta, G., & Tittarelli, D. (2022). "Atmos/Eidos". Il mondo-della-vita tra l'informe e il conforme: fenomenologia, psicopatologia, cura. In G. Francesetti & T. Griffero (A cura di), *Psicopatologia e cura. prima del soggetto e del mondo*. Giovanni Fioriti Editore.
- ❖ Diodato, R. (2019). Il corpo-ambiente virtuale. *Perspectiva*, 37(1), 23–38.
<https://doi.org/10.5007/2175-795x.2019.e53201>
- ❖ Errico, G. (2021). *In cammino verso il tempo vissuto*. Psicologia Fenomenologica. Recuperato da <https://www.psicologiafenomenologica.it/articolo/cammino-verso-tempo-vissuto/>
- ❖ Fischer, W. F. (1991). The psychology of anxiety: A phenomenological description. *The Humanistic Psychologist*, 19(3), 289–300.
<https://doi.org/10.1080/08873267.1991.9986769>
- ❖ Francesetti, G. (2022a). Intervista a Miguel Benasayag. In G. Francesetti & T. Griffero (A cura di), *Psicopatologia e atmosfere. Prima del soggetto e del mondo* (pp. 300–312). Giovanni Fioriti Editore.
- ❖ Francesetti, G. (2022b). Psicopatologia e atmosfere: Verso una clinica di campo. In G. Francesetti & T. Griffero (A cura di), *Psicopatologia e atmosfere. Prima del soggetto e del mondo* (pp. 40–69). Giovanni Fioriti Editore.
- ❖ Fuchs, T. (2020). Time, the body, and the other in phenomenology and psychopathology. In *Time and body* (pp. 12–40). Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781108776660.002>

- ❖ Fuchs, T. (2021a). Beyond the human? A critique of transhumanism. In *In defense of the human being. Foundational questions of an embodied anthropology*, (pp. 49–82). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780192898197.003.0003>
- ❖ Fuchs, T. (2021b). Human and Artificial Intelligence: A Clarification. In *In defense of the human being. Foundational questions of an embodied anthropology*, (pp. 13–48). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780192898197.003.0002>
- ❖ Fuchs, T. (2021c). The Cyclical Time of the Body and the Linear Time of Modernity. In *In defense of the human being. Foundational questions of an embodied anthropology*, (pp. 217–236). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780192898197.003.0011>
- ❖ Fuchs, T. (2021d). The Virtual Other: Empathy in the Age of Virtuality. In *In defense of the human being. Foundational questions of an embodied anthropology*, (pp. 83–104). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780192898197.003.0004>
- ❖ Fuchs, T. (2022). L'atmosfera perturbante. In G. Francesetti & T. Griffero (A cura di), *Psicopatologia e atmosfere. Prima del soggetto e del mondo* (pp. 112–127). Giovanni Fioriti Editore.
- ❖ Gabbard, G. O. (2018). *Introduzione alla psicoterapia psicodinamica* (M. L. Madeddu, Trad.). Raffaello Cortina Editore. (Opera originale pubblicata nel 2004)
- ❖ Galimberti, U. (2021). *Il corpo* (26^a ed.). Giangiacomo Feltrinelli Editore. (Opera originale pubblicata nel 1983)

- ❖ Galimberti, U. (2022). *L'ospite inquietante. Il nichilismo e i giovani* (25^a ed.). Giangiacomo Feltrinelli Editore. (Opera originale pubblicata nel 2007)
- ❖ Husserl, E. (2015). Sesta ricerca. Elementi di una chiarificazione fenomenologica della conoscenza. In G. Piana (A cura di), *Ricerche logiche* (pp. 589–766). Il Saggiatore.
- ❖ Institute for Defense Analyses, Youngblut, C., Johnston, R. E., Nash, S. H., Wienclaw, R. A., & Will, C. A. (1996, Luglio). *Review of virtual environment interface technology* (IDA Paper p-3186). Institute for Defense Analyses.
- ❖ Jackson, S. (2016). *L'incubo di Hill House* (M. Pareschi, Trad.). Adelphi Edizioni. (Opera originale pubblicata nel 1959)
- ❖ Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2019). A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>
- ❖ Kimura, B. (2022). Il "tra" come fondamento del metodo fenomenologico nella pratica psichiatrico-psicoterapeutica. In G. Francesetti & T. Griffero (A cura di), *Psicopatologia e atmosfere. Prima del soggetto e del mondo* (pp. 226–237). Giovanni Fioriti Editore.
- ❖ lo Sapio, L. (2016). Postumano. Il corpo tra psicoanalisi, biopolitica, realtà virtuale e arte. *S&F Scienza e filosofia. It*, 16, 256–261.
- ❖ Loomis, J. M., Blascovich, J. J., & Beall, A. C. (1999). Immersive virtual environment technology as a basic research tool in psychology. *Behavior*

Research Methods, Instruments, & Computers, 31(4), 557–564.

<https://doi.org/10.3758/bf03200735>

- ❖ Lovecraft, H. P. (2017). La musica di Erich Zann. In G. Lippi (Ed. & Trad.), *Necronomicon* (pp. 31–37). Mondadori Libri.
- ❖ Lovecraft, H. P. (2017). Alla ricerca del misterioso Kadath. In G. Lippi (Ed. & Trad.), *Necronomicon* (pp. 76–153). Mondadori Libri.
- ❖ Menichetti, L. (2019). Robotics, augmented reality, virtual worlds, to support cognitive development, learning outcomes, social interaction, and inclusion. *Form@re*, 19(1), 1–11. <https://doi.org/10.13128/formare-24496>
- ❖ Merleau-Ponty, M. (2018). *Fenomenologia della percezione* (A. Bonomi, Trad.). Giunti Editore. (Opera originale pubblicata nel 1945)
- ❖ Ministero della Salute. (2021, Ottobre). *Rapporto Salute Mentale 2020*. Recuperato da <https://www.salute.gov.it/portale/saluteMentale/dettaglioContenutiSaluteMentale.jsp?lingua=italiano&id=5014&area=salute%20mentale&menu=vuoto>
- ❖ Minkowski, E. (1998). *La schizofrenia. Psicopatologia degli schizoidi e degli schizofrenici* (G. Ferri Terzian, Trad.). Giulio Einaudi Editore. (Opera originale pubblicata nel 1927)
- ❖ Minkowski, E. (2005). *Verso una cosmologia. Frammenti filosofici* (D. Tarizzo, Trad.). Giulio Einaudi Editore. (Opera originale pubblicata nel 1936)

- ❖ Murubutu (featuring Claver Gold & Rancore). (2022). Black Rain [Canzone]. In *Storie d'amore con pioggia e altri racconti di rovesci e temporali*. Glory Hole Records.
- ❖ Pensieri, C., & La Marca, A. (2019). Virtual worlds and virtual reality. An analysis in the healthcare education. *Form@re*, 19(1), 256–273. <https://doi.org/10.13128/formare-24756>
- ❖ Reinecke, L., Aufenanger, S., Beutel, M. E., Dreier, M., Quiring, O., Stark, B., Wölfling, K., & Müller, K. W. (2016). Digital Stress over the Life Span: The Effects of Communication Load and Internet Multitasking on Perceived Stress and Psychological Health Impairments in a German Probability Sample. *Media Psychology*, 20(1), 90–115. <https://doi.org/10.1080/15213269.2015.1121832>
- ❖ Roubal, J. (2022). Arrendersi alla speranza: Trasformare l'abisso depressivo in vuoto fertile. In G. Francesetti & T. Griffiero (A cura di), *Psicopatologia e atmosfere. Prima del soggetto e del mondo* (pp. 84-111) Giovanni Fioriti Editore.
- ❖ Sartre, J. (2014). *L'essere e il nulla* (G. del Bo, Trad.). Il Saggiatore. (Opera originale pubblicata nel 1943)
- ❖ Scianna, F. (2017). *Lo specchio vuoto. Fotografia, identità e memoria*. Gius. Laterza & Figli. (Opera originale pubblicata nel 2014)
- ❖ Sciascia, L. (1998). *Cruciverba* (4^a ed.). Adelphi Editore. (Opera originale pubblicata nel 1983)

- ❖ Shakespeare, W. & Folger Shakespeare Library. (2012). *Hamlet* (B. A. Mowat & P. Werstine, Editori). Simon & Schuster. (Opera originale pubblicata nel 1603)
- ❖ Shin, D. (2018). Empathy and embodied experience in virtual environment: To what extent can virtual reality stimulate empathy and embodied experience? *Computers in Human Behavior*, 78, 64–73. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.012>
- ❖ Singh Balhara, Y., & Singh, S. (2019). Internet and psychopathology: A complex paradigm. *Journal of Mental Health and Human Behaviour*, 24(2), 66. https://doi.org/10.4103/jmhbb.jmhbb_28_20
- ❖ Spielberg, S. (Regista). (2018, March 28). *Ready Player One* [Film]. Amblin Entertainment.
- ❖ Stanghellini, G. (2017). *Noi siamo un dialogo. Antropologia, psicopatologia e cura*. Raffaello Cortina Editore.
- ❖ Stanghellini, G. (2020). *Selfie. Sentirsi nello sguardo dell'altro*. Giangiacomo Feltrinelli Editore.
- ❖ Stanghellini, G., & Rossi Monti, M. (2009). *Psicologia del patologico. Una prospettiva fenomenologico-dinamica*. Raffaello Cortina Editore.
- ❖ TEDx Talks. (2012, Novembre 27). *Time does not exist: Carlo Rovelli at TEDxLakeComo* [Video]. Youtube. Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=xHHjGKwZWM>
- ❖ Tellenbach, H. (2013). *L'aroma del mondo. Gusto, olfatto e atmosfere* (M. Mazzeo, Trad.). Christian Marinotti Edizioni. (Opera originale pubblicata nel 1968)

- ❖ Thorstad, R., & Wolff, P. (2019). Predicting future mental illness from social media: A big-data approach. *Behavior Research Methods*, 51(4), 1586–1600. <https://doi.org/10.3758/s13428-019-01235-z>
- ❖ Tolkien, J. R. R. (2017). *Il Silmarillion* (C. Tolkien & M. Respinti, A cura di; F. S. Sardi, Trad.; T. Nasmith, Ill.). Giunti Editore. (Opera originale pubblicata nel 1997)
- ❖ Umberto Galimberti Podcast. (2022, giugno 13). *La tecnica e la tecnologia - Umberto Galimberti* [Video]. Youtube. Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=NHFQm8yr-e8>
- ❖ UniversitasDiscorsi (2015, dicembre 22). *SEMINARIO EPISTEME: 'Che cosa facciamo quando facciamo scienza?' - Prof. Fabio Grigenti - pt. 1* [Video]. YouTube. Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=FGIZyPnSdp4&list=PLMH80Q-VOrWK4SsGPqAxfU62le0SDLAQn&index=9>
- ❖ Wachowski & Wachowski (Registi). (1999) *The Matrix* [Film]. Warner Bros., Village Roadshows Pictures, Groucho Film Partnership, Silver Pictures.
- ❖ Wiederhold, B. K. (2022). Ready (or Not) Player One: Initial Musings on the Metaverse. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 25(1), 1–2. <https://doi.org/10.1089/cyber.2021.29234.editorial>
- ❖ World Health Organization. (2022, giugno 8). *Mental disorders*. Recuperato da <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders>