

Schizoempiria. Per una fenomenologia della presenza online.

a cura di Marco Di Cangio

articolo scritto a Novembre 2019, in corso di pubblicazione per la rivista *Dasein Journal* n°9 - 2020

- Introduzione

La portata rivoluzionaria di Internet è dovuta al suo porsi come tecnica a disposizione di altre tecniche. Il suo scopo non è di mettere in contatto le persone né di facilitare la fruizione di contenuti, è semplicemente quello di ridurre, anzi, annullare le distanze spaziali e temporali. Grazie a internet il qui e ora è pressoché sovrapposto al lì e allora.

Il mio interessamento a questo argomento nasce con la presa di consapevolezza di un mutamento antropologico, una spaccatura epocale tra la mia generazione, quella dei Millennials, ossia coloro che hanno vissuto l'avvento di internet, ne hanno constatato l'impatto sul mondo vivendone il prima e il dopo, e la cosiddetta iGen, la più recente generazione la cui caratteristica è quella di essere nati e cresciuti in un contesto dove l'online era già ampiamente diffuso e impiegato. Queste due generazioni sono radicate in terreni profondamente diversi, basti pensare a come si è modificata la quotidianità a partire dalle modalità di incontro e gestione di questi ultimi: messaggistica istantanea, geolocalizzazione, social network ecc., strumenti che caratterizzano una nuova modalità di esser presso l'altro.

Primo indiziato di questo mutamento antropologico non è tanto internet in sé, quanto lo smartphone: a differenza del computer, il quale promuove la presenza online come modalità *attiva*, dunque un'*intenzionalità*, figura davanti allo sfondo, lo smartphone introduce una modalità *passiva* di essere online. Si è sempre, costantemente, online, il che vuol dire essere costantemente in relazione con oggetti di coscienza i quali stagliandosi come esercito di figure finiscono per offrire uno sfondo pieno su cui esercitare un'intenzionalità saettante, intermittente. Naturalmente essere ovunque in qualunque momento per mezzo di uno schermo comporta un'ovvia quanto irrimediabile conseguenza, che influisce in maniera determinante sulla modalità dell'essere al mondo: lasciare indietro il corpo.

L'intento del presente articolo è di porre interrogativi, tracciare nuovi itinerari che nascono soffermando lo sguardo sulla rivoluzione introdotta dall'invenzione di internet, provando a delineare una fenomenologia della presenza online, un nuovo modo di essere-nel-mondo, introducendo la nozione di Schizoempiria, etimologicamente esperienza scissa, in cui l'in-der-web-sein¹ può avvenire solo separando mente e corpo, lasciando indietro quest'ultimo.

¹ terminologia adottata da Galimberti, in maniera canzonatoria ma non troppo, in occasione di una conferenza per la presentazione di un testo. È disponibile al link: <https://www.youtube.com/watch?v=3yVVq1AO034&t=1s>.

- L'esperienza scissa

Il termine Schizoempiria (dal greco *schizein*, spezzare, ed *empeiria*, esperienza = esperienza scissa) vuole designare la peculiare condizione dell'utente online, il quale vive una frattura tra la propria coscienza e la modalità corporea propria dell'essere-nel-mondo, un'irrimediabile separazione mente-corpo.

Tale separazione è scenario caratteristico della Schizofrenia, definita da Bleuler nei termini di una psicosi dissociante proprio a causa della mancanza di unità, che si produce in una scissione tra l'io e il corpo dove l'individuo finisce per identificarsi sempre di più con la sua parte incorporea, lasciando indietro ciò che ci permette di partecipare a un mondo, che ci consente una co-esistenza (Galimberti, 1979). Una presenza priva del mondo inevitabilmente si costituisce come una presenza vuota, scissa tra un esser-ci e un'alienità, dove il *ci* rappresenta il residuo lasciato indietro, nel mondo abitato dagli altri, in qualità di *korperding*, di spettrale fissità, mentre l'alienità sostituisce l'alterità della coesistenza, rendendo l'altro irraggiungibile.

La condizione schizoempirica possiede tuttavia una caratteristica saliente che la contraddistingue dalla schizofrenia: mentre quest'ultima si declina come presenza vuota, nella schizoempiria la presenza rimane unitaria, è l'esperienza a scindersi. Ciò che la coscienza intenziona non permette al corpo di accedere, il quale viene inevitabilmente lasciato indietro. Per chiarire questo punto è necessario far luce sulle caratteristiche salienti del fenomeno di internet e comprenderne appieno la portata rivoluzionaria, svelandone le dinamiche.

- Internet: la falsa rivoluzione

Ritengo che quella di internet possa essere annoverata come terza grande rivoluzione antropologica dopo la rivoluzione agricola e quella industriale. Come Minkowski (1968) ci ricorda, «la tecnica, mediante le sue scoperte, tenta di vincere il tempo e lo spazio», ed è proprio in riferimento a queste due categorie esistenziali che possiamo delineare volta per volta la portata di tali rivoluzioni. La rivoluzione agricola, con le rotazioni delle colture, l'importazione e la redistribuzione delle semine e così via, ha offerto all'umanità una prima modalità di *controllo* dello spazio e del tempo. Certo, l'uomo era pur sempre soggetto ai tempi del raccolto e ai capricci meteorologici, ma per la prima volta poteva sviluppare un'agricoltura in tempi programmati e nei luoghi designati, senza doversi limitare al ruolo di raccogliitore, totalmente passivo di fronte a ciò che la natura soleva offrire spontaneamente. Tale acquisizione ha condotto l'umanità ad una ridefinizione degli spazi e dei tempi della propria vita: nascevano ora zone dedite esclusivamente al raccolto e una nuova calendarizzazione delle giornate, con grandi ripercussioni negli equilibri sociali in termini sia ontogenetici che filogenetici (Harari, 2011). La rivoluzione industriale introduce elementi di *contrazione* dello spazio e del tempo: le catene di montaggio e le automazioni riducevano i tempi di produzione, il carro a vapore e le ferrovie avvicinarono drasticamente gli spazi, le mete diventavano più raggiungibili. L'incremento di velocità offriva una maggiore fluidità di movimento, una ritrovata di libertà, un'improvvisa estensione dei domini umani (Baumann, 1999). Il tempo e lo spazio adesso non erano semplicemente controllabili, ma potevano anche essere ridotti. Giungiamo infine all'invenzione di Internet, la cui caratteristica è quella di spostare dei contenuti in uno spazio virtuale immediatamente raggiungibile tramite la connessione alla relativa rete. Più persone connesse all'etere potevano così sia fruire di contenuti statici, sia di comunicare e intervenire in tempo reale attraverso sistemi di input e ricevere i relativi output, tutto ciò on-line, in linea, in diretta. Non v'era più bisogno di attendere la ricezione di un messaggio nella casella postale quando un'email giungeva a destinazione l'attimo dopo aver

cliccato l'invio; non era più necessario raggiungere fisicamente un luogo quando attraverso una webcam e un microfono era possibile comunicare con persone dall'altra parte del mondo; non era più necessario recarsi fisicamente in una biblioteca per una ricerca d'archivio, quando tale archivio era disponibile e consultabile on-line. L'umanità aveva dunque raggiunto l'apice della tecnica descritta da Minkowski: la *definitiva contrazione* dello spazio e del tempo, si poteva essere ovunque nello stesso momento. Non è necessaria una chissà quanto profonda analisi per rendersi conto che, per quanto straordinaria, in verità la rivoluzione introdotta da internet fosse una falsa rivoluzione, o perlomeno monca: non si era realmente ovunque nello stesso momento, in quanto la corporeità veniva lasciata indietro, e con essa ogni tipo di esperienza incarnata. Consultare un e-book è ben diverso da sentirne le pagine sotto le dita, partecipare ad una videoconferenza è ben altra cosa di presenziare fisicamente. Tali risultati sono ben lontani dall'essere concretamente realizzati, basti pensare che le tecnologie a ciò preposte, come possono esserle una macchina del tempo o il teletrasporto, sono appannaggio esclusivo della letteratura fantascientifica, almeno per ora. Il risultato, per quanto epocale, si traduce in un surrogato che ci spinge necessariamente a ripensare la qualità delle esperienze che viviamo attraverso il dispositivo di internet, in termini di vissuto, corporeità e incontro con l'altro.

- La generazione internet

Twenge (2017) definisce iGen, generazione internet, la generazione che è nata in una società in cui internet era già diffuso in maniera capillare, divenuto prassi quotidiana. A differenza della precedente generazione, in cui le persone si sono gradualmente abituate alla contrazione spazio-temporale promossa da internet, l'ultima generazione è nata e cresciuta immersa in una tecnologia che delinea un mondo di istantaneità e ubiquità, non c'è stato alcun ripensamento degli spazi e dei tempi, semplicemente essi sono stati tali fin dal principio. Il mondo abitato da un iGen è profondamente differente da quello di ogni altra generazione, la sua visione ambientale preveggenza (Heidegger, 1927) presuppone dinamiche totalmente nuove. Dalle varie caratteristiche che la Twenge individua come peculiari di questa generazione, si evince un forte ripensamento dei confini, della soglia, di tutto ciò che delinea e separa. Twenge racconta di come nella percezione degli iGen le distinzioni in base ad esempio alla nazionalità o alla sessualità abbiano perso rilevanza, a favore di un'estrema fluidità: è facile immaginare che in un mondo in cui le relazioni lasciano sempre più indietro il corpo vengano ridefiniti anche i criteri di incontro con l'altro in termini di riconoscibilità. Cambiano le modalità di presentazione dell'altro: se prima egli mi si dava innanzitutto col corpo, ora mi si offre in una modalità fluida ed eterea. Approfondiremo più avanti questi aspetti.

La vera rivoluzione è stata introdotta con la diffusione di ciò che la maggior parte di noi ha in tasca, ossia lo smartphone. La portata dell'impatto di tale tecnologia² sulla vita quotidiana è stata epocale in quanto ha trasformato la presenza online da attiva a passiva: se all'inizio essere online richiedeva un investimento del proprio tempo, ci si sedeva davanti al pc e ci si immergeva nella rete fin quando non ci si rialzava e si

² la dicitura "Smart", che letteralmente significa intelligente, indica la classe di dispositivi che può entrare in connessione con la rete internet: cellulari, orologi, persino frigoriferi. Le smart house ad esempio sono abitazioni in cui le varie tecnologie sono in connessione, ed è possibile gestire da remoto dalla temperatura all'intensità delle luci. La dicitura smart veicola dunque un messaggio non banale: essere online significa essere intelligenti.

riprendevano le normali attività quotidiane, adesso si è costantemente online, in maniera passiva. Siamo sempre raggiungibili e possiamo raggiungere tutto e tutti in qualunque istante. Questa nuova modalità rivela uno scacco dell'esser-presso: sedermi davanti al pc e dedicarmi a determinate attività online promuove un'intenzionalità, mi colloca nel tempo e nello spazio, apre una finestra interattiva. Essere costantemente online sottrae intenzionalità e diluisce l'esser-presso. Il concetto di *multitasking*, ossia la capacità di dividere l'attenzione intenzionando più oggetti in contemporanea, si rivela in realtà una capacità impossibile: difatti essa si declina come un'attenzione rimbalzante in una rapidissima alternanza di figure/sfondo che finisce per disabituare il mantenimento dell'oggetto di coscienza. A tal proposito Twenge individua uno stravolgimento della soglia di attenzione, i cui tempi si sono drasticamente abbassati. Diventa quindi necessario trovare degli escamotage per tenere sempre vigile e costante il livello di attenzione, con contenuti interattivi e in costante evoluzione. La ricercatrice racconta di come alcuni studenti da lei intervistati individuino in questa modalità statica la difficoltà di studiare da libri di testo, a favore di strumenti più tecnologici come ad esempio i tablet. Si rende necessario un continuo sguardo al di là, fuori dal *locale* e diretto al *globale*, attraverso la finestra sul mondo che è lo schermo. La rete globale prende il posto dell'intimo focolare, Hermes prende il posto di Estia, come descritto da Augé (1992): lo schermo prende il posto del focolare domestico, il dio della soglia Hermes, rivolto verso l'esterno, sostituisce la dea Estia, rivolta verso l'interno. Con la contrazione spaziale e temporale e il conseguente appiattimento l'esterno e l'interno finiscono per mescolarsi, la soglia perde il suo proposito, l'interno attraverso lo schermo è punto di accesso a ogni possibile esterno. Lo schermo è la nuova soglia, una soglia trasparente, che si lascia accedere, ma che tiene inevitabilmente fuori il corpo. È fondamentale allora chiedersi cosa accade al corpo lasciato indietro, quale sia il suo destino.

- Il Corpo decentrato

Nella Schizoempiria l'esperienza è scissa, la frattura avviene tra mente e corpo, dove l'intenzionalità lascia indietro il corpo, il contenuto di coscienza diventa totale appannaggio della mente. La Schizoempiria sostituisce la relazione corpo-mondo con una relazione mente-mondo. Il corpo, che sia nella accezione di *Körper* o di *Leib*, non ha accesso al virtuale. Cagnello descrive alcune modalità di proporsi del Leib: il mio corpo, in quanto corpo che sono e che abito, è *afferrante*, nel senso che mi è concesso afferrare l'altro-da-me in senso fisico e/o traslato; è *assumente*, per la possibilità di far propria ogni ricchezza del mondo; è *comparente*, perché mi presenta, mi rivela agli altri nel mondo; è *mascherante*, nel suo occultare deliberatamente il mio veridico essere; è *esecutore*, nell'atto di eseguire un compito o anche nella sola prospettiva di tale atto; è *portante*, nel trascinarci nel suo divenire a prescindere dalla mia volontà; è *gravante*, in quanto mi pesa, mi intralcia nei miei progetti mondani (Callieri, Di Petta & Maldonato, 1999). Al di quà dello schermo il mio corpo perde in gran parte, se non completamente, queste caratteristiche: dalle più ovvie, quali l'impossibilità di afferrare fisicamente e l'affrancamento dagli aspetti gravanti, portanti e comparenti, esso cessa di essere assumeente nella misura in cui le ricchezze del mondo sono spesso immagini surrogate che si concedono ad un'esperienza monca³, cessa di essere mascherante perché a sua volta mascherato dal mezzo, in un doppio velamento, e vede infine limitate le possibilità di esecutore dalle modalità del mezzo stesso. La schizoempiria mi *decentra*: il

³ Augé (1992) fa riferimento al fenomeno della *falsa familiarità*, ossia il sentimento di conoscere qualcosa che non si è mai realmente incontrato, oggetti che «anche se non li conosciamo, li riconosciamo».

corpo vissuto non è più l'assoluto *qui* di ogni *lì*, l'assoluto *ora* di ogni *allora* (Galimberti, 1983).

Il mio vissuto e la mia coscienza così si traducono in un'intenzionalità non situata nel corpo, l'esser-preso l'etere si configura come un disallontamento vertiginoso. Il ribaltamento di scenario da corpo-mondo a mente-mondo è così eclatante che non può non indurre modificazioni nella qualità del mondo a cui ci riferiamo. Che mondo è un mondo abitato non da corpi ma da sole menti? Ancora una volta torna la domanda circa la mente, cosa in realtà essa sia. La caratteristica di un mondo nella diade mente-mondo è quella di possedere contenuti raggiungibili solo da una coscienza senza corpo. I contenuti di coscienza devono lasciare fuori il corpo. È la caratteristica saliente dell'etere: internet altro non è che un ammasso di dati, fluidi, che corrono sotto forma di impulsi elettromagnetici attraverso cavi o trasmessi nell'aria, in forma wireless. Possiede e promuove le caratteristiche della modernità liquida, leggera, descritta da Baumann (1999). In fondo come abbiamo chiarito all'inizio, la contrazione di spazio e tempo introdotta dalla rivoluzione di internet è possibile solo a spese del corpo. Internet realizza il modello cristiano di abbandono del peso del corpo a favore di una libertà dell'anima (basti pensare all'etimologia di *virtuale*, che rimanda a virtù, eccellenza). Il mondo schizoempirico è un mondo senza corpi, ma dunque è un mondo senza incontri, un mondo senza riconoscimento, un mondo senza l'altro. Perché se non possiamo portare con noi il nostro corpo che ci presenta, se non possiamo presentarci, in che modo è possibile un incontro? Che incontro è quello attraverso lo schermo?

- Monodirezionalità

La designazione dello schermo come *scudo*, com'è stato talvolta rappresentato (Ricci, 2008; Saggiocco, 2011) a sottolinearne le potenzialità difensive, può essere ampliato configurandolo piuttosto come *feritoia*: posso raggiungere l'altro senza espormi, posso vedere senza essere visto, posso offendere pur mantenendo la difesa. Un siffatto modo di entrare in relazione, improntato sulla monodirezionalità, designa una modalità sfinterica del con-esser-ci: sono in un mondo, abitato da altri, ma rimango irraggiungibile dagli altri. Questa modalità è permessa proprio dall'assenza del corpo nella relazione di tipo schizoempirica, che mi preclude alla vista dell'altro, al contatto, all'incontro. La bacheca dei social media ben rappresenta la modalità voyeristica descritta da Sartre (1943) come l'osservare senza essere osservato, una presenza che mantiene intenzionalità, dunque coscienza, esperienza, ma senza corpo.

Non ci si può a questo punto non interrogare sulla qualità del con-esser-ci così configurato, sulla monodirezionalità propria dell'in-der-web-sein: se la mia modalità di accesso al mondo online è condivisa da ogni utente con cui entro in relazione, può essere definita realmente un con-esser-ci? Nel mio osservare senza essere osservato, nel mio incontrare senza con-pro-mettermi, cosa incontro? Merleau-Ponty (1945) lo chiarisce esplicitamente: «le parole e il comportamento dell'altro non sono l'altro». In una chat ad esempio, io ne vedo la foto profilo, ne leggo le parole, accedo a tutto ciò che l'altro a sua volta ha espulso dalla sua feritoia. Qui avviene lo scacco dell'incontro online: l'io-tu descritto da Buber si tramuta in un io-esso, cosa che avviene quando incontro l'altro attraverso uno strumento (Stanghellini, 2017). Accedo a ciò che l'altro dà, ma non accedo all'altro perché l'altro non si dà. L'esserci dell'altro si reifica, come suggerisce Nancy (2002) l'altro si fa immagine, il cogito diventa imago. Ciò che incontro è un ritratto dell'altro. Il ritratto ha delle caratteristiche ben definite: innanzitutto si offre in maniera bidimensionale. Tutto ciò che c'è da vedere è davanti agli occhi, non

esistono adombramenti successivi, la presenza si sublima cristallizzandosi in un oggetto, un *gegenstand* che difatti sta *gegen* e innanzi bisogna porsi per poterlo osservare. In quanto dispositivo assoggetta l'altro nell'imporgli la regola del *gegen* e lo soggettivizza nel destinargli il ruolo di osservante. L'altra caratteristica saliente del ritratto è l'istantaneità: essa arriva tutta insieme, si presenta all'istante, aderendo in pieno alla contrazione temporale prerogativa del mondo schizoempirico. In quanto soggetto mi faccio dunque oggetto, esponendo all'altro in maniera istantanea ciò che offro di me all'incontro con ciò che l'altro offre di sé. Il concetto di *avatar* inscena esattamente questa modalità di esistenza: due burattinai che controllano i rispettivi burattini, e tutto ciò che ogni burattinaio può vedere è il burattino dell'altro.

L'avatar, la cui etimologia sanscrita rimanda alla *discesa* (in particolare la discesa di una divinità, dunque la trascendenza che si fa immanenza, l'ontologia che si fa ontica), in quanto farsi immagine di colui che lo controlla, rappresenta quest'ultimo. Seguendo il discorso di Nancy (2002), di norma la semplice immagine della cosa sostituisce la presenza di quest'ultima, «rivaleggia con la cosa, e la rivalità non riguarda tanto la riproduzione quanto la competizione per la presenza. L'immagine contende alla cosa la presenza». Mentre però l'immagine presenta qualcosa che è assente, la rappresentazione «presenta ciò che è assente dalla presenza pura e semplice, il suo essere in quanto tale, il suo senso o la sua verità». La rappresentazione si configura come un presentarsi in un contesto scelto, non è una semplice ripetizione: «la rappresentazione è una presenza presentata, esposta o esibita» - e ancora - «nella parola *re-praesentatio* il prefisso *re-* non è ripetitivo ma intensivo. [...] La *rapraesentatio* è una presentazione sottolineata, destinata a uno sguardo determinato». L'avatar, l'immagine dell'altro che incontriamo online non è una semplice immagine in luogo dell'altro, ma è una rappresentazione ad hoc, appositamente destinata all'incontro schizoempirico, la cui appagatività culmina nell'essere incontrato dall'altro avatar. Il contatto tra queste due immagini si configura come l'incontro tra due corpi visti che non si vedono, corpi non abitati, simulacri di rappresentanza, *körper* e non *Leib*.

- Soggetto e oggetto

Ciò che contraddistingue la relazione tra individui rispetto a quella tra persone e cose è che mentre quest'ultima relazione si configura come soggetto-oggetto, la relazione tra individui è una relazione soggetto-soggetto (Sartre, 1943; Merleau-Ponty, 1945). È evidente che la schizoempiria ribalti, o almeno metta in discussione la relazione soggetto-oggetto. Nell'autoritratto di Johannes Gump, descritto da Nancy (2000), vediamo in primo piano il pittore di spalle intento a dipingere se stesso, di cui vediamo il quadro, mentre si osserva dipingere allo specchio, di cui vediamo l'immagine riflessa. «Lo specchio mostra un oggetto: l'oggetto della rappresentazione. Il quadro mostra un soggetto: la pittura all'opera». Tra le due immagini si staglia la figura dell'autore di spalle, inafferrabile, invisibile, nascosto. La figura del pittore così dipinta evoca la sua presenza e riesce a «presentarla e ad esporla come un'assenza». La rappresentazione introduce un vuoto, l'assenza del soggetto rappresentato. Al contrario l'iperrappresentazione non presenta l'assenza, è un tutto pieno, tale come si configura la presenza online con il suo fallimento di presentificare il Leib accontentandosi di un Körper cibernetico. Il pittore sottrae allo spettatore l'assenza di se stesso nell'atto del dipingere, portandosi come soggetto all'interno del quadro. Riprendendo il lessico di Roberta De Monticelli (2007), nel caso dell'avatar il *principio di evidenza* cerca di includere e soverchiare il *principio di trascendenza*, col suo tentativo di rappresentare sia ciò che appare sia ciò che non appare.

Abbiamo dunque una figura che vede e che dipinge (il pittore), una figura che viene vista e che dipinge (lo specchio) e una figura che viene vista e viene dipinta (il ritratto). Delle tre figure nell'opera, cosa è soggetto e cosa è oggetto? Nella relazione online vi è colui che è al di qua dello schermo e che scrive, e l'avatar, inteso come la sua immagine, ciò che scrive, ciò che dice, ciò che porta di sé online. A sua volta questo avatar è visto dall'altro al di là dell'altro schermo, ed è visto da colui stesso che la produce, distanziandosene, rendendosi oggetto, oggettivandosi, gettandosi davanti proprio dell'*obicere*. Byung-Chul Han (2016) ci ricorda che «nel caso della rappresentazione, il soggetto che si rappresenta qualcosa s'impadronisce dell'oggetto rappresentato. Egli lo *consegna a se stesso*». L'online, con il suo «crescente svanire della corporeità e del peso del mondo» priva le cose della loro pesantezza, sottraendone lo statuto di *anticorpi*, intesi come *gegenkörper*, corpi davanti, che nel loro essere contro prevedono lo s-contro ma includono un in-contro. L'*obicere*, l'incontro con l'oggetto la cui caratteristica è l'*essere-di-fronte*, è un incontro con il *totalmente Altro*, il quale si manifesta come *sguardo* e *voce*. Partendo da quest'ultima, la voce online trasforma il *Tu* in *Esso*, e «ciò accade quando la relazione immediata viene "intorbidata" con uno strumento» (Stanghellini, 2017). La voce mediata è voce dell'avatar, voce del *Tu* che si è fatto *esso*. Con lo sguardo il discorso è analogo, ma con implicazioni maggiormente pervasive. Come già anticipato, lo schermo prevede una monodirezionalità, attraverso la feritoia posso vedere senza essere visto. Lo sguardo dell'altro mi fa oggetto, come ci ricorda Sartre, ma se esso non mi raggiunge mai il mio essere soggetto è preservato fino alla cristallizzazione, al solipsismo. D'altro canto il mio sguardo non raggiunge l'altro, a sua volta nascosto dietro il suo schermo-feritoia, ma si posa su ciò che è già oggetto, l'avatar, l'immagine, ciò che l'altro ha trasmesso di sé. Questo scenario configura una nuova accezione per la scissione insita nel termine schizoempiria: una netta separazione tra *soggetto* e *oggetto*. Il mio essere soggetto e il mio essere oggetto finiscono per appartenere a due momenti diversi e inconciliabili. È affascinante scoprire come si declina in questo nuovo scenario la *vergogna*: se ciò che espongo di me è consegnato come oggetto, la vergogna distingue tra oggetto esposto da sé e oggetto esposto da altri, estorto, consegnato al pubblico senza che io abbia scelto di destinarlo al pubblico. La vergogna subentra quando la feritoia non mi ha difeso a sufficienza, quando l'altro ha fatto oggetto di me ciò che io non avevo destinato a oggetto. È il caso di un paziente che ho incontrato, la cui fobia principale era il terrore di diventare *virale*, ossia poter scoprire che una foto o un video che lo ritraessero in situazioni imbarazzanti o compromettenti diventasse di dominio pubblico e si diffondesse a macchia d'olio. Non nasce di certo oggi l'umiliazione pubblica, la *gogna*, ma la *fobia della viralità* si radica profondamente nelle dinamiche di contrazione spazio-temporali permesse solo da internet, al di là di ogni etichettamento diagnostico dal paranoideo all'ansia sociale. Nella relazione online il farmi oggetto mi difende dall'essere oggetto, tra essere soggetto-per-me e oggetto-per-l'altro si configura una nuova modalità che è quella dell'esser oggetto-per-me, e non nell'accezione angosciata e angosciante di riconoscere l'estraneità del mio corpo, della mia cute, lo sgomento delle membra anestetizzate, del mio corpo non abitato, ma un farsi immagine in rappresentanza di me nel luogo dove non posso arrivare.

Dobbiamo necessariamente porci un quesito, ossia se in termini Buberiani l'avatar si configura come un *tu* o come un *esso*. Questo interrogativo è strettamente collegato al modo in cui entriamo in commercio con l'altro: se nella modalità schizoempirica l'esserci si fa ente, il soggetto si fa oggetto, la relazione con l'altro si configura può configurare come un *aver cura* o è inevitabilmente destinato al *prendersi cura*? Dobbiamo iniziare a considerare l'ipotesi che la presenza schizoempirica introduca una terza via, una nuova modalità del con-esser-ci, dal momento che il con- e il -ci vengono inevitabilmente ridefiniti. Riprendendo De Monticelli (2007), si configura un nuovo stile di esperienza dell'incontro con l'oggetto: se da un lato approfondire l'essere

di una cosa, ad esempio una sedia, richiede una manipolazione, un girare attorno promuovendo una conoscenza per adombramenti successivi, impiegare i sensi a partire da ciò che l'apparenza della cosa indica, e dall'altro approfondire l'essere di una persona richiede di *entrare in comunicazione*, non fermandosi all'esplorazione sensoriale ma assecondandone lo stile di trascendenza, più simile a quella di un libro, qual è dunque la modalità di accesso all'Altro online? L'online promuove una *cultura del sospetto*, suggerendo diffidenza nei confronti del mondo sensibile e delle sue evidenze, oppure una *cultura del rispetto*, con una rivalutazione del mondo delle apparenze?

- Un terzo luogo

Un ulteriore paradosso dell'online è che esso è un *nonluogo che si fa luogo*. Augé (1992) descrive la caratteristica dei nonluoghi di presentarsi come «uno spazio che non può definirsi *identitario, relazionale e storico*». L'online è pura tecnica, e come ci ricorda Galimberti (2007) la tecnica non persegue alcuno scopo, semplicemente funziona. Prendiamo in esame i social network: esso fornisce identità, relazioni e storia. Fornisce identità con la costruzione del profilo utente, fornisce relazioni attraverso le interazioni tra utenti, fornisce storia tramite la *timeline*, la presentazione in sequenza di tutto ciò che un utente ha pubblicato fino a quel momento. Tuttavia le informazioni, l'anamnesi, non sono identità; le interazioni non sono relazioni; la cronistoria non è la storia vissuta. Il social network nel suo sottrarsi all'essere nonluogo si fa surrogato di un luogo, surrogato che può raggiungere però lo statuto di luogo antropologico: è merito del potere della comunità, con il suo presupporre la coesistenza. La coesistenza è fondamentale per fare di un nonluogo un luogo antropologico: ha a che fare con la sua abitabilità. Pensiamo ad un edificio abbandonato: se lo si inizia ad abitare, al di là del renderlo abitabile, esso si fa luogo antropologico. Un gruppo di ragazzi inizia a frequentare una caverna abbandonata: è il loro luogo. Essa si fa storia, memoria condivisa, dalla scoperta al segreto; essa si fa relazione, luogo di relazione e condivisione; essa si fa identità, perché "siamo i ragazzi della caverna". Non è un caso che le aggregazioni di utenti che condividono un determinato interesse si chiamino *community*. Ciò ci riconduce a interrogarci sull'abitabilità dell'online: la coesistenza, compresenza nel mondo virtuale è realizzabile solo a spese del corpo. Un mondo abitato da menti rappresentate da avatar, l'in-der-web-sein.

Internet è foriero di eterni paradossi: un nonluogo che si fa luogo, incontri di corpi senza corpo, si è oggetti con caratteristiche da soggetto e soggetti con caratteristiche da oggetto, e così via. A permettere tutto ciò è il collasso di spazio e tempo: come nel caso dell'Es di Groddeck cade ogni principio di non contraddizione, tutto è il contrario di tutto, perché se non ho uno spazio non può esistere un qui a fronte di un lì, non può esistere l'ora a fronte di un allora, non può esistere il fronte inteso come *gegen*, non ho nulla di fronte, per cui in definitiva non può esistere l'altro-da-me. Nella contrazione di tempo e spazio viene annullata ogni *distanza*. Minkowski (1968) ci ricorda che l'abolizione della distanza non presuppone *vicinanza*, anzi questa è distrutta dall'assenza di distanza. Nell'appiattimento spaziale ogni cosa è resa uguale, identica e sovrapposta a se stessa, in una drammatica eclissi dell'alterità. «La rete si trasforma oggi in un particolare spazio di risonanza, in una camera di risonanza dalla quale è eliminata ogni alterità, ogni estraneità. La vera risonanza presuppone la vicinanza dell'Altro. Oggi la vicinanza dell'Altro cede il posto all'assenza di distanza dell'Uguale». Pur nelle infinite possibilità di personalizzazione l'avatar di ciascuno replica quello di ogni altro, «la comunicazione globale ammette solo Altri uguali o Uguali altri» (Han, 2016).

- Autismo e Isteria

È impensabile che un'innovazione di tale portata antropologica non comporti la necessaria introduzione di nuovi scenari psicopatologici. In fondo se, come ci ricorda Stanghellini (2017), la patologia mentale non è altro che l'esito di una crisi del dialogo con l'altro, nuove dinamiche di dialogo non possono che introdurre nuove modalità patologiche. Non è questa la sede per approfondire e delineare una nuova psicopatologia, ma desidero cogliere l'occasione per gettare una luce su dei sentieri che mi auguro possano essere solcati in futuro. Nello specifico scelgo di aprire uno spiraglio su due scenari esasperati dalla contrazione spazio-temporale inaugurata da internet: la condizione di *ritiro sociale* o *Hikikomori*, intesa come conseguenza di un ritiro autistico come difesa dalle iperconnessioni, e le nuove declinazioni dell'*isteria* quale patologia dell'istantaneità, della centralità e della figuratività (Charbonneau, 2007).

La traduzione italiana del testo della Twenge dedicato alla iGen titola *Iperconnessi*. È un titolo fortemente evocativo, che delinea efficacemente la nuova condizione in cui si trova un utente medio di smartphone e tecnologie smart in generale, il suo mondo: la contrazione di tempo e spazio, l'abolizione di ogni distanza descritta da Han, la sostituzione delle *relazioni* con *connessioni*, tutto ciò destina l'individuo ad una sovrastimolazione continua, consegna ad un mondo intenso. La Twenge descrive come gli iGen tendano progressivamente a ritirarsi dalla vita sociale per come la si intende comunemente, a favore della possibilità di gestione e protezione dall'intensità delle relazioni offerta dallo schermo-feritoia. Non è un fenomeno nuovo: lo stesso avviene per il ritiro sociale Hikikomori, la cui traduzione indica lo stare in disparte, l'isolarsi. Se il fenomeno è stato inizialmente individuato in Giappone già a partire dalla metà degli anni '80 (Furlong, 2008), attualmente è uno scenario ampiamente diffuso anche nella cultura occidentale. Il ritiro nasce come forma di protezione dall'intensità delle pressioni sociali: esse sono vissute come eccessivamente stressanti e dunque insostenibili, per cui l'unica soluzione possibile è fuggire lo sguardo dell'altro, sottrarsi alle relazioni con un mondo sentito come troppo intenso. Questo aspetto è significativamente sottolineato da Sagliocco (2011): «Il giovane Hikikomori, nel privarsi di una parte fondamentale di se stesso, che è quella dello *sguardo degli altri*, si auto-mutila», e a sua volta cita Le Breton (2003) che descrive come «l'individuo accetta di separarsi da una parte di sé (la propria visibilità) per salvare la totalità della propria esistenza». Curiosamente "mondo intenso" è il nome di una recente teoria riguardante l'autismo (nelle sue forme non associabili a scenari schizofrenici), la quale suggerisce che il repertorio comportamentale proprio dell'autismo non sia dovuto a deficit quali una teoria della mente guasta o un sistema di neuroni specchio malfunzionante (Hickok, 2014), bensì che sia una risposta di difesa e ritiro da un mondo fonte di sensazioni talmente forti da non permettere alcuna forma di gestione (Markram & Markram, 2010). La povertà in termini di linguaggio, relazioni e comportamenti stereotipati sarebbe dunque una naturale risposta ad un'impossibilità ad accedere ai contenuti offerti dal mondo nelle relative sfere di esperienza. Con un'audace ma a mio avviso motivata analogia si potrebbe sostenere che, come il ritiro autistico si configura come difesa da un mondo intenso, il ritiro hikikomori traduce questo stesso stile sul campo prettamente sociale come difesa dal mondo intenso e iperconnesso. Lo schermo-feritoia ci protegge e tutela da tutta una serie di minacce che possono provenire da una relazione "corporea" con l'altro, per cui nella difficoltà di gestire la mole di relazioni quotidiane si tende ad escludere l'ampiezza offerta dal canale "analogico" a favore della facilità di gestione del digitale: sarò anche

iperconnesso, ma è l'unico canale che mi troverò a gestire⁴.

C'è una precisazione da fare: il fenomeno Hikikomori è apparso nella seconda metà degli anni '80 ed ha iniziato a diffondersi negli anni '90, per cui si configurava come un ritiro assoluto, senza internet, senza lo schermo ad offrirmi una modalità di relazione con l'Altro, differente ma pur sempre comunicativa e interattiva. Ha ancora senso dunque parlare di hikikomori e ritiro sociale quando si ha a disposizione internet? Alla luce di quanto riportato finora aggiornare il lessico non è una semplice formalità, al contrario designa una nuova modalità di ritiro come forma dello stare al mondo. Se il ritiro sociale è tale in quanto esclude il *socius*, il *ritiro schizoempirico* non si configura come ritiro sociale, in quanto il *socius* è presente: migra, si traspone in una nuova forma, è un *socius* senza corpo, ma è pur sempre un *socius* in un modo di darsi differente, che è quello reso possibile dalla relazione schizoempirica.

La seconda suggestione che desidero introdurre trova origine negli studi di Charbonneau sull'isteria (2007). Dal momento che questa si configura come patologia dell'istantaneità e della figuratività, la contrazione spazio-temporale e la bidimensionalità del corpo online non possono che offrire all'isteria nuove forme con cui manifestarsi. Già dal sottotitolo del suo testo Charbonneau chiarisce come l'isteria si configuri come una patologia dell'istantaneità, della centralità e delle rappresentazioni figurative: l'isterico occupa lo spazio in maniera istantanea e centrale, presentandosi e offrendosi alla coscienza tutto insieme, secondo la caratteristica bidimensionalità descritta anche da Nancy (2002). L'isterico si fa figura, e questa figura si delinea come unica possibilità di esistenza, vincolo eidetico che cela, anzi nega ogni altra forma. Tra i social network quello che maggiormente asseconda questa grammatica è Instagram, la cui etimologia rimanda all'*istant camera* e al *telegram*, l'istantanea intesa come scatto fotografico e il telegramma, o più in generale il suffisso -gramma che suggerisce il prodotto di una comunicazione. Instagram nasce promuovendo una comunicazione di tipo iconico, e dunque iconografico, a differenza dei vari Facebook, Twitter, ecc., che in origine privilegiavano la forma testuale. I profili social diventano dunque dei veri e propri documenti di identità che, esattamente come gli avatar, ci presentano all'altro. Oltre alle immagini di profilo e alle informazioni anagrafiche, questa presentazione si serve delle *timeline*, ossia l'organizzazione sistematica dei contenuti pubblicati, ciò che scelgo di offrire di me agli altri. La fenomenologia della timeline presenta delle fortissime se non totali adesioni allo scenario isterico descritto da Charbonneau: tempo discreto, la conseguente perdita della narratività, l'occupazione del centro della scena. Il risultato è un totale oscuramento di una possibile identità *ipse* a favore dell'identità *idem* (Ricoeur, 1996), una medesimezza fatta di istanti non abitabili, che si susseguono in forma digitale, *numérique*. Con i social nasce la figura dell'*influencer*, le cui dinamiche di mercificazione della schizoempiria consistono nel promuovere se stesso come prodotto, tradurre la propria esistenza in un linguaggio fruibile online, istrione digitale in un trionfo dell'identità *idem*. Sarebbe interessante approfondire anche una fenomenologia del *selfie*, i quali da semplici autoscatti diventano una forma reiterata di presentazione di sé, un'autoaffermazione in forma bidimensionale che sarebbe molto interessante rileggere attraverso i contributi di Nancy e Charbonneau sull'immagine e non solo. Queste nuove forme che l'online può offrire all'isteria non sono che dei semplici spunti, tra gli infiniti che sarebbe interessante indagare e

⁴ Per avere un'idea dell'insostenibilità delle relazioni vis à vis è esemplificativa l'esperienza degli stessi individui autistici: «Da quando ero piccolo fino a poco tempo fa, i miei fratelli e tutti gli altri hanno sempre cercato di farsi guardare negli occhi. È praticamente la cosa più difficile che possa fare, in quanto autistico, poiché è come l'ipnosi. E voi vi guardate tutti dritti negli occhi, è estenuante!» (Lars Perner, professore dell'Università Statale di San Diego, citato in Hickok, 2014).

approfondire sulla traccia delle nuove dinamiche introdotte.

- Corpo-per-l'altro

Volgendo alla conclusione del presente lavoro non posso celare un dubbio che sembra voler contraddire quanto esposto finora: ma siamo certi che la schizoempiria lasci davvero fuori il corpo? L'intensificarsi di una relazione online con un possibile partner non accelera comunque il nostro battito cardiaco? Un litigio non produce comunque una vasodilatazione? L'episodio di sexting, ossia i rapporti sessuali virtuali tramite chat, non produce ugualmente eccitamento fisiologico?

La caratteristica saliente della schizoempiria non è lasciare fuori il proprio corpo, ma il corpo dell'altro. Il mio corpo è lasciato indietro non in quanto mio corpo, ma in quanto "corpo dell'altro" per l'altro. In definitiva la presenza schizoempirica è la presenza senza corpo-*per*-l'altro.

Il mio corpo è costantemente in-der-welt ma non può mai essere in-der-web. Farà sempre parte della mia esperienza, sia che navigo seduto comodamente al pc, sia che chatto attraverso lo smartphone in piedi in un bus affollato. Il mio corpo è ciò che mi inserisce nel mondo e fa del mio esserci un con-esserci, e in quanto tale è sempre un corpo-*per*-l'altro. Se la mia reazione fisiologica ad un messaggio in chat sarà un sorriso, questo mio stesso sorriso tonalizzerà inevitabilmente solo il mondo in cui è il mio corpo è inserito. Il mio sorriso, in quanto segno del mio corpo, non arriverà all'altro che in quel momento chatta con me, ma arriverà a chi lo noterà in quel bus affollato. Nella relazione schizoempirica il mio corpo sarà corpo per me, ma non sarà corpo per l'altro. L'avatar, in quanto corpo-*per*-sé - e tale definizione non può non rimandare a Sartre - promuove la risonanza autistica descritta da Han menzionata precedentemente, come fallimento di una reale risonanza a causa dell'appiattimento tra me e l'altro.

- Conclusione

Il nodo cruciale è questo: la relazione schizoempirica con l'altro può avere luogo solo in un clima di *fiducia acritica*. Se non c'è spazio per il corpo-*per*-l'altro, l'altro deve potersi fidare delle mie manifestazioni evidenti, ciò che offro attraverso la feritoia, muovendosi con le dinamiche della *cultura del rispetto* entro le regole della *cultura del sospetto* (De Monticelli, 2007). In fondo ciò che più tiene in tensione della relazione con un altro online è il *non poter mai sapere chi c'è davvero dall'altro lato*, e non ci si riferisce semplicemente alla sua identità, ma alla sua modalità esistente, la sua tonalizzazione affettiva, l'opacità più imperscrutabile vestita della trasparenza più cristallina. Nella relazione con l'altro online dobbiamo poterci fidare del corpo che non vediamo, così il corpo dell'altro finisce per scindersi in due: il corpo che non vedo, al di là dello schermo, e il corpo di cui mi fido, al di qua dello schermo, presente e caratterizzante il mio mondo. Lo scarto che può sussistere tra questi due corpi costituisce lo scacco delle relazioni online, in quanto rappresenta anche lo scarto tra i due mondi, tangenti attraverso lo schermo ma privi di una reale coesistenza. Sembrano due scenari nettamente distinti, separati, che possono sovrapporsi (come nel caso di due persone che si conoscono profondamente e si trovano a comunicare online), ma possono anche rimanere su due piani in assenza di contatto, i quali connotano entrambi in egual misura il nostro esserci. Diventiamo così cerniera di due

esperienze che culminano in un unico vissuto, tonalizzato a seconda delle congruenze tra i due mondi. Si può fallire nella sintesi tra le due esperienze, producendosi così in un'esclusione di uno o dell'altro mondo, come nel caso del ritiro sociale con conseguente sovrainvestimento dell'online, oppure con una chiusura totale nei confronti delle relazioni mediate da internet a favore dell'incontro diretto e immediato. Nel primo caso non si regge l'opacità della vita quotidiana, preferendo la trasparenza dell'online, nel secondo caso è dall'opacità dell'online che si desidera prendere le distanze, a favore della trasparenza e dell'immediatezza dell'incontro non virtuale.

Concludendo, sono fermamente convinto che non si debba guardare con sospetto a questa nuova modalità di fare esperienza. Introducendo una terza via tra il Tu e l'esso, tra l'esserci e l'ente, ci spinge necessariamente a dover ridefinire dinamiche e concetti che siamo abituati ad impiegare, reggendo il colpo dello smarrimento della ricontestualizzazione. Ci si può impegnare nel mantenere le consuete categorie e rubricare una volta in un senso e una volta nell'altro le varie manifestazioni che la presenza schizoempirica introduce, ma ritengo che la contrazione di tempo e spazio introdotta da internet sia di una portata tale da giustificare l'apertura alla terza via. Solo prendendone atto sarà possibile sfruttarne le nuove e infinite possibilità, e sviscerarne le modalità affinché anche questo tipo di esperienza possa rivelarsi un'esperienza piena. È il caso ad esempio della psicoterapia online, di cui ritengo più sensato chiedersi che cosa possa offrire in quanto modalità differente di incontro, piuttosto che sottolinearne sterilmente i limiti. In attesa di cosa ci riserverà il futuro, è bene cogliere le possibilità che ci offre il presente, e come queste tonalizzano il mondo che abitiamo. Ancora una volta, è una missione innanzitutto antropologica.

Bibliografia:

- Augé, M. (1992). *Nonluoghi*, Eléuthera, Milano 2018.
- Bauman, Z. (1999). *Modernità Liquida*. Editori Laterza, Roma - Bari 2011.
- Callieri, B., Di Petta, G. & Maldonato, M., (1999). *Lineamenti di Psicopatologia Fenomenologica*, Alfredo Guida Editore, Napoli.
- Charbonneau, G. (2007). *La situazione esistenziale delle persone isteriche. Intensità, centralità e rappresentazioni figurative*. Giovanni Fioriti Editore, Roma.
- De Monticelli, R. (2007). Alla presenza delle cose stesse. Saggio sull'attenzione fenomenologica. In *Atque Rivista, Il Presente*, a cura di Paolo Francesco Pieri, pp 221-242, 2008.
- Furlong, A. (2008). The Japanese hikikomori phenomenon: acute social withdrawal among young people, in *The Sociological Review*, 56, 2, pp 309-325.
- Galimberti, U. (1979). *Psichiatria e Fenomenologia*. Giangiacomo Feltrinelli, Milano 2017.
- Galimberti, U. (1983). *Il Corpo*. Giangiacomo Feltrinelli, Milano 2013.
- Galimberti, U. (2007). *L'ospite Inquietante, il Nichilismo e i giovani*. Giangiacomo Feltrinelli, Milano 2012.
- Han, B. C. (2016). *L'espulsione dell'Altro*. Nottetempo, Milano 2017.
- Harari, Y. N. (2011). *Sapiens. Da animali a dèi. Breve storia dell'umanità*. Giunti Editore, Firenze 2017.
- Heidegger, M. (1927). *Essere e Tempo*. Longanesi Editore, Milano 2005.
- Hickok, G. (2014). *Il mito dei neuroni specchio. Comunicazione e facoltà cognitive. La nuova frontiera*. Bollati Boringhieri editore, Torino 2015.

- Le Breton, D. (2003). *La pelle e la traccia. Le ferite del sé*. Meltemi, Roma 2005.
- Markram, K. & Markram, H. (2010). The intense world theory - a unifying theory of the neurobiology of autism. *Frontiers in human neuroscience*, 4, 224.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Fenomenologia della percezione*. Bompiani Editore, Milano 2003.
- Minkowski, E. (1968). *Il tempo vissuto. Fenomenologia e psicopatologia*. Giulio Einaudi Editore, Torino 2004.
- Nancy, J. L. (2000). *Le regard du portrait*. Galilée, Paris.
- Nancy, J. L. (2002). *Tre Saggi sull'Immagine*. Edizioni Cronopio, Napoli 2007.
- Ricci, C. (2008). *Hikikomori. Adolescenti in volontaria reclusione*. Franco Angeli, Milano.
- Ricoeur, P. (1996). *Sé come un altro*. Jaca Book, Milano 2016.
- Sagliocco, G. (2011). *Hikikomori e Adolescenza. Fenomenologia dell'autoreclusione*. Mimesis Edizioni, Milano - Udine.
- Sartre, J. P. (1943). *L'essere e il nulla*. Il Saggiatore, Milano 2014.
- Stanghellini, G. (2017). *Noi siamo un dialogo. Antropologia, psicopatologia, cura*. Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Twenge, J. M. (2017). *Iperconnessi. Perché i ragazzi oggi crescono meno ribelli, più tolleranti, meno felici e del tutto impreparati a diventare adulti*. Giulio Einaudi Editore, Torino 2018.

Abstract (inglese): The term Schizoempiria (from Greek: schizein, to split, and empeiria, experience = split experience) designates the peculiar condition of online users, who experience a fracture between his own consciousness and his own bodily modality of being-in-the-world, an irreparable mind-body separation. This rift is a necessary consequence of the internet revolution. In reference to the transcendental categories of space and time, internet stands as the third great anthropological revolution, preceded by the agricultural and industrial revolutions, which allowed man first to control and manage spaces and times, and then to reduce and contract them. Being online introduces a definitive contraction of space and time, allowing you to be anywhere at any time, although it is a fictitious and incomplete revolution as it occurs at the expense of corporeality. This article wants to investigate the consequences, dynamics, daily and psychopathological modalities of a scenario that provides two unique characteristics: a bodiless world, and hyperstimulation due to the amount of relationships we are involved in for the sole being online.

Abstract (italiano): Il termine Schizoempiria (dal greco schizein, spezzare, ed empeiria, esperienza = esperienza scissa) vuole designare la peculiare condizione dell'utente online, il quale vive una frattura tra la propria coscienza e la modalità corporea propria dell'essere-nel-mondo, un'irrimediabile separazione mente-corpo. Questa frattura è necessaria conseguenza della rivoluzione introdotta da internet, che possiamo annoverare in riferimento alle categorie trascendentali di spazio e tempo come terza grande rivoluzione antropologica, preceduta dalle rivoluzioni agricola e industriale, le quali hanno permesso all'uomo dapprima di controllare e gestire fino ad arrivare a ridurre e contrarre gli spazi e i tempi. La rivoluzione di internet con la saliente caratteristica di essere online introduce una definitiva contrazione dello spazio e del tempo, permettendo di essere ovunque in qualunque momento, tuttavia si rivela una rivoluzione fittizia o almeno incompleta in quanto si manifesta a spese della corporeità. L'intento della presente trattazione è di indagare le conseguenze, le dinamiche e le modalità sia quotidiane sia psicopatologiche di uno scenario che prevede due caratteristiche peculiari: un mondo senza corpo e l'iperstimolazione conseguente la mole di relazioni in cui siamo immersi per il solo fatto di essere connessi.