

Articoli/5

Digital Death

Una morte postumana?

Davide Sisto

Articolo sottoposto a *peer review*. Ricevuto il 26/07/2016. Accettato il 17/12/2016

This paper analyzes the concept of Digital Death as related to post-humanism. In the first part, the article highlights the features of the dialectic between life and death and how said dialectic is changed by the spread of digital culture. In the second part, it dwells on some digital devices aimed at dissociating electronic identity from biological existence, so as to reach a form of immortality. In opposition to these devices, we find social networks, with their intersubjective nature that, as it updates the philosophical concept of *Geisterwelt*, brings death back at the core of life. In the third and last part, the paper compares digital devices and social networks, underlining the difference between those who want to remove death from life and those who want to preserve the educational role of death in our life.

1. Introduzione. La cultura digitale tra la vita e la morte

Per Georg Simmel vi è, in ogni epoca storica, un intimo rapporto di interazione tra la cultura della vita interiore e il significato che questa attribuisce alla morte: «Come concepiamo la vita e come concepiamo la morte sono soltanto due aspetti di un atteggiamento di fondo unitario»¹. Sulla scia di una tradizione filosofica il cui culmine è rappresentato dalla *Naturphilosophie* schellinghiana del XIX secolo, Simmel giustifica questo rapporto di interazione evidenziando l'infertilità di un pensiero che tiene la vita distinta dalla morte. Egli ritiene, cioè, fuorviante concludere dall'osservazione delle continue metamorfosi temporali della vita, la quale incrementa se stessa man mano che il tempo trascorre, che vi sia una differenza radicale tra vivere e morire, come pensano coloro i quali attribuiscono la felicità umana a un'esistenza *ante mortem* (a partire dalla tradizione epicurea) o, in alternativa, a un'esistenza *post mortem* (a partire dalla tradizione socratico-platonica). Se infatti siamo tentati di affermare il differimento totale della vita dalla condizione di morte osservando gli istanti in cui essa raggiunge

¹ G. Simmel, *Metafisica della morte e altri scritti*, Milano 2012, p. 9.

il punto massimo del suo sviluppo, ci rendiamo conto – d'altra parte – che il successivo passaggio da questo punto massimo a una graduale regressione, aspetto che le è endemico, testimonia il legame indissolubile al suo interno tra il *progredire* e il *regredire*, dunque l'intersezione costante tra il vivere e il morire.

Non si può, in altre parole, accettare una 'teoria digitale' della morte, in base alla quale si passa improvvisamente dall'essere *in toto* vivi all'essere *in toto* morti. Si deve, piuttosto, ammettere la presenza di gradi *processuali* di vita che, nel garantire il *continuum* tra il vivere e il morire, ci rendono consapevoli che la nostra esistenza è stratificata, per cui in alcuni momenti siamo più vivi che in altri². *Condannati a essere solo vitali*. A tutti i viventi, nessuno escluso, sembra imposta a partire dall'istante della nascita la *condanna* – N.B.: un obbligo che non include libertà di scelta – a essere *soltanto* ciò che sono: vale a dire, organismi che *muoiono mentre vivono*, consapevoli quindi di non disporre delle tutele necessarie per riuscire a vivere a tempo indeterminato, a vivere senza morire. Non è pensabile, in definitiva, una forma di vita che non includa in sé la morte, sia come elemento che ne definisce ogni tappa di sviluppo sia come suo punto di arrivo ultimo³.

Ma cosa succede quando la tecnologia e la cultura digitale si introducono nell'esistenza quotidiana dei singoli individui, frapponendo automatismi 'virtuali' tra il vivere e il morire 'naturali'? Il rapporto di interazione tra la cultura della vita interiore e il significato che questa attribuisce alla morte subisce, oggi, profonde trasformazioni rispetto ai secoli passati, sia a causa di innovazioni tecno-scientifiche, le quali spingono l'umanità a sopperire sempre di più alle proprie carenze organiche con innesti artificiali, sia per lo sviluppo di una cultura informatica e digitale che pone all'attenzione di ogni individuo un problema di non poco conto in riferimento al fine vita: la sopravvivenza del proprio profilo 'virtuale' a quello 'carnale', condannato a essere *soltanto* vitale. L'inclusione della morte nella vita diventa – in altre parole – problematica, a causa dei mutamenti a cui viene sottoposto l'umano nel momento in cui il rapporto tra artificiale e naturale, virtuale e reale cambia pelle con il progresso tecnologico, scientifico e informatico. Tali mutamenti coinvolgono tanto il singolo individuo, durante la propria vita e – paradossalmente – *dopo* la propria morte, quanto le sue relazioni all'interno dello spazio pubblico condiviso.

Proprio qui si innestano gli studi internazionali sulla cosiddetta *Digital Death*, un campo di ricerca interdisciplinare, ancora poco sviluppato in Italia, almeno dal punto di vista filosofico, che coinvolge *in primis* coloro i quali si occupano di *Death Studies*, quindi di studi relativi al tema della morte da punti

² Cfr. G. Brown, *Una vita senza fine? Invecchiamento, morte, immortalità*, Milano 2009, pp. 5-6. A proposito delle diverse interpretazioni relative al legame tra vita e morte, si veda il mio *Narrare la morte. Dal romanticismo al post-umano*, Pisa 2013.

³ «Che la si chiami o meno evoluzione e qualunque sia la spiegazione per la quale si opta, la successione storica di organismi a partire da quella che si chiama oggi l'evoluzione chimica prebiotica, è una successione di viventi condannati a essere solo vitali, a vivere cioè, ma senza garanzie di riuscirci totalmente. La morte è nella vita, e di questo la malattia è il segno», G. Canguilhem, *Sulla medicina. Scritti 1955-1989*, Torino 2007, p. 21.

di vista sia scientifici sia umanistici. Con il termine ‘morte digitale’ si intende solitamente l’insieme delle questioni che riguardano – in primo luogo – i modi in cui è cambiato il rapporto tra il singolo individuo e il fine vita a causa dello sviluppo delle nuove tecnologie informatiche e mediatiche, a partire soprattutto dalla diffusione popolare di Internet. E, in secondo luogo, le conseguenze che ne derivano per quanto concerne la costruzione della propria identità personale e il suo legame con la memoria in seguito alla morte di sé o di un altro individuo.

Detto in termini più semplici: chi studia la *Digital Death* cerca di comprendere cosa capita, dopo la mia morte, ai dati che ho immesso in Rete e quanto tali dati incidano sul rapporto tra lo spazio pubblico e il tema del fine vita. Tre i problemi specifici su cui si concentrano solitamente gli studiosi della *Digital Death*:

- 1) le conseguenze che la morte di un singolo individuo produce all’interno della realtà digitale e, quindi, nella vita ‘reale’ di chi soffre la perdita e il lutto;
- 2) le conseguenze che la perdita di oggetti e informazioni digitali personali producono all’interno della realtà fisica di un singolo individuo. In altre parole, gli effetti di una perdita definitiva di informazioni, fotografie, messaggi, quando si rompe il proprio computer (o viene perduto o rubato) e non vi è modo di recuperarne il contenuto;
- 3) l’inedito significato che assume il concetto di immortalità in relazione tanto al singolo individuo quanto agli oggetti e alle informazioni digitali personali⁴.

Ora, nelle pagine che seguono analizzerò, innanzitutto, alcune problematiche legate alla *Digital Death*, come – per esempio – la difficoltà odierna di distinguere i vivi dai morti e di accettare la fine biologica della vita, a causa di un radicale processo di *de-materializzazione* determinato dalle nuove forme di virtualità create dal web. Metterò, quindi, in luce il suo legame con il tema del postumano,

⁴Per un primo approccio al tema della *Digital Death* consiglio soprattutto i ‘classici’ E. Carroll, J. Romano, *Your Digital Afterlife. When Facebook, Flickr and Twitter Are Your Estate, What’s Your Legacy?*, Berkeley (CA) 2011, e C.M. Moreman, A.D. Lewis (a cura di), *Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age*, Praeger 2014. Si vedano, inoltre, J. Van Dijck, *Mediated Memories in the Digital Age*, Redwood City (CA) 2007; J. Garde-Hansen, A. Hoskins, A. Reading (a cura di), *Save As... Digital Memories*, New York 2009; V. Mayer-Schönberger, *Delete. Il diritto all’oblio nell’era digitale*, Milano 2010; S. Turkle, *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Torino 2012; A. Keen, *Vertigine digitale. Fragilità e disorientamento da social media*, Milano 2013; B.-C. Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, Roma 2015. Ma le pubblicazioni sul tema sono sempre più numerose; consiglio pertanto il sito <http://www.digitaldeath.eu/>, il quale raccoglie alcune delle più importanti pubblicazioni in merito a livello internazionale. In Italia il sottoscritto è tra i primi studiosi a occuparsi della *Digital Death* da un punto di vista prevalentemente filosofico. Si vedano, a proposito, i seguenti saggi: D. Sisto, *Dallo scheletro digitale all’uomo artificiale: il post-umano e la strategia contro la morte*, «La società degli individui», XIX, 2016, 55, pp. 57-70; Id., *Digital Death: Come si narra la morte con l’avvento del web*, «Tropos. Rivista di ermeneutica e critica filosofica», IX, 2016, 2, pp. 29-48; Id., *La morte ai tempi di Facebook: i cambiamenti digitali del fine vita*, «Rivista Italiana di Cure Palliative», in uscita.

soprattutto con quelle teorie del postumano che identificano la morte con la corporeità e che, rifiutando il tradizionale concetto di immortalità ultraterrena, mirano invece a realizzare concretamente l'immortalità terrena. L'uomo tenta di diventare 'postumano' nel senso che cerca concretamente, attraverso gli strumenti tecnologici a disposizione, di superare la propria mortalità e di sopravvivere a se stesso, partendo dal presupposto che potente è colui che sopravvive per sempre. Ma è veramente un bene per l'uomo porsi tale obiettivo? Lo vedremo attraverso l'analisi di alcuni casi di *Digital Death* e, quindi, nelle conclusioni.

2. Presenti nell'assenza: il paradosso dei morti

I tre problemi summenzionati relativi alla *Digital Death* tengono conto di quelle che sono le caratteristiche peculiari della cultura digitale e, in particolare, del web.

Se dovessimo spiegare, a primo acchito, qual è la funzionalità propria del web dal punto di vista di chi ne fa quotidianamente uso, diremmo subito che esso è lo strumento – in apparenza immateriale – con cui ciascuno veicola costantemente la propria presenza. *Essere presenti* è l'elemento cardine della Rete, come ben sappiamo quando usiamo i *social network*, quando giriamo videoclip, poi pubblicati e diffusi – per esempio – su Youtube, quando creiamo un nostro blog personale o quando ancor più banalmente commentiamo sul forum di qualche sito. *Presenza*: il fatto che una persona si trovi in un luogo o assista, intervenga, partecipi a qualcosa. Quella digitale pare essere una presenza a tempo indeterminato, senza pause, in quanto lascia una 'traccia' che difficilmente scompare dalla Rete, per cui si ha l'impressione di trovarci sempre al suo interno, assistendo, intervenendo e partecipando a qualcosa. Proprio la costanza di tale presenza determina una sorta di *paralisi* del tempo presente. Ogni nostra traccia sembra sia messa sotto vetro, tenuta lontana dall'incessante processualità della vita, tra le sue progressioni e le sue regressioni, dunque trasformata in un istante statico e perennemente *là*, dinanzi ai nostri occhi sugli schermi dei computer. Un esempio a caso: se mi reco spesso sul diario Facebook di una persona che ne fa un uso molto parco e che quindi non aggiorna costantemente le proprie fotografie, può facilmente capitare che – qualora non la incontrassi mai nella realtà non virtuale – le attribuisca mentalmente sempre la stessa identica immagine, la quale corrisponde a quella delle fotografie *online*. Sfuggono, cioè, alla nostra mente le metamorfosi temporali a cui siamo, *volens nolens*, tutti quanti sottoposti al di fuori di Internet. Di ciascuna persona di cui compare un'immagine all'interno del web posso pensare – in altre parole – che sia *eternamente* così come compare in quell'immagine.

Torneremo a breve sul rapporto tra presenza e cultura digitale, quindi sulla dialettica tra reale e virtuale. Per ora, teniamo conto di questo: presenza costante e paralisi temporale sono due aspetti che si scontrano violentemente con le caratteristiche proprie della morte, vale a dire l'assenza irrevocabile e il presente che svanisce nel passato. La Rete stabilisce, cioè, un cortocircuito

piuttosto singolare tra la presenza costante e l'assenza irrevocabile, aggirando l'ostacolo dell'interruzione del fluire vitale. Ma lo fa perché, come sottolinea Thomas Macho, di fatto «lo statuto dei morti è un paradosso. L'incarnazione della presenza di un assente», per cui i morti sono sempre assenti ma presenti o, meglio, presenti nell'assenza⁵. Questo paradosso emerge per esempio, come nota Hans Belting, nell'uso occidentale di porre una fotografia del morto – meglio, la migliore fotografia a nostra disposizione – *sopra* la sua tomba: si vuole, in tal modo, fornire simbolicamente di un 'corpo immortale' la persona deceduta, di modo che i vivi dimentichino in tutta fretta il processo di lenta decomposizione a cui si sottopone il suo 'corpo mortale', oramai privo di vita, *dentro* la tomba. Quella fotografia, in altre parole, assorbe in sé l'esistenza – perduta – della persona morta e ci permette di mentire a noi stessi: la nostra mente associa infatti, *per sempre*, a chi non è più con noi un'immagine serena e solare, *piena di vita*, tenendo alla larga il pensiero doloroso di quel corpo familiare che, lontano dal nostro sguardo, non può che disfarsi progressivamente⁶.

Il cortocircuito paradossale tra la presenza costante e l'assenza irrevocabile è, alla luce dell'osservazione di Belting, già presente quindi nelle fotografie. Ma chi, di fatto, si stupisce ancora dello strettissimo legame tra l'immagine analogica e la morte? Susan Sontag definisce, per esempio, la fotografia come

l'inventario della mortalità. Basta un movimento del dito per conferire a un momento un'ironia postuma. Le fotografie mostrano persone che sono irrefutabilmente *lì* e a un'età specifica della loro vita; raggruppano individui e cose che un attimo dopo si sono già dispersi, sono cambiati, hanno continuato a seguire i loro singoli destini [...]. Le fotografie proclamano l'innocenza e la vulnerabilità di vite che si avviano alla distruzione e questo legame tra fotografia e morte permea tutti i ritratti fotografici⁷.

Roland Barthes, a sua volta, considera i fotografi come veri e propri «agenti della Morte»: preso atto della rimozione della morte dallo spazio pubblico all'interno di cui noi viviamo e della sua graduale uscita dal territorio simbolico della religione nel corso del Novecento, Barthes vede la morte ricollocarsi proprio

nell'immagine che produce la Morte volendo conservare la vita [...]. Contemporanea della regressione dei riti, la Fotografia potrebbe forse corrispondere all'irruzione, nella nostra società moderna, di una Morte asimbolica [...] una specie

⁵ T. Macho, *Immagini e morte. Il tempo della fotografia*, trad. it. di A. Lucci, in *Ermeneutica del morire. La morte nell'epoca della cultura digitale*, a cura di D. Sisto, «Tropos. Rivista di ermeneutica e critica filosofica», IX, 2016, 2, p. 16.

⁶ Cfr. H. Belting, *Antropologia delle immagini*, Roma 2011, pp. 174-175. Per quanto riguarda il legame tra la fotografia e il 'corpo immortale', sono fondamentali le osservazioni di Günther Anders, il quale coglie nel meccanismo dell'*immortalare*, tipico dell'immagine fotografica e cinematografica, il desiderio umano di superare la propria vergogna prometeica nei confronti della corporeità mortale. Cfr. G. Anders, *L'uomo è antiquato. I. Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale*, Torino 2007, soprattutto pp. 55 ss.

⁷ S. Sontag, *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Torino 1977, p. 62.

di repentino tuffo nella Morte letterale. *La Vita/la Morte*: il paradigma si riduce a un semplice scatto: quello che separa la posa iniziale dal rettangolo di carta finale⁸.

Questa irruzione della morte asimbolica, la quale occupa il posto socio-culturale lasciato vacante da quella simbolica, dipende dal fatto che l'immagine fotografica è – lo sottolinea bene Jacques Derrida – «un'immagine vivente della vita» o, meglio, «un'immagine che ruba il punto di vista alla vita»⁹; come dimostra la sostituzione del corpo in putrefazione, dentro la tomba, con il corpo *immortalato* nell'immagine fotografica, sopra la tomba. Lo stesso Belting sottolinea la dipendenza diretta della produzione di immagini fotografiche dall'aspetto spaventoso per eccellenza dell'esperienza di morte: vale a dire, la metamorfosi del nostro corpo vivente in un'immagine muta e inerme¹⁰.

La cultura digitale, sulla base di quanto appena detto, rappresenta il passaggio successivo rispetto alla fotografia analogica: intensifica e rende ancor più evidente il paradosso dello statuto dei morti, quindi l'incarnazione della presenza di un assente. La cultura digitale, paralizzando la presenza, incrementa il furto alla vita del suo punto di vista, dunque la sostituzione dell'immagine al corpo fisico biodegradabile. Ciò è dovuto al fatto che l'immagine digitale, rispetto a quella analogica, può essere interpretata come una specie di «corpo-sottile», entità ibrida oggetto-immagine, e la sua apparenza, il suo esistere-come immagine è per essenza interattiva¹¹. Proprio per tale ragione, come evidenzia John Durham Peters, nel web è tanto *facile* mescolarci con tracce comunicabili dei morti, la cui presenza spettrale aleggia in Rete sia in forma scritta sia in forma visiva e audiovisiva, quanto – al tempo stesso – è *difficile* distinguere la comunicazione a distanza dalla comunicazione con i morti¹². Il web sfida quotidianamente la morte con la costante presenza dell'assente, presenza che – di fatto – è il fondamento primo della sua produzione di informazioni, dal momento che ogni dato creato e immesso nel web è finalizzato alla guerra contro l'oblio, quindi – in un certo senso – al superamento della morte. Uno studioso delle nuove tecnologie come Vilém Flusser, già nel 1985, in un'epoca in cui il web era tutt'altro che diffuso capillarmente nel mondo, osservava che «la vera intenzione nascosta nella telematica è di renderci immortali»¹³, in quanto tecnica studiata per immagazzinare in memorie apparentemente immortali, poiché non sottoposte all'usura del tempo come succede invece al bronzo e al marmo, tutte le informazioni che produciamo. Le immagini telematiche sono delle specie di

⁸ R. Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Torino 1980, p. 93.

⁹ J. Derrida, B. Stiegler, *Ecografie della televisione*, Milano 1997, p. 47.

¹⁰ H. Belting, *Aus dem Schatten des Todes. Bild und Körper in den Anfängen*, in *Der Tod in den Weltkulturen und Weltreligionen*, a cura di C. von Barloewen, München 1996, p. 95. Cfr. a proposito del rapporto tra fotografia e immagine T. Macho, *Immagini e morte. Il tempo della fotografia*, cit.

¹¹ R. Diodato, *Estetica del virtuale*, Milano 2005, p. 75.

¹² Cfr. J.D. Peters, *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*, Chicago 1999, p. 149.

¹³ V. Flusser, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Roma 2009, p. 149.

«dighe di sbarramento delle informazioni, che stanno al servizio della nostra immortalità»¹⁴.

Troviamo conferma di ciò se riflettiamo sui mutamenti subiti dagli *oggetti* della memoria, nel corso dei secoli e, in ultimo, nel passaggio dall'epoca dell'analogico a quella del digitale. Numerosi sono gli studi etnografici e antropologici sulla particolare situazione simbolica che lega gli oggetti alla morte: «con la morte dell'uomo gli oggetti entrano in crisi: il soggetto muore con gli oggetti o continua a vivere in qualche modo in essi [...] e gli oggetti muoiono o rischiano di morire con il soggetto»¹⁵. L'*appartenenza* dell'oggetto fisico, unico e raro, al singolo individuo fa sì che tale individuo estenda la propria personalità, dunque le proprie prerogative e il proprio modo di stare al mondo, all'oggetto. La *rarietà* dell'oggetto e la sua durata, più o meno esigua, ha comportato per secoli una dialettica tra soggetto e oggetto fondata sull'irripetibile singolarità del rapporto e della presenza. Un'irripetibile singolarità che fa sedimentare una *storia* nell'oggetto, il quale diventa la *casa* in cui essa abita; consequenziale, pertanto, il fatto che la perdita sia legata a ciò che rimane e che – al tempo stesso – ciò che rimane non possa far altro che conservare a suo modo il perduto¹⁶. «Noi *cerchiamo* dappertutto l'assoluto, l'incondizionato – ci insegna d'altronde Novalis – *e troviamo sempre e soltanto cose*»¹⁷.

La condanna a essere solo vitali si è sempre riflessa, in altre parole, all'interno della dialettica tra appartenenza e rarità, a fondamento del legame che unisce l'individuo ai suoi oggetti fisici, nonché nella relazione tra ciò che si perde e ciò che rimane. In alcuni casi l'attenzione per la rarità dell'oggetto e per la sua appartenenza esclusiva al soggetto morto spinge i familiari del deceduto a volersene sbarazzare, proprio perché ad esso si è estesa talmente la personalità di chi non c'è più da far sembrare irrispettoso il suo uso o tradita la sedimentazione della storia al suo interno. Nulla rimane di ciò che è perduto. Ma vi sono anche situazioni che, tenendo proprio conto dell'estensione della personalità soggettiva all'oggetto, vedono nella eredità familiare tanto il passaggio della morte, dunque la trasformazione di una singola vita in memoria sedimentata, quanto la sopravvivenza spirituale, che ha luogo appunto nel meccanismo di eredità e che giustifica la scoperta della cosa durante la ricerca dell'incondizionato.

La situazione con gli *oggetti digitali*, legati alla memoria, diviene molto più complessa, stravolgendo la dialettica tra il rimasto e il perduto. A differenza di quelli fisici che sono solitamente pezzi unici, esistenti in un unico posto, fragili,

¹⁴ Ivi, p. 24.

¹⁵ L.M. Lombardi Satriani, M. Meligrana, *Il ponte di San Giacomo. L'ideologia della morte nella società contadina del Sud*, Milano 1982, p. 150.

¹⁶ Cfr. W. Benjamin, *Il narratore. Considerazioni sull'opera di Nikolaj Leskov*, in *Opere complete. VI. Scritti 1934-1937*, Torino 2004, p. 345. A proposito della dialettica tra il perduto e il rimasto, si vedano S. E. Gray, *The Memory Remains: Visible Presences within the Network*, «Thanatos», III, 2014, 1, p. 128; D. L. Eng, D. Kazanjian, *Introduction: Mourning remains, in Loss. The Politics of Mourning*, a cura di D. L. Eng, D. Kazanjian, London 2003, p. 13.

¹⁷ Novalis, *Polline*, in *Athenaeum 1798-1800. La rivista di August Wilhelm Schlegel e Friedrich Schlegel*, a cura di G. Cusatelli, Milano 2000, p. 49.

posseduti da una sola persona, sottoposti all'usura del tempo e la cui unicità è ciò che ne determina il valore intrinseco, 'storico', gli oggetti digitali non dispongono in alcun modo delle caratteristiche dell'unicità e della rarità. Essi si possono moltiplicare in copie infinite, conservate contemporaneamente da un numero infinito di persone. La loro ubiquità connaturata rende problematica ogni questione relativa alla proprietà, alla cura e alla conservazione. Soprattutto, sono i principali responsabili della *dissociazione* tra l'*esistenza biologica* di un individuo, unica e irripetibile, e la sua *identità elettronica*, diluita in mille formati e di per sé perdurante: la morte fisica, che ha luogo in un istante *eccezionale* ('che costituisce un'eccezione' rispetto a tutto ciò che l'ha preceduta e la segue), non coincide – in altre parole – con la sua morte digitale. La vita digitale sopravvive alla vita fisica, rimane in Rete, dispersa in una molteplicità di banche dati o custodita in più luoghi virtuali, in diverse rappresentazioni. La mancanza di forma fisica, tipica dell'oggetto digitale, fa sì che tutto ciò che in Rete riguarda la persona (dalle e-mail ai profili personali sui *social network*) continui a essere operativa oltre la morte dell'individuo. Ogni cosa prosegue come se la Rete fosse immune alla sua eccezionalità, rendendo problematica la sedimentazione della storia individuale¹⁸.

Solo tenendo a mente questa differenza tra oggetto fisico e oggetto digitale, si può cominciare a comprendere in che senso è tanto facile mescolarci nel web con tracce comunicabili dei morti quanto è difficile distinguere la comunicazione a distanza con la comunicazione con il morto. E, dunque, a ragionare sul modo in cui la cultura digitale – a causa di una vera e propria ossessione per la presenza – si inserisca all'interno del rapporto di interazione tra la cultura della vita interiore e il significato che questa attribuisce alla morte, modificando – almeno in parte – la nostra condanna a essere 'soltanto' vitali.

3. Condivisione senza materia: sopravvivere a se stessi come spettri digitali

La dissociazione tra esistenza biologica e identità elettronica, così come si sviluppa a causa del diffondersi della cultura digitale e quindi della sovrapposizione di oggetti digitali a oggetti fisici, è senza dubbio una delle ragioni principali a fondamento dell'intensificarsi del paradosso proprio dello statuto dei morti – la costante e attiva presenza dell'assente.

Ora, gli studi internazionali sulla *Digital Death* si concentrano proprio sui differenti modi – alcuni voluti, altri no – che permettono all'identità elettronica di dissociarsi dall'esistenza biologica, sopravvivendole a tempo indeterminato ed eludendo l'eccezionalità della morte fisica.

Se è un fatto incontrovertibile che tutto ciò che in Rete riguarda la singola persona continui a essere operativo ben oltre la sua morte, allora non è utopico

¹⁸ Per un'approfondita analisi della differenza tra l'oggetto fisico o analogico e l'oggetto digitale, si veda E. Carroll, J. Romano, *Your Digital Afterlife*, cit., pp. 10 ss.

credere che si possa – con le corrette accortezze – sopravvivere a se stessi, dematerializzati, sotto forma di *spettri digitali*. Lo pensano, per esempio, gli inventori di Eterni.me ed Eter9, due dispositivi molto discussi che mirano a contrapporre a quell'*interruzione* irrevocabile, che definisce il passaggio ultimo e definitivo dalla vita alla morte di un individuo psicofisico, un particolare *automatismo* ripetitivo. Questo, mettendo a frutto la facilità con cui nel web i vivi si mescolano con tracce comunicabili del morto e la contemporanea difficoltà di distinguere la comunicazione a distanza dalla comunicazione con il morto, rende concreta la finzione in base a cui è possibile tenere in vita una persona di fatto deceduta.

Eterni.me (<http://eterni.me/>) è, a mio avviso, il caso più interessante. Si tratta di una *startup* sviluppata all'interno del programma imprenditoriale del Mit di Boston (Mit Entrepreneurship Development Program), il cui obiettivo è inventare un modo per evitare di scomparire e di essere dimenticati, una volta deceduti. L'inventore del progetto, il programmatore rumeno Marius Ursache, coadiuvato da due informatici canadesi, Nicolas Lee e Rida Benjelloun, vuole propriamente sfruttare la dissociazione tra esistenza biologica e identità elettronica, facendo in modo che la nostra identità elettronica continui a vivere *concretamente* oltre il decesso dell'esistenza biologica. Il servizio funziona nel modo seguente: ci si iscrive gratuitamente e si comincia a fornire al suo database dati di sé, relativi soprattutto alle proprie passioni e abitudini condivise sul web. Si mettono a disposizione del software, in altre parole, i propri 'oggetti digitali': fotografie, messaggi, informazioni e opinioni accumulate – nel corso degli anni – all'interno dei *social network*, delle caselle di posta elettronica, dei blog, dei forum e così via. Il software ha il compito di sviluppare un servizio di *data mining*, un processo con cui estrarre i dati, analizzare tutto il materiale ricevuto e ricercare relazioni e *pattern* inediti, con l'obiettivo di progettare man mano un'identità virtuale fornita di senso e avente una struttura coerente. Viene composto, in altre parole, un *simulacro della persona vissuta* o, in altri termini, uno *spettro digitale* di ciò che siamo stati, utilizzando programmi capaci di comunicare imitando gli esseri umani (*chatbot*). Tale identità virtuale non è altro che una sorta di eredità interattiva, le cui peculiarità le permettono di comunicare 'dall'oltretomba' con le persone ancora in vita, mantenendo il più possibile intatta la personalità del defunto. Il progetto, che conta già oltre 30.000 iscritti, ha cominciato recentemente a prendere forma e si svilupperà, secondo gli intenti del suo ideatore, nel corso degli anni. Sebbene oggi sembri totalmente assurdo, verrà un giorno in cui il familiare o l'amico che ha patito un lutto potrà *chattare* con l'automatismo del defunto, ricreando nella realtà la situazione fantascientifica descritta nella puntata *Be right back* della serie televisiva inglese *Black Mirror*, nella quale una giovane ragazza, Martha, continua a comunicare

via computer con il fidanzato, Ash, nonostante la sua morte in un incidente stradale¹⁹.

Eter9 (<https://www.eter9.com/auth/login>) è un progetto molto vicino a Eterni.me: esso predispone una bacheca simile a quella di Facebook, con l'intenzione di riuscire – sempre utilizzando le risorse del *data mining* – a elaborare tutto ciò che il singolo individuo mette in Rete e, quindi, a fare in modo che ci sia un automatismo che continui a farlo, quando il singolo non è effettivamente *online*. Così, essere vivi o essere morti conterà poco: c'è, comunque, un sistema informatico che continua a scrivere e a comunicare senza il bisogno della presenza fisica di una persona, della sua esistenza in atto.

Eterni.me ed Eter9 non sono le uniche invenzioni digitali che mirano ad aggirare la mortalità dell'esistenza biologica per mezzo dell'immortalità dell'identità elettronica. Lifonaut (<https://www.lifonaut.com/>), per esempio, allo stesso modo di Eter9, vuole creare cloni digitali degli esseri umani, quindi macchine capaci di pensare e agire come noi e, addirittura, al nostro posto. Sul sito web di Lifonaut è già ora possibile creare, gratuitamente, il proprio alter ego digitale: si carica la propria foto, si inseriscono video, immagini e altri documenti personali, e si risponde a circa cinquecento domande sulla propria personalità. Il risultato finale dovrebbe essere un *avatar* animato elettronicamente, con il nostro viso e capace di descrivere, attraverso un sintetizzatore vocale, alcuni eventi chiave della nostra vita.

Deathswitch, invece, è un automatismo che mira ad aggirare il carattere improvviso della morte, la quale porta via con sé, oltre al corpo del defunto, anche le *password* e i codici di accesso a molti dati personali inseriti nel web nel corso della vita, lasciando i colleghi di lavoro senza possibilità di accedere ai *file* su cui stavano lavorando o impedendo ai parenti di oscurare le pagine web personali del deceduto. Deathswitch, pertanto, è un dispositivo che consiste nell'invio regolare, via *mail*, della domanda 'Sei vivo?' a colui che usufruisce del servizio; se dopo vari tentativi il servizio non riceve risposta allora, ipotizzando la morte del fruitore, invierà automaticamente alle persone precedentemente selezionate i messaggi che egli aveva predefinito nell'ottica di un imminente o tardo decesso. Il servizio è disponibile in forma gratuita per l'invio di un solo messaggio a una sola persona, a pagamento per l'invio di decine di messaggi a un massimo di dieci persone.

A parte il caso specifico di Deathswitch che ha funzionalità e obiettivi piuttosto circoscritti, gli altri esempi menzionati, da Eterni.me a Lifonaut, sono accomunati dall'intento – più o meno dichiarato – di atrofizzare la presenza dell'assente, incarnata dal defunto, e di radicalizzare il furto alla vita del suo punto di vista. Ciò nell'ottica di una dissociazione effettiva e definitiva dell'identità elettronica dall'esistenza biologica, per raggiungere gli stessi obiettivi a cui mira

¹⁹ Per un'analisi più approfondita di Eterni.me, nonché del suo modo di rendere reale la finzione narrativa di *Black Mirror*, si vedano D. Sisto, *Dallo scheletro digitale all'uomo artificiale: il post-umano e la strategia contro la morte*, cit.; Id., *Digital Death: Come si narra la morte con l'avvento del web*, cit.

la filosofia transumanista: il superamento della morte fisica e il conseguimento di una qualche forma di immortalità.

Tuttavia, nelle teorie dei principali esponenti del transumanesimo, da Nick Bostrom a Max More, da Aubrey de Grey a Raynold Kurzweil, si opta principalmente per una delle due alternative seguenti: o *potenziare* tecnologicamente il corpo di cui disponiamo fin dalla nascita, affinché si possa un giorno avere un corpo artificiale privo di elementi biologici (l'*homo cyborg* come punto di arrivo dello *human enhancement*), o predisporre un contenitore meccanico capace di inglobare in sé la mente e la coscienza, una volta che ci liberiamo concretamente del corpo fisico attraverso il suo deperimento. In altre parole, le teorie immortaliste del transumanesimo ritengono plausibile collegare il superamento della finitezza umana con la *trasformazione* della *materia* di cui è fatta la corporeità, a partire da una concezione dualistica della realtà evidentemente ingenua. *Homo cyborg* e il contenitore meccanico, all'interno di cui trasporre mente e coscienza, incarnano il desiderio di un prolungamento della vita dello *stesso* individuo fisico; non implicano, cioè, una dissociazione dell'individuo fisico dalla sua rappresentazione o dalla sua immagine né puntano nella direzione di una de-materializzazione individuale.

I dispositivi digitali descritti poco sopra, invece, mirano alla vita eterna senza alcun interesse per la materia o il contenitore fisico tramite cui raggiungerla e poi possederla. I loro esperimenti informatici poggiano le proprie fondamenta nel terreno ambiguo e dissestato del rapporto tra l'individuo in carne e ossa e il suo 'avatar', la sua 'clonazione' virtuale; sono interessati, cioè, al possibile sdoppiamento tra il piano reale e quello virtuale, nonché alle conseguenze che tale sdoppiamento produce nella nostra percezione e immaginazione, a partire dal legame particolare che la cultura digitale instaura con il concetto di presenza.

Teniamo a mente gli esempi che fa Merleau-Ponty, tratti proprio dall'esperienza del lutto, quando spiega – secondo la sua prospettiva fenomenologica – il legame particolare tra l'anosognosico e l'arto paralizzato:

non comprendiamo l'assenza o la morte di un amico se non nel momento in cui ci attendiamo da lui una risposta e in cui sentiamo che non ve ne saranno più; così per non dover percepire questo silenzio, prima di tutto evitiamo di interrogare; ci teniamo lontani dalle ragioni della nostra vita in cui potremmo incontrare questo nulla, ma è quanto dire che le indoviniamo. Ugualmente, l'anosognosico mette fuori gioco il suo braccio paralizzato per non dover avvertire la sua menomazione, ma ciò significa che egli ne ha un sapere precosciente²⁰.

Per non dover percepire questo silenzio, prima di tutto evitiamo di interrogare. Proviamo, innanzitutto, ad applicare il meccanismo psicologico di consapevole o precosciente dissimulazione, che per Merleau-Ponty tocca tanto l'individuo in lutto quanto l'anosognosico, al legame tra esistenza biologica e identità elettronica e, successivamente, a porlo all'interno della dialettica tra presenza e

²⁰ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, Milano 2003, p. 129.

assenza del morto. Il rischio principale che si corre è la sua degenerazione in un inverso processo di *simulazione*: dalla domanda consapevolmente elusa, per non ricordare che non le corrisponde più nessuna risposta, alla morte negata, sebbene abbia effettivamente avuto luogo. Si finge, cioè, di avere ciò di cui non si è più in possesso, proprio perché consci che non vi è – appunto – più il possesso. Il web e la realtà virtuale facilitano, in altre parole, la rimozione e soddisfano il bisogno di evitare l'assenza di risposta a tal punto da capovolgere tale rimozione in una finzione narrativa, da cui deriva una vita fittizia, senza materia: quella di chi sopravvive a se stesso all'interno di una molteplicità di oggetti digitali eternamente presenti e dotati del dono dell'ubiquità.

Per capire meglio il ragionamento filosofico alla base del passaggio dalla dissimulazione alla simulazione all'interno della cultura digitale, continuiamo a considerare le parole di Merleau-Ponty a proposito del mondo percepito. Egli sostiene che, allo stesso modo in cui le parti del mio corpo formano insieme un sistema, «così il corpo altrui e il mio sono un tutto unico, il rovescio e il diritto di un solo fenomeno; l'esistenza anonima, di cui il mio corpo è in ogni momento traccia, abita contemporaneamente questi due corpi»²¹. L'esperienza del *dialogo* ne è la testimonianza più diretta: in essa

si costituisce un terreno comune tra l'altro e me, il mio pensiero e il suo formano un tessuto unico, le mie parole e quelle dell'interlocutore sono sollecitate dalla situazione della discussione, si inseriscono in una operazione comune di cui nessuno di noi è il creatore. C'è qui un essere a due, e per me l'altro non è più un semplice comportamento nel mio campo trascendentale, né d'altra parte io lo sono nel suo, ma siamo l'uno per l'altro collaboratori in una reciprocità perfetta, le nostre prospettive scivolano l'una nell'altra, coesistiamo attraverso un medesimo mondo. Nel dialogo presente io vengo svincolato da me stesso, i pensieri dell'altro sono certo pensieri suoi, non sono io a formarli, anche se li colgo non appena nati o anche se li anticipo; inoltre l'obiezione che l'interlocutore mi rivolge mi strappa dei pensieri che non sapevo di possedere, cosicché, se gli presto dei pensieri, in compenso egli mi fa pensare. È soltanto a cose fatte, quando mi sono ritirato dal dialogo e me ne ricordo, che posso reintegrarlo alla mia vita, farne un episodio della mia storia privata...²².

La cultura digitale fa leva proprio sulla forma di *condivisione* della vita, che è a fondamento tanto dell'unione del mio e dell'altrui corpo in un tutto unico quanto dell'esperienza intersoggettiva del dialogo, in cui l'io e il tu coesistono attraverso il medesimo mondo. Questo tipo di condivisione percepita, insieme al carattere costante dell'esser presente nella Rete, prepara il terreno perfetto per l'astuzia finale: mantenere la condivisione della vita e la coesistenza *a prescindere* dalla presenza fisica, materiale dei soggetti che la condividono e che coesistono. Quello che conta è la *percezione* del terreno comune tra l'altro e me, tipica dell'esperienza del dialogo, non l'effettiva presenza corporea, materiale di tutti e due i soggetti o di almeno uno dei due. Anche perché, come detto, il web

²¹ Ivi, p. 459.

²² Ivi, pp. 459-460.

produce di per sé la sensazione di una presenza a tempo indeterminato, che paralizza il presente. Questo è il principio a partire da cui i software elaborati, per esempio, da Eterni.me ed Eter9 cercano di farci sopravvivere a noi stessi, sostituendo la *persona fisica*, una volta deceduta e in via di decomposizione, con il suo *surrogato digitale*, che ne riproduce le narrazioni *online* all'infinito su supporti immuni al divenire e all'invecchiare. La fotografia sulla tomba, di cui parlava Belting, non basta più. In *Be right back*, la citata puntata di *Black Mirror*, si punta tutto sulla condivisione percepita a prescindere dalla presenza di *almeno* uno dei due soggetti. Martha comunica che è incinta, via *chat*, allo spettro digitale del fidanzato morto e tale spettro risponde, sempre via *chat*: «che bello, diventerò papà!». Sopravvive la *condivisione* alle singole persone, rimane il terreno comune senza la concretezza dei corpi; l'immagine compie una volta per tutte il furto alla vita del suo punto di vista.

«Morire – scrive Macho – significa: essere trasformati nella propria 'copia'»²³. Ma questa trasformazione, che nel web fa leva sulla vita condivisa e sulla simulazione, non può prescindere da alcuni importanti problemi.

Il *primo* concerne il significato rituale, collettivo e individuale, del *lutto* e della sua elaborazione; la riproduzione spettrale del morto, che sembra non morto in virtù della condivisione senza materia, priva di valore la localizzazione effettiva delle spoglie del defunto in un preciso e statico punto. Allo stesso modo in cui gli oggetti digitali obnubilano il valore simbolico di quelli fisici, unici e rari, così l'automatismo della morte digitale rischia di offuscare il significato protettivo e salubre della tomba localizzata in un determinato luogo.

Il *secondo* problema concerne invece il rapporto che l'*interruzione* instaura normalmente con l'esperienza della morte: la sopravvivenza all'esistenza biologica dell'identità elettronica, che sotto forma di spettro digitale comunica a tempo indeterminato tramite il computer con le persone ancora vive, non collima con le regole dell'evoluzione, della crescita e dello sviluppo proprie di ogni individuo *vivente*. Il digitale crea semplicemente un'*approssimazione* dell'originale, non essendo in grado di evitare il dislivello tra chi evolve man mano e chi, invece, deceduto si ripete meccanicamente in una modalità spettrale estranea alla dialettica tra progressi e regressi che definisce la vita. La copia e l'originale vivono due tipi di vite diverse, seppur *vagamente* parallele. Ipotizziamo che l'individuo X, che in vita ha fornito liberamente i suoi dati al software di Eterni.me o di Eter9, muoia a trentacinque anni e che i suoi parenti decidano di usufruire del servizio offerto dalle due *startup*. La comunicazione, oltre a essere meccanica e artificiale, non segue alcun percorso evolutivo. Da una parte, ci sono individui che, con il passare del tempo e con l'accumulo di nuove esperienze, mutano i propri pensieri, le proprie idee, le proprie aspirazioni – *crescono*, in parole povere; dall'altra, c'è uno spettro digitale, un'identità virtuale ipostatizzata o mummificata all'interno di uno scheletro telematico rigido, fermo alle informazioni accumulate fino a

²³ T. Macho, *Immagini e morte. Il tempo della fotografia*, cit., p. 16.

trentacinque anni e che può esprimere pensieri, emozioni e ragionamenti non in grado di superare la soglia di vita raggiunta prima della morte²⁴.

Il rischio maggiore, tenuto conto di tali problemi, è che la condivisione della vita senza materia, a cui fa riferimento la cultura digitale per aggirare la morte, renda la vita stessa quel «paesaggio piatto, punteggiato da momenti scelti di esperienze alte e basse, nella boutique interminabile dei sentimenti confezionati», a cui fa riferimento il sociologo Manuel Castells. Il rapporto umano non prosegue, né la memoria si sedimenta in alcunché: «diventiamo così eterni, tranne per il breve istante in cui la luce ci avvolge»²⁵.

4. La morte si fa social: il Mondo degli Spiriti nell'epoca di Facebook

I casi appena citati sono ovviamente molto radicali, nel senso che sovvertono le regole del vivente mediante un meccanismo di condivisione della vita senza materia, che è alla base della dissociazione dell'esistenza biologica dall'identità elettronica. Una forma alternativa di postumanesimo, di chiara matrice transumanista, che cerca di realizzare la sopravvivenza eterna dell'individuo, sotto forma di identità elettronica perennemente presente, approfittando della relazione ambigua tra reale e virtuale e disconoscendo il rapporto di inclusione tra vivere e morire.

Vi sono però anche altri casi, più comuni, come per esempio Facebook e i *social network* in generale, che nel far sopravvivere *involontariamente* la condivisione alle persone in carne e ossa, tuttavia, paiono in grado di difendere maggiormente il *limite*, cioè il confine cristallino tra la vita e la morte, in virtù della loro particolare natura interattiva e intersoggettiva – appunto, *sociale*. L'interattività e l'intersoggettività, proprie dell'immagine digitale quale corpo-sottile, entità ibrida oggetto-immagine, diventano dunque gli strumenti basilari per contrapporre al desiderio della sopravvivenza *ad libitum* l'accettazione della perdita e, di conseguenza, della condanna a essere soltanto vitali. La natura *social* del *network* permette, in altre parole, di distinguere nitidamente il morto, che si vuole *digitalmente* resuscitare, dal morto, che si vuole *fisicamente* lasciare lì dov'è.

Il rapporto tra Facebook e la morte occupa una posizione centrale tra gli studiosi della *Digital Death*, dal momento che Facebook ci pone di fronte al fine vita nel modo più invasivo e traumatico possibile.

La creazione digitale di Mark Zuckerberg conta, attualmente, un miliardo e settecento milioni di utenti iscritti. Se a novembre 2016 si ritiene che la popolazione mondiale ammonti a circa 7,460 miliardi di persone, allora vuol dire che poco più del 21,5% di questa popolazione ha un *account* su Facebook, non contando i profili fasulli. Ogni giorno si stima che muoiano nel mondo centinaia di migliaia di persone (nel 2011 se ne calcolano 151.600 al giorno, cfr. <http://www.ecology.com/birth-death-rates/>). Ciò significa che oltre 33.000 utenti di Facebook concludono ogni giorno la propria vita. A fine 2014 si contavano oltre

²⁴ Cfr. a proposito D. Sisto, *Digital Death: Come si narra la morte con l'avvento del web*, cit.

²⁵ M. Castells, *La nascita della società in Rete*, Milano 2014, pp. 516-517.

50 milioni di utenti Facebook deceduti. Secondo Hachem Sadikki, studioso in Statistica presso l'Università del Massachusetts, nel 2098 il numero di utenti deceduti sarà addirittura superiore a quello degli utenti ancora in vita. I dati che lo portano a tale conclusione sono principalmente due: la scelta dei gestori del *social network* di non eliminare in modo automatico gli *account* degli utenti deceduti e il rallentamento progressivo dei nuovi iscritti. Se le previsioni sono corrette, il *social network* più popolare al mondo sarà, alla fine di questo secolo, una distesa di profili fantasma, quindi di pensieri, fotografie e ricordi di persone che *non ci sono più*, a totale portata di mano di chi è invece ancora in vita.

Tali osservazioni di natura statistica dimostrano che Facebook è, già oggi, il più grande *cimitero* al mondo, uniforme, senza distinzioni etiche e di fede, e accessibile da qualsiasi luogo dotato di *wi-fi* o di connessione dati, quindi tramite qualsivoglia computer o *smartphone*.

La sua natura cimiteriale implica la presenza – ingombrante – dei defunti nel mondo dei vivi, in quanto essi *tornano* a essere 'a pieno titolo partner degni di scambio'; si muovono dalla periferia del mondo reale al centro di quello virtuale, occupando con vigore rinnovato lo spazio mentale e fisico dei vivi, i quali subiscono passivamente tale *ritorno*²⁶. Questo è un punto decisivo per capire la *facilità* con cui – 'lì dentro' – ci si mescola con tracce comunicabili del morto e la contemporanea *difficoltà* a distinguere una comunicazione a distanza da un dialogo con un morto. Ma è proprio la sua specifica natura *cimiteriale*, d'altra parte, a distinguere Facebook dai dispositivi quali Eterni.me: pur essendo evidente la condivisione della vita senza materia, tuttavia in esso non c'è la pretesa della sopravvivenza alla morte. Piuttosto – come vedremo – si manifesta l'involontario tentativo di mantenere un legame spirituale tra l'aldiquà e l'aldilà, tra chi è rimasto e chi se ne è andato.

Secondo il filosofo coreano Byung-Chul Han, una delle caratteristiche proprie di Facebook è l'*assenza di distanza*, da cui seguono l'esposizione quotidiana della propria intimità e, spesso, la confusione tra pubblico e privato. Tale confusione, generata dalla mancanza di qualsivoglia forma di distanza, si traduce – a suo modo di vedere – in una «esibizione pornografica dell'intimità e della sfera privata», quindi nella riduzione di ogni fruitore del *social network* a una mera immagine²⁷. Una volta ridotto a sola immagine, ogni utente non ha più controllo alcuno nei confronti di ciò che *condivide*, rimanendo prigioniero della sua copia virtuale e di una temporalità tipica dei morti viventi²⁸.

²⁶ Si parla di 'ritorno' dei morti nel mondo dei vivi, poiché dal Dopoguerra in poi la loro 'presenza' ha subito una rimozione socio-culturale particolarmente problematica, nonché inedita per la storia della cultura occidentale. La bibliografia sulla rimozione novecentesca della morte in Occidente è sterminata. Mi limito, pertanto, a segnalare il testo più importante sull'argomento, dal punto di vista filosofico: J. Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano 1976.

²⁷ Cfr. B.-C. Han, *Nello sciame*, cit., p. 12, e Id., *Psicopolitica. Il neoliberalismo e le nuove tecniche del potere*, Roma 2016, p. 80.

²⁸ Cfr. a proposito V. Mayer-Schönberger, *Delete*, cit., p. 73.

Numerosi studi internazionali sul legame tra Facebook e la *Digital Death* sottolineano, a differenza di Han, come sia proprio il carattere intersoggettivo e interattivo implicito in questa assenza di distanza, nel momento in cui un utente perde la propria vita, ciò che ci rende immediatamente consapevoli dello ‘scarto’ tra il ‘dentro’ e il ‘fuori’ della piattaforma digitale. Rispetto ai dispositivi come Eterni.me, il terreno comune senza la concretezza dei corpi, creato dal *social network*, pone in risalto il senso dell’*interruzione*, che determina il passaggio dalla vita alla morte, e la *perdita*. Interruzione e perdita che, nel fissare la differenza tra il nostro sé e l’immagine virtuale, ci pongono innanzi alla nostra condanna a essere solo vitali, quindi alla differenza qualitativa tra esistenza biologica e identità elettronica.

I concetti su cui verte maggiormente l’attenzione interpretativa di chi si occupa del rapporto tra Facebook e il fine vita sono i seguenti: 1) la biografia durevole (*Durable Biography*) del morto; 2) il legame continuo (*Continuing Bond*) tra vivi e morti. Mi sono occupato altrove del primo punto: vale a dire, della costruzione in automatico, all’interno della piattaforma digitale di Facebook, di una biografia durevole del morto, la quale permette ai sopravvissuti di integrare in modo compiuto la memoria del morto con la loro vita in corso, stabilendo un’innovativa relazione a tre tra la cultura dello *storytelling*, il bisogno della ‘memorializzazione’ e l’inedita situazione del *post-mortem* digitale²⁹.

In questa sede, pertanto, preferisco soffermarmi sul secondo punto, quindi sul concetto di *Continuing Bond* con il morto³⁰. Ripartiamo dal pensiero di Han e dal suo scetticismo proprio nei confronti di questo particolare concetto. Il filosofo coreano è convinto, infatti, che i dispositivi digitali conducano gli utenti

²⁹ Cfr. D. Sisto, *Digital Death: Come si narra la morte con l’avvento del web*, cit., soprattutto in riferimento al nesso profondo tra la crisi della tramandabilità del sapere e la scomparsa della morte dalla vita quotidiana delle persone, che Benjamin considera una caratteristica propria del Novecento. Riguardo al legame tra la cultura digitale e la costruzione di una biografia durevole, si vedano, tra i tanti riferimenti bibliografici, T. Walter, *A New Model of Grief: Bereavement and Biography*, «Mortality», I, 1996, 1, pp. 7-25; J. Braman, A. Dudley, G. Vincenti, *Death, Social Networks and Virtual Worlds: A Look into the Digital Afterlife*, in *Proceedings of the 9th ACIS Conference on Software Engineering Research, Management & Applications (SERA 2011)*, Washington (DC) 2011, pp. 186-192.

³⁰ Numerosi gli studiosi della *Digital Death* che mettono in relazione il concetto di *Continuing Bond* con la cultura digitale e, in particolare, con i social network. I primi studi che utilizzano questo concetto in riferimento all’esperienza del lutto e della sua elaborazione sono i seguenti: E. Bos, *Making the Dead Live On: An Interactive, Talking Picture of a Deceased Person*, «SIGCAS Comput. Soc.», XXV, 1995, 1, pp. 7-9; D. Klass, P. R. Silverman, S. L. Nickman, *Continuing Bonds: New Understandings of Grief*, Milton Park 1996. Negli anni il concetto di *Continuing Bond* si è diffuso anche in riferimento alla cultura digitale e al suo modo di svilupparsi. A proposito, qualche esempio: S. Jones, *404 Not Found: The Internet and the Afterlife*, «OMEGA – Journal of Death and Dying», XLIX, 2004, 1, pp. 83-88; E. Kasket, *Continuing Bonds in the Age of Social Networking: Facebook as a Modern-Day Medium*, «Bereavement Care», XXXI, 2012, 2, pp. 62-69; J. Brubaker, G. R. Hayes, P. Dourish, *Beyond the Grave: Facebook as a Site for the Expansion of Death and Mourning*, «The Information Society: An International Journal», XXIX, 2013, 3, pp. 152-163; A. Sherlock, *Larger Than Life: Digital Resurrection and the Re-Enchantment of Society*, «The Information Society: An International Journal», XXIX, 2013, 3, pp. 164-176; S. E. Gray, *The Memory Remains: Visible Presences within the Network*, cit.

all'interno di una sorta di 'sciame' senza anima o spirito, in quanto composto da individui isolati e autistici gli uni nei confronti degli altri. Se nella 'folla' si crea, infatti, un amalgama omogeneo in virtù di un'anima o di uno spirito che fonda le individualità in una unità coesa, nello 'sciame' vi sono invece individui che si uniscono tra loro senza un'anima o uno spirito comune, dunque non in grado di creare una comunità e di sviluppare un 'noi'. Han nega in maniera categorica valore interattivo e intersoggettivo ai *social network*: egli definisce l'insieme dei loro utenti come un «assembramento senza riunione», una «massa senza spiritualità». Tali utenti sono addirittura paragonabili agli Hikikomori, cioè a quelle patologiche singolarità ferme davanti allo schermo del computer, chiuse sole in una stanza («e tutto il mondo fuori», come direbbe Vasco Rossi): «i media elettronici come la radio – conclude – *radunano* gli uomini, mentre i media digitali li *isolano*»³¹. Lo sciame digitale, secondo Han, comporta – proprio per la sua natura autistica – l'exasperazione di quel «medium comunicativo disumano» che era già la lettera cartacea, con la quale ci si rivolgeva a dei fantasmi e i cui contenuti venivano catturati da altri fantasmi durante il tragitto. I *social network* rappresentano una «nuova generazione di spettri [...] più voraci, più spudorati e chiassosi», i quali diventano i registi di un mondo fuori controllo, il cui carattere virale influisce pesantemente sul piano emotivo e affettivo. «Il *contagio* è una comunicazione post-ermeneutica, che non propone in definitiva nulla da leggere o da pensare»³². Non c'è alcun legame continuo tra i vivi e i morti, proprio perché il concetto di legame è estraneo alla cultura dei *social network*.

Sciame senza spirito e anima, nemico dell'intersoggettività e fautore dell'autismo, produttore di spettri malvagi. Ma i *social network* sono veramente uno sciame digitale? Personalmente, colgo nel pensiero di Han un'esagerazione interpretativa. Credo, infatti, che il *medium* digitale disponga di una valenza 'corporea' che ingloba in sé il lato 'spirituale' degli uomini, sviluppando prerogative altamente interattive e intersoggettive, tali da ridimensionare il concetto riduttivo di sciame digitale. Esso, cioè, 'incarna' l'idea di un 'corpo tipografico' che permette allo spirito di prolungare la sua esistenza oltre la morte fisica, in quanto 'scigno tecnologico' in cui vengono conservate le tante tracce che, lasciate *online* nel corso della vita, sopravvivono al defunto continuando a influire sui vivi³³. Ciò lo si può constatare quando si ripercorre il 'diario' della persona deceduta, rileggendo i singoli *post* e tutte le sue interazioni con gli altri utenti. Questa particolare circostanza, oltre a poter far sorgere naturalmente l'angoscia per la mancanza di commiato, là dove ha avuto luogo una morte improvvisa, fornisce anche la sensazione di una storia narrata, elaborata insieme alla partecipazione collettiva degli utenti e conservata nel corpo tecnologico, con le sue naturali omissioni e le sue continuità. Una circostanza che costruisce, in altre parole, un perimetro all'interno di cui si è svolta una *porzione* di esistenza e

³¹ B.-C. Han, *Nello sciame*, cit., pp. 22-24.

³² Ivi, pp. 71-73.

³³ Cfr. a proposito M. Ferraris, *Anima e Ipad. E se l'automa fosse lo specchio dell'anima?*, Parma 2011, p. 149.

che permette di cogliere il passaggio dalla vita alla morte. In definitiva, avalla la teoria della biografia durevole di cui sopra.

Lo scigno tecnologico mette in luce, altresì, la sua capacità di creare un *legame continuo* con il morto, proprio perché sviluppa al suo interno identità intersoggettive. Basti pensare alle commemorazioni pubbliche sul profilo Facebook del defunto da parte di amici e conoscenti, i quali utilizzano la piattaforma digitale per una sua rianimazione spirituale. I messaggi che i vivi lasciano sul diario dei defunti paiono tentativi di perpetrare la comunicazione con chi ci ha lasciato. Essi si rivolgono a lui come se fosse in grado ancora di leggerli, come se l'interruzione non fosse irreversibile. Sopra una fotografia, postata il giorno del compleanno del defunto, un ragazzo scrive: «Questa appendila alla nuvoletta accanto a te. Tanti Auguri!».

Facebook sembra, in altre parole, farsi carico della tradizionale comunicazione simbolica tra l'aldiquà e l'aldilà, una comunicazione percepita – davanti allo schermo del computer – come reciproca. Non a caso, ricorrono negli studi sulla *Digital Death* le associazioni tra il popolare *social network* e i concetti di 'tomba digitale interattiva', 'tecno-spiritualità', 'anima digitale'. La piattaforma interattiva digitale, proprio perché fornisce gli strumenti per costruire al suo interno identità intersoggettive, sposta nel cyberspazio il 'Mondo degli Spiriti', concetto dominante nell'Ottocento idealistico-romantico di matrice schellinghiana. L'obiettivo teorico della *Geisterwelt* romantica è, infatti, quello di giustificare un'unità originaria e indissolubile tra mondo naturale e mondo spirituale. I concetti filosofici di *anima mundi* o *Weltseele*, posti alla base del Mondo degli Spiriti, vengono rappresentati – per esempio, da Schelling – con l'idea di un 'legame' (*Band*) tra natura e spirito; tale legame consiste nel determinare la 'corrispondenza amorosa' tra i due, di modo che essi si compenetrino, si richiamino a vicenda, pur mantenendo le proprie specifiche e autonome differenze. Di fatto, la teoria della *Geisterwelt* risponde all'esigenza di mostrare che, se da una parte il corpo umano è una costruzione più grande rispetto ai singoli organi che lo compongono, dall'altra esso è una costruzione meno grande rispetto a quella del mondo. Il mondo è pertanto una creatura unitaria, superiore a me, la cui vita si intreccia con la mia, mostrandomi quanto la mia contribuisca alla sua solo in minima parte. Percepire se stessi in un simile legame indissolubile con tutto il mondo ci spinge, secondo Schelling, a credere che lo stesso legame vi sia tra i vivi e i morti, tra la vita e la morte. Il Mondo degli Spiriti diviene, pertanto, l'immagine concettuale fornita alla memoria che i vivi serbano dei morti, quindi il tentativo di rendere familiare l'intuizione sensibile con il desiderio metafisico. La morte, facendo confluire il presentimento nella memoria, diviene la radiografia macabra dell'ossatura relazionale dei singoli esseri viventi. «La nostra memoria dei defunti – scrive Fechner – non è altro che una conseguenza, un'eco, della loro vita consapevole quaggiù; la vita nell'aldilà è dunque una conseguenza di quella dell'aldiquà»³⁴. Allo stesso modo di un

³⁴ G. T. Fechner, *Il libretto della vita dopo la morte*, Milano 2014, p. 40.

urto fisico, il quale è avvertito sia dalla parte che colpisce che da quella che viene colpita, «il ricordo di un defunto è un unico urto di coscienza avvertito da due parti»³⁵. Il fatto di non percepire il lato di coscienza dell'aldilà non ci deve portare, in definitiva, a considerare reale solo il lato di coscienza dell'aldiquà.

Un *social network* come Facebook riproduce digitalmente questo tipo di relazionalità spirituale. Il *Continuing Bond* tra i vivi e i morti, che viene a costruirsi in maniera simbolica al suo interno, non è altro che una versione elettronica di quel *Band* tra mondo naturale e mondo spirituale, a partire da cui i romantici cercano di superare l'astio cartesiano per la materia e di fornire di significato filosofico il concetto di memoria. Ovviamente, tale legame digitale, nel riportare i morti all'interno dello spazio pubblico, può essere nocivo per l'elaborazione del lutto, poiché ne enfatizza la presenza. Come dimostrano la notifica sul cellulare che ci ricorda del compleanno della persona morta e l'effetto provocato dalla vista delle parole scritte negli *status* o delle fotografie condivise nel corso del tempo. Ma questa è un'altra storia³⁶.

5. Conclusioni. La Digital Death è una morte postumana?

Il breve tracciato teorico nei meandri della *Digital Death* ci riporta al punto di partenza, vale a dire al rapporto reciproco tra vita e morte e alle modalità con cui la cultura digitale vi si intromette. Senza ombra di dubbio, le caratteristiche proprie della cultura digitale – la presenza costante, la dissociazione tra esistenza biologica e identità elettronica, la possibilità di disporre di una condivisione della vita senza materia – forniscono strumenti significativi a coloro che desiderano superare la mortalità e sopravvivere a se stessi. Tutti i dispositivi digitali, a partire da Eterni.me, tentando di rendere l'identità elettronica indipendente dall'esistenza biologica, avallano le teorie immortaliste della corrente transumanista del postumano. Di fatto, in essi è implicito il riconoscimento che alla mortalità spetti una radicale vulnerabilità e che il 'postumano' sia niente più che un'immagine virtuale che ruba alla vita il suo punto di vista, per creare una copia de-materializzata dell'uomo, la cui potenza è inscindibile dall'eternità della presenza. 'L'uomo dopo l'uomo' è colui che si libera della condanna a essere soltanto vitale, eliminando l'unicità, la rarità e la pesantezza del corpo, ridotto a oggetto fisico, moltiplicandosi e diluendosi in innumerevoli copie, godendo del dono dell'ubiquità, riuscendo a sopravvivere a se stesso sotto forma di uno spettro digitale. In tal caso, l'intimo rapporto di interazione tra la cultura della vita interiore e il significato che questa attribuisce alla morte, a cui fa riferimento Simmel e da cui siamo partiti, si traduce in una progressiva estraneità reciproca

³⁵ Ivi, p. 41. Per quanto riguarda la teoria schellinghiana della *Geisterwelt*, i testi fondamentali sono quelli scritti e pubblicati da Schelling tra il 1809 e il 1815 (le *Ricerche filosofiche sull'essenza della libertà umana*, le *Lezioni private di Stoccarda, Clara* e il progetto incompiuto delle *Età del Mondo*).

³⁶ Per una dettagliata spiegazione delle principali conseguenze della morte di un utente Facebook e delle strategie adottate dal *social network* ('Contatto erede', pagine commemorative, ecc.), si veda D. Sisto, *La morte ai tempi di Facebook: i cambiamenti digitali del fine vita*, cit.

tra vita e morte. Si sovrappone gradualmente la vita digitale a quella biologica, fino all'istante in cui quest'ultima diverrà secondaria rispetto alla prima e il corpo carnale lascerà il proprio posto al profilo virtuale.

Ma c'è anche un altro tipo di morte digitale, quello che si sviluppa nei *social network* come Facebook, il quale modernizza il concetto di cimitero, rendendolo interattivo in modo inedito e fornendo alla società odierna strumenti preziosi per mezzo dei quali: 1) ricomprendere il senso della morte all'interno della vita umana; 2) valorizzare la nostra condanna a essere soltanto vitali; 3) ricostruire le caratteristiche specifiche della memoria. Se messi a frutto, tali strumenti possono assumere un ruolo pedagogico importante per farci capire quanto non sia desiderabile la morte postumana delineata da Eterni.me, Eter9 e gli altri dispositivi che si accontentano di una condivisione della vita priva di soggetti concreti.

Davide Sisto, Università degli Studi di Torino

✉ da.sisto@gmail.com