



Parole in codice

Una rubrica a cura del Centro Nexa su Internet e Società

Navigando (a vista) sul Lete Dialogo sulla "morte digitale"

Mattia Plazio

Centro Nexa su Internet & Società
Politecnico di Torino

Via Pier Carlo Boggio 65/a, Torino, Italia

Francesco Ruggiero

Centro Nexa su Internet & Società
Politecnico di Torino

Via Pier Carlo Boggio 65/a, Torino, Italia

Juan Carlos De Martin

Centro Nexa su Internet & Società
Politecnico di Torino

Via Pier Carlo Boggio 65/a, Torino, Italia

Abstract

Questo articolo ha l'obiettivo di presentare al lettore alcune fra le problematiche più sensibili sollevate dagli studi sulla Digital Death. Dopo una breve parte introduttiva, che fornisce il contesto e definisce il concetto stesso di "morte digitale", il testo propone una conversazione fra due esperti della materia: il filosofo Davide Sisto e lo scrittore Ade Zeno. Il loro dialogo, che prende le mosse da sei riflessioni chiave sul tema della Digital Death, restituisce il quadro di un filone di studi che, con i suoi interrogativi, promette di diventare centrale nel futuro dibattito sul digitale.

Sight sailing on the Lete Dialogue on the Digital Death

The paper introduces some of the most important issues raised by Digital Death studies. After briefly analyzing the concept of Digital Death, the authors report and comment on a conversation between two experts, namely the philosopher Davide Sisto and the writer Ade Zeno. Their dialogue highlights six key-reflections on Digital Death, which should serve as a basis for future research on the topic.

Published 29 June 2018

Correspondence should be addressed to Mattia Plazio, Centro Nexa su Internet e Società, Via Pier Carlo Boggio 65/a, email: mattia.plazio@polito.it or to Francesco Ruggiero, Centro Nexa su Internet e Società, Via Pier Carlo Boggio 65/a, email: francesco.ruggiero@polito.it

DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



Parole in codice

Una rubrica a cura del Centro Nexa su Internet e Società

Da dieci anni, il secondo e il quarto mercoledì di ogni mese, il **Centro Nexa su Internet e Società** si trasforma in un luogo di approfondimento e confronto su temi legati alla cultura del digitale. Esperti di diverse discipline (ingegneri, giuristi, sociologi, economisti, filosofi, giornalisti, artisti) presentano il frutto delle loro ricerche – e le problematiche che generano – a un pubblico ampio e variegato, promuovendo il dibattito e la circolazione d'idee. La nuova rubrica di DigitCult *Parole in codice* intende valorizzare il lavoro di divulgazione scientifica del Centro Nexa su Internet e Società, selezionando alcuni dei temi più dibattuti in sede d'incontri e proponendoli, sotto forma di approfondimenti e con taglio inedito, ai lettori della rivista, con un progetto specificamente immaginato per la ricezione online. Gli autori sviluppano di volta in volta cinque diversi contenuti:

- Pillola radiofonica (podcast)
- Reportage narrativo (racconto breve)
- Articolo scientifico (conversazione fra due esperti della materia);
- Video #1: evento live / Nexa Lunch Seminar o Mercoledì di Nexa;
- Video #2: "il punto di vista degli altri" (interviste a esponenti di altre discipline)

I contenuti, navigabili su www.nexacity.org, sono fruibili singolarmente ma il loro richiamarsi e succedersi secondo uno schema narrativo contribuisce a restituire uno sguardo più complesso (e complessivo) sui temi affrontati. *Parole in codice* diventa così una finestra trans-mediale aperta sul futuro, un racconto originale sul rapporto fra l'uomo e la realtà digitale.

Introduzione

Pensée contro la morte.

Una sola possibilità: che restino frammenti.

Non ti è permesso pubblicarli per tua iniziativa.

Non ti è permesso lavorarci per migliorarli.

Non ti è permesso riunirli.

(Elias Canetti)

Nel 1951 l'editore Neri Pozza pubblicava il romanzo d'esordio di un giovane autore vicentino, Goffredo Parise, un testo anomalo e innovativo per l'ambiente letterario italiano degli anni Cinquanta, dominato dalla poetica del neorealismo. Il libro, *Il ragazzo morto e le comete*, è la storia di un personaggio "non morto del tutto", che rivive tra sogni e incubi la sua giovinezza in una piccola città in disfacimento, mentre i vecchi amici non si arrendono alla sua scomparsa e continuano a cercarlo. Alla base, sostiene Cesare Garboli, c'è "un'idea serissima e semplicissima, di surrealismo eretico e tetto: i morti non sono morti, e soprattutto, non sono assenti" (Garboli 1991, 182). Un'idea che corrisponde alla condizione di "cadavere vivente", introdotta da G.E. Neckel (1913), assai frequente nelle culture popolari, dove "si crede che il morto resti ancora capace di sensazioni e percezioni relative all'ambiente e alle persone che lo circondano" (Di Nola 1995, 201); una concezione secondo cui i defunti cessano di appartenere al loro gruppo sociale in una forma graduale, non violenta e inesorabile come accade per prossimità fisica. Più in generale, il romanzo di Parise chiama in causa i vari livelli del vissuto di morte che intervengono in quel momento fatale che nell'uomo "scatena un'angoscia radicale, profonda e sconvolgente che esige una sua soluzione e un superamento" (*ibidem*, 11), e che sono le fondamenta della nostra relazione con il tempo stesso, per garantire una continuità tra la vita e la morte: "il divenire dell'uomo, infatti, è sempre un morire parziale e continuo" (*ibidem*, 12). Peraltro, l'attraversamento della fase liminale è oggetto di infiniti studi, riflessioni, e soprattutto, affermava Martin Heidegger (1927), di rappresentazioni. Il filosofo tedesco ha descritto il processo che determina il passaggio dal "si muore" all'"io muoio", ovvero dall'indeterminatezza del dramma non sperimentato in proprio, al tentativo di comprendere, esorcizzare e accettare l'esperienza personale di morte, sottolineando quanto la comprensione sia destinata a rimanere un'aporia tra auto-inganni intorno alla propria eccezionalità e la consapevolezza di ciò che incombe, alimentando la complessa dialettica tra vita e morte.

Oggi, a 67 anni dall'esordio di Parise e a 42 dalla scomparsa di Heidegger, gli individui che operano all'interno di un ambiente digitale hanno maggiori possibilità di produrre rappresentazioni. Oppure, per meglio dire, hanno maggiori possibilità di configurarsi come una soggettività frammentata e di mettere in scena esperienze virtuali che muovono in direzioni differenti, qualche volta contraddittorie tra loro. Al riguardo, Byung-Chul Han parla di un "sé scomposto in dati fino al vuoto di senso" (Byung-Chul Han 2017, 72) che si sottrae a ogni evento naturale, al "diventare natura"; in altri termini a strutturarsi per accogliere l'improvviso, la discontinuità, il nuovo e, se non l'imprevedibile, quanto meno l'inevitabile. La fine biologica della vita stabilisce una frattura di senso, e riconduce a una materialità che gli strumenti tecnologici, la virtualità e la rete tendono a schivare o a voler superare.

Che cosa accade, dunque, quando la tecnologia irrompe nella vita di un individuo modificando con i suoi linguaggi i codici di senso alla base della dialettica fra la vita e la morte? È una domanda alla quale con ogni probabilità potrebbe dare risposta (o almeno cercare di farlo) uno studioso della *Digital Death*, campo di ricerca interdisciplinare ancora poco frequentato in Italia ma che negli ultimi anni, complice anche l'attenzione sempre più viva verso tutti quegli studi che mettono al centro della loro riflessione l'impatto della tecnologia sulla società e sull'uomo, ha sollevato forte curiosità nel grande pubblico e stimolato dibattiti fra esperti, scienziati e umanisti. Di che cosa si occupa esattamente la *Digital Death*? Lo spettro del suo campo d'indagine è ampio e coinvolge discipline diverse. Se dovessimo provare a perimetrarlo, potremmo dire che da un lato la *Digital Death* indaga la metamorfosi del rapporto fra l'uomo e la morte nel nuovo, e ormai pervasivo contesto digitale, in cui la realtà si sdoppia (*doppelgänger*) nella sua rappresentazione, fatta di codici binari e formule algoritmiche; dall'altro esplora come questa metamorfosi influenzi la costruzione dell'identità stessa dell'individuo e ne modifichi la memoria in relazione alla scomparsa di figure di riferimento. Tecnicamente parlando, sono tre i problemi specifici oggetto di analisi della *Digital Death*: la morte di un essere umano e i suoi effetti nella realtà digitale e, di conseguenza, nella vita "reale" di chi subisce il lutto (rielaborazione della perdita, virtualizzazione del rituale di morte, persistenza dello spettro virtuale); la morte delle informazioni digitali in seguito al trapasso dell'archivio/supporto tecnologico che li conserva e i suoi effetti sulla realtà "fisica" dell'individuo; la morte del concetto stesso di mortalità e il suo significato in relazione tanto alla vita del singolo individuo quanto a quella degli oggetti e delle informazioni digitali personali.

Identità, rappresentazione, immortalità, lutto, memoria, oblio, simulazione. La *Digital Death* solleva con forza una serie di quesiti intorno a temi che segnano in profondità il percorso esistenziale dell'uomo e la sua conoscenza del mondo, fin dalle sue più lontane origini, e che oggi, alla luce della rivoluzione digitale in atto – una rivoluzione copernicana si potrebbe dire – siamo costretti a rimettere in discussione. E lo fa con sguardo multi-prospettico, chiamando in causa esperti di discipline che dialogano fra loro in cerca di risposte, dalla filosofia all'informatica, dalla sociologia al diritto, dall'etica alla psicologia, dalla robotica alla letteratura. Ed è proprio a due esponenti di discipline diverse che abbiamo proposto di dialogare intorno ad alcuni di questi interrogativi: Davide Sisto, filosofo torinese, fra i primi studiosi italiani della *Digital Death*, e Ade Zeno, scrittore, cerimoniere presso il Tempio Crematorio di Torino.



Figura 1. "Coffin" by Tatsuya Tanaka

Dialogo

1 – L'identità

L'avvento della cultura digitale ha trasformato il concetto sociale, culturale e giuridico d'identità. L'io reale, unico e irripetibile, si incontra e si scontra con l'io digitale, privo di confini e frammentato in luoghi virtuali e dispositivi differenti. In questo contesto che ruolo può assumere la morte nel percorso di un individuo: è un limite superato il quale l'identità può finalmente trovare una sua ricomposizione armonica, oppure, al contrario, perdersi definitivamente in un'eco infinita e indistinta di rumore di fondo?

DS: Non vi è coincidenza tra la durata della vita biologica e quella della vita digitale. Dunque, non vi è coincidenza tra la morte biologica e la morte digitale di una singola identità. Da una parte, la nostra morte non smette di aver luogo in un istante *eccezionale*, che costituisce – letteralmente – un'eccezione rispetto agli istanti precedenti e successivi, in quanto sancisce la fine ultima della nostra *unica* identità psicofisica. Come diceva il filosofo e medico francese Georges Canguilhem, siamo "condannati a essere *soltanto* vitali", poiché vita e morte sono inseparabili nel nostro unico, singolare e irripetibile modo di essere organismi viventi. Dall'altra, oggi possiamo però *continuare* a vivere oltre quell'istante eccezionale, trovandoci per la prima volta nella condizione effettiva di aggirare la condanna alla "sola" vitalità. Tutte le nostre informazioni, i nostri dati, i nostri ritratti, le nostre maschere, una volta registrati all'interno dell'ambiente digitale, rimangono presenti, attivi e operativi online ben oltre la morte. Questo perché, come osserva Luciano Floridi, la Rete ci ha trasformato in *identità interconnesse*, in organismi informazionali, definiti – pertanto – più dalle informazioni che produciamo che dalla nostra effettiva presenza fisica. La distinzione tra il sé

fisico e il sé digitale diviene sempre più sottile e la morte rappresenta, man mano che passa il tempo, un limite non più insuperabile. Almeno, in teoria. Difficile capire esattamente oggi che cosa sia un'identità soggettiva. Sicuramente la risposta dipende dal modo in cui noi intendiamo quell'istante eccezionale che separa la vita dalla morte e la condanna alla "sola" vitalità. Può un automatismo, quello che si genera dalle identità interconnesse, sostituire un io psicofisico, una volta deceduto? Io credo di no, credo che la condanna alla "sola" vitalità sia ciò che determina la nostra irripetibile identità. D'altro canto, la non coincidenza tra la morte biologica e la morte digitale apre un orizzonte sterminato di riflessioni legate al modo in cui la nostra memoria e la nostra eredità ci sopravvivono e rimangono operative – quindi, influenti – all'interno delle vite altrui. Più che di "rumore di fondo", parlerei di "presenze spettrali" capaci di incidere sia positivamente sia patologicamente sull'esistenza degli altri.

AZ: Osservo questo fenomeno – vale a dire la tendenza, sempre più diffusa, a servirsi dell'io digitale per affrontare un problema mai risolto come il rapporto con la propria e l'altrui morte – con un misto di curiosità e preoccupazione. Penso sia importante domandarsi quali intime esigenze spingano un individuo a perdersi negli orizzonti dello sdoppiamento digitale, soprattutto se questa spinta sconfinava nei complicati labirinti del fine vita. La morte, lo sappiamo bene, è il grande rimosso della società in cui viviamo. Un argomento di cui, nel migliore dei casi, è lecito parlare con cautela, come se si trattasse di un evento alieno, ingiusto, addirittura innaturale. Riusciamo ad accettarla soltanto entro i limiti dell'estraneità, ma nel momento stesso in cui un lutto, o anche solo la prospettiva di un lutto, irrompe nella nostra quotidianità, ecco che il castello di carte va in rovina. Ostili all'idea che morire sia prima di tutto un evento *normale*, siamo disposti ad accoglierla, in genere per denigrarla, quando si fa strada fra gli eventi di cronaca: un'isola di fittizia empatia che ci regala quello status di sopravvissuti di cui abbiamo disperato bisogno. Fintanto che la morte riguarda qualcun altro, ci sentiamo protetti, al sicuro. In caso contrario, entriamo in crisi. Il punto è che i social, gli strumenti di condivisione, e soprattutto il modo in cui li utilizziamo, restituiscono un'immagine abbastanza nitida di ciò che siamo diventati: degli esseri disposti a esibire la propria intimità, a offrirla in pasto al mondo, nella presunzione di essere importanti, fondamentali, quando in realtà non siamo niente. La verità è che a nessuno interessa davvero chi sei, figuriamoci chi sei stato. Ma prendere coscienza di questo pur trascurabile dramma risulta inaccettabile, e allora ecco che l'illusione di dilatare le possibilità di sopravvivenza grazie all'esposizione sui social ci offre una prospettiva formidabile. Io non credo che quest'ansia di ostentazione risponda all'esigenza di cercare un dialogo, quanto a quella – parzialmente inconscia – di affermare disperatamente la propria unicità. Il problema è che siamo unici e irripetibili, sì, ma solo per noi stessi. Nel ginepraio dello spazio-tempo non significhiamo quasi niente. Ma allora qual è l'interrogativo che dobbiamo porci: "Che cos'è l'identità digitale?", "Che cosa porterà questo sdoppiamento?", oppure è più opportuno cercare di capire *perché* si sta sviluppando? Una delle risposte più tecniche è: abbiamo un certo tipo di strumento, stiamo cominciando a utilizzarlo in modo complesso, ma i motivi che ci spingono a usarlo sono gli stessi di sempre, e riguardano la ricerca di una stampella in grado di salvarci da un oblio con cui non siamo disposti a negoziare.

2 – Riti e trascendenza

Il passaggio tra la vita e la morte viene tradizionalmente sottolineato attraverso il rituale della separazione del corpo dalla comunità, accompagnato dall'idea che l'anima si ricongiunga a un altrove. Un rituale che ha al contempo la funzione di celebrare e rinnovare i valori della comunità stessa, sovente per mezzo del culto della divinità. In che modo l'avvento del web trasforma questa prassi, nata all'alba dell'uomo? Può lo spettro digitale che sopravvive alla morte navigando eternamente nelle maglie della rete sovrapporsi al peregrinare dell'anima in questo altrove?

AZ: Qui forse vale la pena aprire una parentesi sul problema gigantesco che ci pone la fisicità del corpo. Da anni svolgo il lavoro di cerimoniere presso il Tempio Crematorio di Torino, il che mi costringe a un costante contatto con persone morte, e in particolare con il percorso di trasformazione dei loro corpi che nel giro di poche ore diventano cenere. Ogni giorno assisto agli effetti che il trauma della mutazione provoca nei dolenti. L'aspetto che mi colpisce di più è che si può dire quello che si vuole, si può tirare in ballo qualsiasi religione, ma la reazione dei superstiti di fronte al fatto che dentro quel feretro c'è un corpo e che quel corpo sta per diventare polvere è problematica. Sono convinto che il vero dramma non stia tanto nei dubbi su cosa succeda dopo la fine, ma nel senso di smarrimento che si prova al cospetto di un cadavere. Una delle domande che mi vengono rivolte più spesso è se esiste la possibilità che il defunto provi dolore nel momento in cui viene consumato dalle fiamme. Sembra una sciocchezza, in realtà restituisce la misura di quanto, per la nostra cultura, il corpo sia ancora una cosa viva anche quando non respira più. È un'ansia palpabile, inquieta, di una fisicità disarmante. Insomma, malgrado tutte le sante promesse che le religioni ci vendono da millenni, anche il più devoto fra i credenti su questo terreno crolla, e il suo sbigottimento è totale. Questo significa soltanto che sussistono i presupposti per un irrisolto spaventoso. Provo a spiegarmi meglio invitandovi a fare un giochino stupido, una specie di esercizio mentale. Chiudiamo gli occhi per un attimo e immaginiamo un mondo in cui il fenomeno del decesso non preveda quel lento e scabroso disgregarsi di tessuti biologici, ma qualcosa di molto più immediato. Immaginiamo, ad esempio, che un uomo quando muore si trasformi improvvisamente in sassolino, un colpetto e via, come un chicco di mais che di venta fiocco di popcorn. *Puff*, ecco, così: questa è la morte. Quali scenari aprirebbe una prospettiva del genere? Un ribaltamento completo, anche dal punto di vista dell'elaborazione del lutto. Probabilmente la portata di un evento così traumatico si scaricherebbe in modo decisivo. Ne sono convinto. Di certo affideremmo all'entità sasso un valore meno trascurabile, potrebbero aprirsi altri orizzonti rituali e le nostre tasche sarebbero piene di antenati da portare a spasso. Però forse non ci farebbero così tanta paura.

DS: Da una parte, il nostro corpo fisico smette di vivere e diventa cadavere; le ritualità funebri in Occidente, localizzando precisamente i suoi resti, permettono a chi rimane di elaborare il lutto e di tenere accanto a sé l'"anima" del morto, lasciando che il suo corpo si decomponga in un luogo ben definito e conosciuto. Dall'altra, se siamo oggi diventati identità interconnesse, il nostro corpo non è più soltanto quello fisico: è anche il *messaggio* veicolato all'interno dell'ambiente digitale. Questo messaggio, non essendoci coincidenza tra la morte biologica e la morte digitale della singola persona, rimane "attivo" e rappresenta il punto di partenza per la creazione dei "chatbot" (definiti anche, emblematicamente, "griefbot"). Penso, per esempio, a Luka ideato da Eugenia Kuyda per mantenere "vivo" l'amico Roman Mazurenko, morto in un incidente stradale (o il chatbot al centro della narrazione di *Be Right Back* di Black Mirror). Questi chatbot sono degli "spettri digitali" che, rielaborando le conversazioni online tenute in vita, continuano a "conversare" e ad "agire" come se la morte non ci sia stata. Ciò, a primo acchito, sembra modificare le ritualità consolidate: si nega la morte della persona e si fa finta che essa sia ancora viva, mettendo a frutto l'operatività del suo "corpo digitale" attraverso un automatismo. E questa strategia, che in primo luogo è pensata per chi soffre un lutto, è senza dubbio vicina alle teorie immanentiste del transumanesimo. Se però interpretiamo i chatbot come strumenti per mantenere vivo il *legame* spirituale con il morto, non quindi per negare la morte, allora possiamo cogliere delle continuità con la tradizione occidentale. Nel romanticismo tedesco era stato elaborato il concetto di "Geisterwelt", il Mondo degli Spiriti, con il quale indicare la presenza effettiva degli spiriti dei morti in mezzo ai vivi e quindi la continuità tra il mondo dei vivi e il mondo dei morti. Da sempre, i vivi "parlano" simbolicamente con i morti, come se fossero lì presenti ad ascoltarli e a proteggerli. Nel suo recente romanzo *Lincoln nel Bardo*, George Saunders immagina le conversazioni tra gli spiriti dei morti, i quali osservano le azioni dei vivi e le commentano tra di loro. Ora, gli spettri digitali sono la modernizzazione della *Geisterwelt* e degli spiriti di Saunders. Rappresentano il desiderio e il bisogno di "sentire" ancora una volta la "voce" di chi non c'è più. La diffusa abitudine di scrivere

messaggi su WhatsApp alla persona amata defunta non è, per esempio, molto distante dall'abitudine di recarsi sulla sua tomba, al cimitero, raccontando le vicende personali e chiedendo consiglio. In altre parole, l'uso dei chatbot – così come l'abitudine di scrivere su WhatsApp ai morti – può tanto avallare le teorie immortaliste quanto confermare il tipo di rituale che si è consolidato nel corso dei secoli. Dipende, di fatto, dall'obiettivo che si vuole raggiungere con lo “spettro digitale”.

3 – La morte e i suoi luoghi

Alla fine degli anni Settanta il filosofo francese Jean Baudrillard, ne Lo scambio simbolico e la morte, sottolineava come i morti avessero “cessato di esistere”, respinti fuori della circolazione simbolica del gruppo e proscritti sempre più lontano dal mondo dei vivi, all'interno di cimiteri isolati dal resto della città e nella sola memoria dei sopravvissuti. Oggi Facebook – il più grande cimitero che vi sia al mondo, posto dinanzi ai nostri occhi quotidianamente – riporta i defunti dentro lo spazio mentale e fisico dei vivi. Il digitale, come luogo virtuale, ma soprattutto come luogo pubblico, sembra dunque riavvicinare la società alla morte, sfatandone il tabù secolare, oppure è uno spazio che contribuisce a confondere e a spostare il confine tra i vivi e i morti?

DS: Senza ombra di dubbio, un social network come Facebook, divenuto il più grande cimitero che vi sia al mondo, offre un'opportunità significativa per superare la rimozione sociale e culturale della morte. Mentre continuiamo a isolare i morti all'interno dei cimiteri, tenuti a debita distanza dai luoghi in cui viviamo quotidianamente, dall'altra ritroviamo le loro tracce visibili non appena entriamo in Facebook, con il computer o tramite i *mobile device*. Riceviamo le notifiche del compleanno di chi non c'è più, vediamo quando meno ce lo aspettiamo il suo profilo, rimanendo inebetiti dinanzi a tutte le sue espressioni “vitali” (fotografie, messaggi, pensieri, condivisioni). Pertanto, Facebook ci obbliga a pensare alla morte, a riflettere sul suo ruolo e sulla sua presenza interna alla vita. Ma sono molte le modalità di integrazione tra vita e morte offerte dai social network. Penso a chi, sofferto un lutto molto doloroso, utilizza i social network per ricordare quotidianamente il defunto. Oppure, penso alle innovazioni funebri. Nel mondo è sempre più diffuso l'uso di QR Code sulla tomba, il quale riconduce il visitatore del cimitero alla pagina Facebook o al blog della persona morta. In Giappone è particolarmente noto il cimitero Ruriden di Tokyo, un cimitero totalmente hi-tech: al suo interno vi sono circa duemila statuette di Buddha, illuminate da luci a LED, che cambiano colore e disegno a seconda della stagione e delle condizioni meteorologiche. Le statuette sono collocate dentro una teca di vetro trasparente, ciascuna delle quali rappresenta un defunto. I parenti dispongono di una smart card con la quale illuminare la statuetta dell'amato e accedere alle sue informazioni biografiche tramite un computer. Questo, a mio avviso, dimostra come il digitale abbia potenzialità significative per farci superare il tabù della morte. Ovviamente, è necessaria un'integrazione efficace tra la *Death Education*, cioè il riconoscimento pedagogico del ruolo della morte nella vita, e la cultura digitale, affinché la presenza costante dei morti nel web sia interpretata correttamente e non ci allontani dalla realtà del morire, facendoci percepire come una finzione e quindi rendendo ancor più patologica la sua rimozione.

AZ: Mi viene in mente un autore francese che ho tanto amato, Hervé Guibert, anni fa molto tradotto anche in italiano, ma ormai fuori catalogo da tempo. Guibert è morto di Aids a trentasei anni, ha pubblicato moltissimo, spesso libri notevoli che vale la pena riscoprire. Lui è stato uno dei primi a fare della malattia un percorso di esibizione. Ne ha parlato in modo molto capillare, ai limiti dell'ossessione, soprattutto negli ultimi romanzi, ma anche in un film-documentario, *La pudeur ou l'impudeur*, in cui metteva a nudo il suo corpo devastato, il calvario della medicalizzazione, la prospettiva di una vita a termine. Esibizione che nel suo caso era una ricerca su sé stesso, sul suo proporsi come personaggio, protagonista assoluto di un'Opera che in questo modo trionfava sulla morte grazie alla morte stessa. Ecco, l'idea di far diventare questa esibizione

un luogo, un punto di incontro, un esempio che ci aiuti a comprendere meglio cosa possa significare davvero vivere nella prospettiva che tutto stia per finire, potrebbe rivelarsi importante. Al contrario, non penso che abbia senso affidarsi ai social per coltivare l'illusione di un'immortalità fittizia. Ha senso, invece, utilizzare questo strumento potentissimo per concentrarci sulla vita, per affermare il nostro diritto a un'esistenza dignitosa. Parliamo allora di cosa vuol dire soffrire con il corpo. Ma ora, adesso, non dopo. Questo può essere molto utile, direi addirittura salvifico. Allontanare la morte per me significa valorizzare la qualità della vita. L'inaccettabile tortura che ci hanno inflitto millenni di Chiesa è stata quella di prometterci l'aldilà, un miraggio infernale che ha creato danni irreparabili. Ci ha costretto a pensarci come personaggi imbrigliati in un videogioco in cui abbiamo più vite, più possibilità. Invece no, di possibilità ne esiste soltanto una, proviamo a concentrarci su questa. L'unico luogo in cui ha senso affrontare la morte è la vita stessa. Quando si è vivi.

4 – Memoria e oblio

Il distacco finale chiama in causa almeno tre livelli di memoria: la memoria del soggetto, la memoria dell'oggetto e la memoria collettiva. Quando si muore, si lascia indietro qualcosa di sé agli altri, anche attraverso gli oggetti su cui si è trasferita la propria personalità. Oggi, nel mondo virtuale della rete in cui i corpi sono imprigionati sotto forma di dati, si corre il rischio che la dialettica tra memoria e oblio subisca un trauma, o venga letteralmente "stravolta"?

DS: La memoria collettiva sta subendo una trasformazione radicale che va di pari passo con quella dei concetti di oblio e di lascito. All'interno della cosiddetta *Digital Death* si presta una particolare attenzione ai concetti di "eredità digitale" o "testamento digitale". Questo per le ragioni da cui siamo partiti, vale a dire la non coincidenza tra la vita biologica e la vita digitale di una persona e il mutamento delle identità psicofisiche in organismi informazionali. La quantità enorme di dati che produciamo online viene anche registrata e la *registrazione* digitale è ciò che separa radicalmente l'epoca odierna da quelle passate. Noto è, a proposito, il caso del giornalista Derek K. Miller. Il 4 maggio 2011 egli pubblica l'ultimo post nel suo blog personale (www.penmachine.com). In realtà, non l'ha pubblicato direttamente lui. L'ha scritto, ma ha chiesto ai familiari di condividerlo in sua vece. Miller scrive infatti che, quando i suoi lettori leggeranno il post, sarà oramai morto e il suo corpo definitivamente consumato dal tumore con cui ha combattuto dal 2007. Pertanto, si congeda dai suoi familiari, dai suoi amici e dai suoi lettori. Un punto di questo messaggio di commiato è molto importante per gli studiosi della *Digital Death*: quello in cui scrive che, a partire dal 4 maggio 2011, ha avuto inizio la prima parte di trasformazione del suo blog in un *archivio*. Miller collega la produzione e la registrazione dei dati online al concetto di archivio, una volta sopraggiunta la morte. Un archivio imperituro che rende decisamente più problematiche la dimenticanza e l'oblio. Ciò rappresenta una sfida importante per la società odierna: rendere consapevoli le persone che il fatto che tutto ciò che viene prodotto online venga registrato per sempre significa metterle nella condizione di organizzare preventivamente i propri ricordi, di porsi la domanda "come voglio essere ricordato?". Quindi, di stabilire cosa cancellare e cosa lasciare agli altri. Attualmente è di moda il concetto svedese di *Döstädning* (in inglese, *Death Cleaning*), vale a dire l'organizzazione ragionata – insieme alle persone amate – dei propri oggetti fisici in vista della sempre eventuale dipartita. La "pulizia della morte" implica il pensare cosa conservare, ma anche cosa buttare via, di modo da organizzare la propria eredità. Se il *Döstädning* è pensato soprattutto per gli oggetti fisici, lo si può lo stesso applicare anche ai propri dati digitali, coniugando la consapevolezza della propria mortalità con l'esercizio a fare selezione e a non rimanere schiacciati da un sovraccarico di cose – immagini, pensieri scritti, video, ecc. – spesso totalmente inutili. Personalmente, da esperto di *Digital Death*, tendo a fare poche foto e a conservare il minor numero di documenti personali, poiché credo non sia così importante rimanere fermi al passato. Meglio andare avanti e poi, una volta morti, non è fondamentale che restino delle tracce materiali.

AZ: Ecco che torniamo al punto di partenza, vale a dire a quel peccato di presunzione che ci rende vittime del nostro stesso auto-centrismo. Insomma, siamo proprio sicuri che questa sorta di archivio possa davvero risultare così interessante per gli altri? Il punto è che siamo eccellenti esibitori, ma pessimi spettatori. Ci piace l'idea di essere ascoltati, ma siamo davvero disposti ad ascoltare? Vorremmo che tutto si muovesse in funzione della nostra identità, del nostro percorso, della nostra vita, ma la prospettiva di offrire ai posteri qualcosa di nostro altro non è se non lo specchio di quella paura angosciosa e terribile di scomparire. Anche questo è un problema irrisolto su cui varrebbe la pena lavorare. La soluzione è ancora molto lontana, ma credo che l'unica direzione possibile sia rappacificarci con l'idea che in un giorno non troppo lontano sarà come se non fossimo mai esistiti. La memoria è uno strumento fondamentale su cui si fondano miti collettivi e storie private, eppure si tratta pur sempre di una dimensione a breve termine: decenni, secoli, non molto di più. Sono limiti cronologici che impallidiscono se paragonati, poniamo, alle ere geologiche. È un discorso estremo, me ne rendo conto, ma verrà il giorno in cui il sole inghiottirà il nostro piccolo pianeta, quando noi saremo dissolti già da millenni. Quindi, sì, ricordare è importante, ma potrebbe essere sensato esercitarsi a corteggiare anche la prospettiva, reale e inevitabile, dell'oblio. Anziché preoccuparmi di essere ricordato per qualche manciata di anni, perché non accetto il fatto che presto non ci sarò più e che al posto mio ci sarà qualcun altro? Penso che dovremmo smetterla con questa smania di archiviare saturando spazi altrui, server di mezzo mondo con immagini, notizie, informazioni del tutto effimere, e accettare il fatto che essere dimenticati è naturale. Fra l'altro esiste un serio problema di sovraccarico. Pensiamo all'oggetto prototipico che colleghiamo all'idea di memoria: la fotografia. Negli ultimi anni, con l'avvento della digitalizzazione, la cosa ci è letteralmente sfuggita di mano. Ogni due passi che muoviamo si fa uno scatto, un video, una registrazione. C'è un esubero, una quantità enorme di informazioni che non sono assolutamente metabolizzabili, la loro stessa fruibilità va a farsi benedire. Andando a spulciare le cartelle di immagini intrappolate nei nostri hard-disk possiamo renderci conto che si tratta di un corpus impressionante. Per riguardarle tutte e dar loro un valore impiegheremmo tre vite. Tornando agli archivi, anche in questo caso la possibilità di fruizione è limitatissima: lo scrigno virtuale mi sopravvivrà un po', è vero, ma non sopravvivranno a lungo le persone che sono pronte a consultarlo, così come non sopravvivranno le persone che mi hanno conosciuto. Ammesso e non concesso che queste ultime desiderino davvero ricordarmi, ovviamente. Certo, gli uomini che si sono contraddistinti per aver compiuto opere grandiose (artisti, condottieri, assassini seriali), potranno aspirare a una durata maggiore, ma alla lunga si tratterà di una memoria anaffettiva. Imparare a dimenticarsi e a lasciarsi dimenticare, credo che la vera svolta stia tutta qui. Per tirare le somme sul tema della nostra conversazione, credo che i luoghi e gli strumenti raccolti nel multiforme contenitore *Digital Death* possano servire non tanto a risolvere problemi ancora aperti, quanto ad aprire nuovi orizzonti di confronto e presa di coscienza. Sono convinto che il vero obiettivo sia accettare la morte e la sparizione come eventi naturali che non bisogna sconfiggere, ma capire in relazione a ciò che siamo.

5 – Essere immortali

La morte è nemica dell'uomo. Sconfiggerla è da sempre il suo sogno più grande (dal Faust di Goethe a Il libro contro la morte di Elias Canetti). Oggi, nel suo strenuo tentativo di evolvere in una forma superiore (trans-uomo, post-uomo, homo-deus), l'uomo cerca concretamente di superare la propria mortalità e di sopravvivere a se stesso potendo fare affidamento su un alleato molto agguerrito: la tecnologia. L'espandersi infinito dell'universo digitale, e il navigare dell'uomo nel suo spazio, senza più confini, può dunque avvicinarlo all'eternità? E, se sì, in che modo?

DS: Elias Canetti, il 15 febbraio 1942, annotava tra i suoi appunti il desiderio di trovare l'arma con cui sconfiggere una volta per tutte la morte. E così, nel mondo odierno, vi è una diffusione di teorie e di attività pratiche che cercano di servirsi della tecnologia per renderci immortali. Il caso

più esemplificativo è quello di Zoltan Istvan, candidato transumanista alle elezioni presidenziali post-Obama negli Stati Uniti, che durante la campagna elettorale ha viaggiato in lungo e in largo per il paese sull'Immortality Bus, un bus a forma di bara, promettendo agli elettori la vita eterna in virtù dei progressi della scienza e della tecnologia. È molto diffusa l'idea che la tecnologia possa superare la mortalità organica, partendo dal presupposto che la nostra identità non è definita dalla mortalità. Gli stessi chatbot rispondono, almeno in parte, a questa esigenza. Io sinceramente penso il contrario. Credo che non ci possa essere identità senza mortalità, che – come diceva il menzionato Canguilhem – siamo condannati a essere solo vitali. Quindi, che non vi possa essere vita senza morte, che la vita senza morte non abbia alcun tipo di senso. L'organizzazione di un organismo vivente, compresi la sua crescita e il suo sviluppo, è sempre frutto di processi antagonisti, i quali implicano l'alternanza senza sosta di costruzione e distruzione, di ripetizioni invarianti e di novità imprevedibili. E la morte svolge un ruolo basilare all'interno di tali processi. Essa non è mai, cioè, un'entità estranea che perviene dall'esterno per distruggere la nostra vita; semmai, agisce nel cuore stesso del vivente e definisce ogni singola esistenza dal momento stesso del suo concepimento. Queste osservazioni, che rappresentano i principi da cui parte la *Death Education*, tengono conto di alcuni fattori piuttosto banali: se la giornata di ieri non fosse terminata, la giornata di oggi non sarebbe mai iniziata. Tutto quello che facciamo e che siamo segue un percorso preciso, segnato da un inizio, da un suo svolgimento e dalla sua fine. La gioia del primo giorno di vacanza e la malinconia dell'ultimo giorno; l'angoscia nel momento in cui comincia un'operazione chirurgica e il sollievo, anche solo momentaneo, per la sua conclusione. L'emozione per l'inizio della scrittura di un libro e la sensazione agrodolce quando è terminato. Non c'è azione quotidiana che non segua *naturalmente* questo percorso. Il fatto di essere diventati identità interconnesse e organismi informazionali, fornendoci di un corpo digitale che si aggiunge a quello fisico, amplia – come detto – le opportunità legate alla memoria e offre inedite forme di ausilio per l'elaborazione del lutto. Ma, di certo, non incide sulle nostre eventuali velleità a non morire mai.

6 – E se fosse tutta una finzione?

L'espansione del virtuale, quale diretta conseguenza della rivoluzione digitale in atto, alimenta due livelli di simulazione: quello che da sempre ha cittadinanza nelle speculazioni di filosofi e pensatori (da Platone a Nick Bostrom) – e che suggerisce una fuga dal mondo della natura, soggetto alla morte e alla caducità, verso un mondo di potenziale eternità – e quello alimentato da letterati e artisti (da Kafka a Pirandello), in cui le leggi dell'universo possono, anzi devono essere tradite all'infinito. Qual è il vostro rapporto con il concetto di simulazione?

DS: Il concetto di simulazione è molto interessante all'interno dell'orizzonte della *Digital Death*. Penso soprattutto alla moda odierna degli ologrammi. Ci sono ormai gli ologrammi dei musicisti deceduti che intraprendono tour mondiali: un esempio su tutti, l'ologramma di Ronnie James Dio, cantante dei Black Sabbath e dei Rainbow, che sta affrontando il *Dio Returns* tour, al posto del singer deceduto. Il recente film *Marjorie Prime* immagina un futuro prossimo in cui le persone comuni, tramite specifici programmi, potranno proiettare nel salotto di casa l'ologramma del parente defunto. Tale ologramma deve essere istruito sulla personalità, la vita e i comportamenti della persona che deve sostituire. L'intuizione del film è la non coincidenza totale tra la persona morta e il suo ologramma: quest'ultimo, infatti, è il risultato delle narrazioni altrui, le quali spesso omettono particolari ed eventi piuttosto dolorosi o imbarazzanti. Pertanto, l'ologramma assomiglia al morto, ma non è autenticamente lui. Alla fine del film si immagina un mondo popolato di ologrammi, al posto delle persone, quindi un mondo alternativo a quello reale, proprio perché la narrazione modifica la realtà così come viene vissuta in carne e ossa. Questi esempi ci aiutano, secondo me, a capire che la simulazione non ha tanto a che fare con l'immortalità o la sostituzione. Ha a che fare, semmai, con la memoria e la narrazione. La simulazione può, cioè, diventare uno strumento utile per tener vivo un ricordo a vantaggio di chi non ha vissuto, per

ragioni anagrafiche, un'esperienza reale. Un diciottenne odierno può prendere parte al *Dio Returns* per capire come si comportava sul palco R.J. Dio. Il *Dio Returns* è in altre parole la modernizzazione digitale del DVD live di un cantante. In alternativa, se le intuizioni di *Marjorie Prime* diverranno reali, un bambino potrà “vedere” con i suoi occhi la nonna che non ha mai conosciuto. L'ologramma della nonna sostituisce, cioè, le fotografie e i video, rappresentando una nuova forma di documento. Certo, vi sono dei rischi notevoli sul piano dell'elaborazione del lutto e sul piano del divenire temporale: si rischia, cioè, di confondere realtà e simulazione, rimanendo imprigionati nel passato, nella propria nostalgia, e trasformando il passato in un presente stantio eterno. A proposito, sono illuminanti le considerazioni di Simon Reynolds riguardo al fenomeno attuale della “retromania”. Come sempre, i fenomeni moderni come la simulazione hanno una doppia interpretazione, positiva e negativa a seconda di come viene utilizzata. Non credo comunque che la simulazione svolga un ruolo determinante in un'eventuale separazione dell'anima dal corpo. Essa agisce sul piano della conservazione della memoria, non sul piano della vita eterna.

AZ: Non ricordo più dove, Maurice Blanchot scrisse che uno dei privilegi dell'essere scrittore è quello di poter vivere anticipatamente la morte, reinventandola continuamente. In fondo è questo che si fa quando ci si mette a edificare mondi mentali. È un complesso – non sempre proficuo, si capisce – processo di rielaborazione della realtà che nel migliore dei casi ci consente di dare nuovi nomi agli oggetti, alle esperienze, agli instabili buchi neri in cui galleggiano i sentimenti. Tradire le leggi dell'universo è fondamentale, perché per arrivare al tradimento bisogna prima conoscere bene ciò che si tradisce. I meccanismi che governano l'immaginario, insomma, hanno il potere di costruire ponti lunghissimi, giganteschi arcobaleni da cavalcare per vedere l'abisso senza essere risucchiati di sotto. Perché è solo questo che vogliamo, in fondo: scacciare i brutti sogni. E finché il nostro sguardo saprà esercitarsi in una riflessione densa e problematica, allora ci sarà almeno una possibilità di riposare sereni. Con la speranza di risvegliarsi finalmente in pace, prima o poi.

Bibliografia

- Canetti, Elias. *Il libro contro la morte*. Milano: Adelphi, 2017.
- Garboli, Cesare. *Falbalas. Immagini del Novecento*. Milano: Garzanti, 1991.
- Neckel, Gustav. *Walhall. Studien über germanische Jenseitsglauben*. Dortmund, 1913.
- Di Nola, Alfonso M. *La nera signora*. Roma: Newton Compton Editori, 1995.
- Heidegger, Martin. *Essere e tempo*. Halle, 1927.
- Han, Byung-Chul. *Psicopolitica*. Roma: Nottetempo, 2017.

Testi di approfondimento

- Carroll, Evan, and John Romano. *Your Digital Afterlife. When Facebook, Flickr and Twitter Are Your Estate, What's Your Legacy?* Berkeley (CA), 2011.
- Moreman, Christopher M., and Lewis A. David (eds). *Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age*. Praeger, 2014.

- Van Dijck, José. *Mediated Memories in the Digital Age*. Redwood City (CA): Stanford University Press, 2007.
- Garde-hansen, J., A. Hoskins, and A. Reading (eds). *Save As... Digital Memories*. New York: Palgrave Macmillan, 2009.
- Mayer-Schönberger, Viktor. *Delete. Il diritto all'oblio nell'era digitale*. Milano: Egea, 2010.
- Turkle, Sherry. *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*. Torino: Codice Edizioni, 2012.
- Keen, Andrew. *Vertigine digitale. Fragilità e disorientamento da social media*. Milano: Egea, 2013.
- Han, Byung-Chul. *Nello sciame. Visioni del digitale*. Roma: Nottetempo, 2015.
- Floridi, Luciano. *La quarta rivoluzione*. Milano: Cortina, 2017.
- Ziccardi, Giovanni. *Il libro digitale dei morti*. Torino: Utet, 2017.
- Arnold, M., M. Gibbs, T. Kohn, J. Meese, and B. Nansen. *Death and Digital Media*. London: Routledge, 2018.
- Steinhart, Eric C. *Your Digital Afterlives: Computational Theories of Life after Death*. New York: Palgrave Macmillan, 2014.
- Sisto, Davide. *La morte si fa social*. Torino: Bollati Boringhieri, 2018.
- Sisto, Davide. "Dallo scheletro digitale all'uomo artificiale: il post-umano e la strategia contro la morte." *La società degli individui* XIX.55 (2016): pp. 57-70.
- Sisto, Davide. "Digital Death: Come si narra la morte con l'avvento del web." *Tropos. Rivista di ermeneutica e critica filosofica* IX.2 (2016): pp. 29-48.