

Università degli studi di Ferrara

Dipartimento di Scienze Umane



Master in: “Tutela, diritti e protezione dei minori”

Anno Accademico 2017/2018

Techne e Thanatos

La morte e il web

Relatrice

Prof.ssa Paola Bastianoni

Materizzanda

Dott.ssa Cinzia Campo

INDICE

INTRODUZIONE	pag. I
CAPITOLO I: <i>Il datismo e la morte</i>	pag. 1
1.1) La morte digitale: una definizione	pag. 2
1.2) La gestione dei dati digitali dei defunti	pag. 2
1.2.1 I social media e il fine vita	pag. 4
1.3) Pagine commemorative e cimiteri virtuali	pag. 5
CAPITOLO II: <i>L'interazione postuma: tra fantascienza e realtà</i>	pag. 7
2.1) Potente è colui che sopravvive	pag. 7
2.2) L'interazione postuma	pag. 8
2.3) L'immortalità tecnologica	pag. 9
2.4) Cinema, lutto e tecnologia	pag. 12
2.4.1 Be right back	pag. 12
Storia	pag. 12
Analisi	pag. 14
2.4.2 Marjorie Prime	pag. 16
Storia	pag. 16
Analisi	pag. 17
2.4.3 La corrispondenza	pag. 18
Storia	pag. 18
Analisi	pag. 19
CAPITOLO III: <i>L'elaborazione digitale del lutto</i>	pag. 21
3.1) L'elaborazione del lutto in letteratura	pag. 22
3.2) L'elaborazione del lutto e il Web	pag. 24

3.2.1 Elaborazione digitale del lutto: il forum	pag.24
Le fasi dell'interazione nei forum	pag.27
3.2.2 Elaborazione digitale del lutto: il blog	pag.28
3.2.3 L'elaborazione digitale del lutto: la comunicazione epistolare tramite mail	pag.28
CONCLUSIONI	pag.30
BIBLIOGRAFIA	pag.32
FILMOGRAFIA	pag.33
SITOGRAFIA	pag.34

INTRODUZIONE

Con l'avvento, la consolidazione e la diffusione della tecnologia e di internet, la quotidianità si è trasformata: si fa la spesa on line, se non ci si ricorda qualche informazione la si cerca su Wikipedia, se ci si trasferisce in un'altra città o addirittura un altro stato, si può rimanere quotidianamente in contatto con parenti e amici attraverso svariati strumenti (e-mail, chat, videochiamate), etc ...

Una rivoluzione, probabilmente potremo dire la prima, che ha coinvolto ogni ceto sociale, sesso ed età.

Oggi tutti, attraverso i svariati Social Network, possono condividere quanto avviene nella loro vita, scherzare con gli amici, ricordare episodi avvenuti negli anni precedenti e documentati con foto o video, scrivere commenti su quanto avviene nel mondo o su argomenti di interesse; ognuno ha un suo spazio di parola, talvolta potrebbe essere definito una vetrina, in cui si racconta e trasmette quanto pensa a un pubblico più o meno vasto – a seconda delle impostazioni privacy che l'individuo ha scelto –

Gli utenti si sono quindi trasformati da meri fruitori ad autori sia di contenuti strutturati che di semplici opinioni espresse nelle forme snelle di un “like”.

A tutto questo cambiamento «esterno», «concreto», ne corrisponde inevitabilmente uno «interno» e «simbolico» molto profondo, che sta modificando intimamente sia l'assetto socio-culturale, che quello soggettivo-personologico.

Questo spazio individuale virtuale, connesso ad una rete potenzialmente immensa di altri «individui», diviene, quindi, una *“terra di mezzo fra la realtà del mondo fisico e quella del mondo interno,*

*dove regnano immaginazione e fantasia, [e dove] quasi tutto è possibile” – così come affermano Falistocco, Giacomello, Pilla nel loro libro *Io digitale* -*

Lo spazio fisico e quello mentale, secondo il sociologo belga Derrick de Kerckhove, si amalgama all'interno dello spazio virtuale, in un intreccio in cui è complesso definire i confini della realtà, ma in cui i tanti *Io Digitale* si incontrano e interagiscono con azioni concrete.

Ecco che proliferano tanti avatar virtuali, che rispecchiano parte della persona reale o che mostrano aspetti che si desidererebbe avere, quasi fosse uno spazio compensativo; ognuno prova a descriversi e costruisce la sua identità virtuale con cura, trasmettendo in ogni post, like o foto condivisa aspetti di sé o di chi vorrebbe essere.

Se nel mondo virtuale si può, quasi in maniera onnipotente, poter essere quanti e chi vogliamo, la realtà in cui viviamo ci restituisce la nostra specificità e finitezza; se i nostri *Io Digitale* potrebbero essere eterni, perché non suscettibili alla perdita di memoria così come al deterioramento dei loro dati, l'io reale dovrà inevitabilmente confrontarsi con la fine di sé e l'oblio.

Questo divario porta con sé interrogativi notevolmente importanti: quando e come muore un *Io Digitale*? Chi dovrebbe occuparsi di questo? E quando il defunto è venuto a mancare per morte improvvisa, come si gestisce il suo/i suoi alter ego virtuale/i?

Se il web e le sempre più veloci scoperte in ambito tecnologico stanno modificando così radicalmente la nostra quotidianità, digitalizzandola enormemente, probabilmente avranno un effetto anche sulla morte e i vissuti ad essa legati; è il caso di interrogarsi sul ruolo che questi possono ricoprire in questo ambito, domandandosi come possano essere da supporto o da nocumento all'uomo anche in questo ambito.

Il presente lavoro intende approfondire questo argomento particolarmente attuale, partendo, col primo capitolo, da una definizione della cosiddetta *Morte Digitale*, dall'analisi delle problematiche della gestione dei dati dei defunti, esplorando le modalità con cui alcuni social network hanno

deciso di affrontarla, tenendo conto di quello che è stato definito il *diritto all'oblio*; inoltre si avrà modo di conoscere le realtà delle pagine commemorative e dei cimiteri virtuali.

Nel secondo capitolo troverà spazio quel filone della scienza che ricerca strategie per preservare la vita anche dopo la morte fisica, utilizzando programmi basati sull'intelligenza artificiale, quali *Eternity.me* e *Etern9*; uno scenario reale, seppur possa sembrare fantascientifico, da cui hanno tratto spunto interessanti sceneggiature di film, che hanno approfondito – certamente attraverso modalità surreali che all'arte sono concesse – le dinamiche emotive e relazionali a cui si potrebbe andar incontro seguendo questo tipo di pensiero.

Nel terzo capitolo, attraversando forum, blog on line e pagine FB, ci si interrogherà sul ruolo che tali strumenti possono avere nell'elaborazione del lutto di chi ha perso un parente prossimo o caro amico.

CAPITOLO I

Il datismo e la morte

Secondo lo storico israeliano Yuval Noah Harari, quella che lui definisce la religione umanista - ossia fondata sulla centralità dell'uomo, e della sua capacità di utilizzare i suoi vissuti e pensieri per spiegare il mondo - sta lasciando sempre più spazio, o perlomeno è fortemente contrapposta a quella del *datismo*, nato dalla fusione della biologia e informatica, che "sostiene che l'universo consiste di flussi di dati e che il valore di ciascun fenomeno o entità è determinato dal suo contributo all'elaborazione dei dati"¹.

L'essere umano, dunque, altro non è che un insieme di informazioni, dati, in connessione con altri sistemi (altri essere umani, ambiente fisico e sociale) che possono essere decifrati e influenzati attraverso complessi algoritmi; la vita, per il datismo, altro non è che movimento di informazioni, mentre la morte è la condizione per cui le informazioni cessano di fluire.

Il datismo "ha creato un valore autenticamente innovativo: la libertà delle informazioni", che - ben lungi dall'essere paragonata alla libertà di espressione, legata alla tutela del pensiero dell'uomo e della sua condivisione - protegge l'informazione stessa, il suo libero fluire, travalicando spesso il diritto dell'uomo di possedere dati e limitarne il movimento.

Se, secondo questo nuovo modo di leggere la realtà, l'informazione assume tale importante centralità, è da domandarsi se, come e quanto gestirla in nostra assenza, quando saremo morti; da queste considerazioni e con sue specificità, prende avvio un nuovo ambito di ricerca: la Morte Digitale.

¹ Harari Y. N. (2015), *Homo deus. Breve storia del futuro*. Bompiani Editore

1.1 La morte digitale: una definizione

La riflessione sulla Morte Digitale nasce dall'interrogarsi sul rapporto che una persona ha con la morte in seguito all'avvento delle nuove tecnologie e in particolar modo di Internet, su come queste ultime possano modificare i modi di comportarsi, i timori, le speranze, le convenzioni sociali e le categorie giuridiche; nello specifico, utilizzando le parole del filosofo torinese Davide Sisto²:

“ 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 [che verrà approfondito nel capitolo III];*

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 (escludendo parzialmente dalla trattazione in oggetto, si preferisce non approfondire tale aspetto in questo elaborato);*

3) *l'inedito significato che assume il concetto di immortalità in relazione tanto al singolo individuo quanto agli oggetti e alle informazioni digitali personali (il primo aspetto sarà oggetto del II capitolo, il secondo sarà trattato di seguito)”.*

1.2 La gestione dei dati digitali dei defunti

Se fino a qualche decennio fa, alla morte di un caro parente, dopo un adeguato lasso di tempo, ci si ritrovava tra familiari a rivedere gli effetti personali, le fotografie, gli oggetti a lui

² Sisto D. (2017), *Digital Death Una morte postuma*. Lo sguardo–Rivista di Filosofia, n 24 pagg. 157-176

cari, per capire cosa farne (qualora lo stesso non avesse provveduto preventivamente alla destinazione postuma), oggi ci si deve confrontare con altri aspetti: le foto, i file, i video che popolano le pagine dei nostri 'diari condivisi virtuali'.

Questi, che genericamente potremo chiamare *oggetti digitali*, a differenza di quelli del mondo reale - che per antinomia potremo definire *analogici* - per loro natura hanno la caratteristica della ubiquità, sono cioè presenti in ogni punto della Rete e quindi già in possesso di molteplici persone, rendendo problematica, quindi, la definizione di proprietà, la cura e la conservazione. A differenza degli oggetti analogici, inoltre, non si rompono, permanendo nel tempo; potremo dire che sono immortali.

Gli oggetti digitali, divengono elementi caratterizzanti quella che potremo definire *identità digitale*, che continua la sua esistenza anche in seguito al decesso fisico della persona, aprendo la strada a un'idea di *eredità digitale* non semplicemente connessa ai dati singoli ma anche a quanto una persona lascia di sé nel mondo digitale.

La morte dell'individuo fa sì che “*i suoi dati non siano più vivi nel senso del continuo aggiornamento, ma non impedisce che i dati non siano più vivi sotto forma di singoli tasselli di un archivio digitale*”³.

La consapevolezza dei rischi connessi alla perennità dei dati in Rete fa da sfondo alla recente diffusione su scala internazionale del dibattito sul diritto all'oblio⁴, che si interroga anche sulla necessità di affermare una forma di “*tutela del corpo elettronico*” delle persone che diffondono i loro dati online⁵.

Cosa farne, quindi, di questi oggetti o più in generale di queste molteplici identità digitali? Si vuole che le vite digitali si concluda insieme a quella biologica o che gli oggetti digitali permangano indipendentemente dalla esistenza della persona?

³ Sisto D. (2018), *Morte e immortalità digitale: la vita dei dati online e l'interazione postuma*. Journal of narrative and social sciences, vol 2, pag 111-122.

⁴ Finocchiaro G.(2012). *Privacy e protezione dei dati personali*. Disciplina e strumenti operativi, 18.

⁵ Rodotà S. (2012). *Il diritto di avere diritti*, Editori Laterza

Nel primo caso potremo assistere alla così detta *cremazione digitale*⁶, ossia la distruzione di tutti i dati dell'utente dalla Rete; nello specifico, infatti, esistono progetti quali *Just Delete Me*⁷, che consentono di fare un inventario di tutti gli account posseduti, riconducibili al proprio indirizzo mail e richiederne la cancellazione. In tal caso la tematica relativa all'identità digitale si intreccia con il "diritto all'oblio", ossia "il diritto ad essere dimenticati, a non restare indeterminatamente esposti ai danni ulteriori che la reiterata pubblicazione di una notizia può arrecare all'onore e alla reputazione"⁸.

Nel secondo caso viene scelto di mantenere l'identità digitale esistente in eterno.

1.2.1 I social media e il fine vita

Le piattaforme dei social media stanno strutturando importanti politiche legate al fine vita:

- per rimuovere l'account di un utente deceduto, Twitter chiede a un utente autorizzato ad agire a nome della persona scomparsa o a un familiare la cui identità è stata verificata di fare tale richiesta, diversamente – dopo una inattività di sei mesi – provvede alla cancellazione delle informazioni dell'utente.
- "Google, dal canto suo, consente a ciascun utente di impostare volontariamente il proprio account come "inattivo" - una sorta di "morte digitale apparente" - per un periodo massimo di diciotto mesi"⁹.

L'eliminazione dell'account di Google influisce su tutti i prodotti associati ad esso, aspetto particolarmente delicato in quanto un profilo Google è, oggi, diventato un hub verso decine di servizi quali indirizzi di posta elettronica, gruppi, pagine, raccolte di video, dati in cloud su Google Drive e altro, che quindi divengo altresì inaccessibili.

⁶ Sisto D. (2018), *Morte e immortalità digitale: la vita dei dati online e l'interazione postuma*. Journal of narrative and social sciences, vol 2, pag 111-122.

⁷ Ad un osservazione della piattaforma italiana (<https://justdeleteme.xyz/it/#>), si può notare come vi siano differenti gradi di complessità per la cancellazione degli account, in base alle politiche di ciascun sito: per taluni, ad oggi, non è possibile la totale cancellazione (ad esempio, sul sito in oggetto, per gli account di Code Red si legge "Non puoi eliminarti. Puoi solamente cambiare il tuo numero di telefono con uno inventato", per quelli di Daedspin "Puoi in qualsiasi momento smettere di usare il servizio. Tuttavia noi possiamo comunque accedere a qualsiasi contenuto che hai inviato attraverso il servizio".)

⁸ G. Resta (2014). *La morte digitale il diritto dell'informazione e dell'informatica*. Anno XXIX Fasc. 6

⁹ Ziccardi G. (2017) *La morte digitale, le nuove forme di commemorazione del lutto online e il ripensamento delle idee di morte e d'immortalità* rivista telematica www.satochiesa.it n 19/2017

- Facebook ha reso possibile due opzioni, ossia la cancellazione permanente dell'account e la nomina di un contatto erede che gestisca l'account commemorativo. Gli account commemorativi (in cui il nome dell'utente viene fatto precedere da "in memoria di") permettono ad amici e famiglia di raccogliere e condividere ricordi di una persona deceduta; i suoi *oggetti digitali* continuano ad essere visibili ai suoi contatti, che possono continuare -a seconda delle precedenti impostazioni di privacy- a condividere commenti sul diario commemorativo. L'unico a poter apportare modifiche a questi account (aggiungere un post omaggio al profilo e modificare l'immagine del profilo e quella di copertina) è colui/colei che è stato/a indicato/a come contatto erede.

I profili commemorativi sono mantenuti più "riservati" all'interno del chiasmato ecosistema di Facebook: non sono, infatti, visualizzati in spazi pubblici quali quelli che contengono i suggerimenti delle "persone che potresti conoscere" o tra le inserzioni o i promemoria dei compleanni.

1.3 Pagine commemorative e cimiteri virtuali

Le nuove politiche adottate dagli svariati social network fanno sì che all'interno di essi coesistano utenti biologicamente in vita e utenti 'cristallizzati' o digitalmente in vita.

Già nel marzo 2016 la BBC in un suo articolo¹⁰ ha annunciato: "*Facebook is growing and unstoppable digital graveyard*", spiegando che ben presto il famoso social network zuckemberghiano sarà popolato più da morti che da vivi.

Lo stesso Sisto¹¹ afferma che: "*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*

¹⁰ L'articolo della BBC è consultabile all'indirizzo: <http://www.bbc.com/future/story/20160313-the-unstoppable-rise-of-the-facebook-dead>

¹¹ Sisto D. (2017) *Digital Death. Una morte postuma*. Lo sguardo-Rivista di filosofia. N 24 pag 157-176

Facebook, non contando i profili fasulli. Ogni giorno si stima che muoiano nel mondo centinaia di migliaia di persone [...] Ciò significa che oltre 33.000 utenti di Facebook concludono ogni giorno la propria vita. A fine 2014 si contavano oltre 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”.

Se prima dell'avvento di queste tecnologie la morte è stata confinata nei cimiteri, tenuti sempre a debita distanza dalla vita cittadina, se si preferiva gestire la morte in forma privata, da commemorare in luoghi separati da quelli della quotidianità, oggi assistiamo ad una vera e propria rivoluzione, per cui – usando una immagine di Ziccardi- *“la morte ora è in tasca: su tutti i tablet e telefonini”*¹².

Lo stesso Facebook, come precedentemente accennato, è, oggi, il più grande cimitero del mondo, accessibile da chiunque, in qualsiasi parte del mondo.

Un'importante dateline che ha sancito in maniera evidente la trasformazione del tradizionale modo di commemorare i propri cari è l'11 settembre 2001: dopo l'immane tragedia sono state aperte su Facebook numerose pagine in ricordo delle vittime e il sito web *legacy.com* iniziò a strutturarsi come uno spazio ove commemorare ed esprimervi cordoglio, divenendo il primo grande cimitero virtuale, in grado di raggiungere un'audience mondiale.

A partire da quel momento, hanno avuto vita siti dedicati a lasciare testimonianze dei defunti e a raccogliere le pagine personali che curavano: *Yourdeathspace* o *MyDeathSpace* ospitano infatti i link alle pagine personali di utenti defunti. Secondo Mike Patterson, il webmaster di *MyDeathSpace*, *“un annuncio funebre contiene al massimo quattro o cinque righe senza immagine, mentre all'interno di MySpace tutto ciò che riguardava la persona è a disposizione”*¹³.

¹² Ziccardi G. (2017) *La morte digitale, le nuove forme di commemorazione del lutto online e il ripensamento delle idee di morte e d'immortalità* rivista telematica www.satoechiesa.it n 19/2017

¹³ <http://neural.it/it/2007/01/mydeathspace-and-yourdeathspace-remembering>

CAPITOLO II

L'interazione postuma: tra fantascienza e realtà

“Quando verrà il momento, noi finalmente abbandoneremo la sicurezza delle nostre dimore del Nord e partiremo alla volta di questo deserto. Vecchi e fragili, zoppicando e con passo strascicato, verso la resa dei conti finale.
- Cosa troveremo qui? Una promessa che gode di maggiori garanzie rispetto a tutti gli ineffabili aldilà delle religioni organizzate di questo mondo.
- Ci serve davvero una promessa? Perché non morire e basta? Perché siamo umani e abbiamo bisogno di aggrapparci a qualcosa.
In questo caso non alla tradizione religiosa, ma alla scienza del presente e del futuro”
(tratto dal romanzo *Zero K*, di Don DeLillo)

2.1 Potente è colui che sopravvive

La morte ha da sempre spaventato l'uomo per il suo carattere di irreversibilità, come afferma Bauman. *“La morte incute paura per via di quella sua qualità diversa da ogni altra: la qualità di rendere ogni altra qualità non più superabile. Ogni evento che conosciamo o di cui siamo a conoscenza – ogni evento, eccetto la morte – ha un passato e un futuro. Ogni evento – eccetto la morte – reca una promessa, scritta con inchiostro indelebile anche se a caratteri piccolissimi, secondo cui la vicenda «continua». [...] Soltanto la morte significa che d'ora in poi niente accadrà più, niente potrà accadere, niente che possa piacere o dispiacere.”*¹⁴

Una paura, quella della morte, che l'uomo cerca di esorcizzare cercando di rimuoverla dalla realtà quotidiana, relegandola al ruolo dell'innominabile: per riferirsi ad essa, infatti si assiste all'uso di svariate perifrasi, sinonimi e metafore per evitare di pronunciare le parole morte e morire, come ad esempio 'passare a miglior vita', 'non farcela', 'scompare', 'andare oltre', etc.

Il bisogno dell'uomo moderno è quello di allontanare sempre più la morte dalla vita, di separarle, quasi fosse possibile cancellare la morte, semplicemente ignorandola.

¹⁴ Bauman, Z. (2008). *Paura liquida*, Ed. Laterza, Bari

Questo atteggiamento trova la sua massima espressione nel transumanesimo¹⁵, il cui principio cardine è che le scienze possono orientare consapevolmente l'evoluzione dell'essere umano al fine di estendere illimitatamente nel tempo la sua esistenza, trasformando artificialmente l'organismo; il proposito onnipotente dei transumanisti è quello di 'possedere la fine' attraverso il superamento dei limiti biologici del corpo, in un mondo in cui la tecnologia si sostituisce al ruolo della religione, che nei secoli ha sostenuto l'uomo nella ricerca del significato della vita e della sua caducità.

La morte, per i transumanisti, non è un evento naturale, ma un male morale di cui è responsabile la negligenza umana, un effetto di una specifica causa; potente è, pertanto, l'uomo che trova rimedio alla causa e sopravvive in eterno alla morte¹⁶.

Se l'approccio transumanistico può apparire ben lontano dalla quotidianità, probabilmente è di grande importanza riflettere su come le tecnologie già in nostro possesso e la cui fruibilità è accessibile ormai a tutti, possano realizzare 'forme di immortalità'.

2.2 L'interazione postuma

Il mondo virtuale, usando le parole dello storico d'arte tedesco Hans Belting, si connota come un 'luogo dell'immagine' in cui *“la corporeità si lega indissolubilmente sia all'immagine che la ritrae sia al messaggio con cui viene veicolata [...] Questo luogo dell'immagine è, di fatto, «un nessun-luogo comune», la cui condivisione rende il comunicare un atto collettivo più importante dei suoi singoli contenuti «poiché genera l'impressione di acquistare un'esistenza sociale che non è più legata a un luogo fisico”*¹⁷

¹⁵ Sisto D., (2017) *La rivolta contro la morte: è possibile un'identità senza mortalità?* Thaumàzein 4-5

¹⁶ Se tutto ciò può risultare meramente teorico o fantascientifico, in realtà è molto più tangibile di quanto si pensi: in Australia la startup Humai (Human Resurrection through Artificial Intelligence), con l'utilizzo delle nanotecnologie e l'ibernazione, intende congelare il cervello di una persona recentemente deceduta e costruire un corpo non organico che diverrà la “casa futura” di questo cervello, di modo da resuscitare la persona deceduta; nel settembre 2013 è stata fondata Calico Labs (California Life Company), una piattaforma di ricerca, la cui missione è quella di sviluppare strumenti tecnologici con i quali comprendere i meccanismi biologici a fondamento della durata della vita, per rendere la vita delle persone più lunga possibile.

¹⁷ Belting, H. (2013). *Antropologia delle immagini*. Carocci Editore

Nel virtuale, la comunicazione si definisce asincrona ed è realizzabile a prescindere dalla presenza fisica in uno stesso luogo dei soggetti in relazione tra loro, sino a giungere a essere attuabile anche quando uno dei due è deceduto: alla morte dell'utente, la sua vita digitale continua a essere distribuita, conservata e dispersa in molteplici luoghi virtuali; alla morte biologica dell'individuo, come si è già espresso nel precedente capitolo, non corrisponde tout court quella digitale.

L'interazione che ha luogo, non con soggetti attivi, ma con i dati che appartengono a chi è divenuto passivo, poiché è morto, viene definita da Maciel e Pereira¹⁸ come *postuma*, ed è caratterizzata da uno squilibrio tra i due interagenti, in quanto quello passivo, è statico e non propositivo, non può inevitabilmente contribuire alla relazione con nuovi elementi.

Le tecnologie digitali odierne stanno cercando di de-passivizzare l'utente digitale passivo (utente deceduto), realizzando una piena reciprocità comunicativa tra vivi e morti, mettendo questi ultimi nella condizione di rispondere in maniera autonoma alle richieste dei primi; lentamente si sta dando vita a tutti i dati immagazzinati nel web per anni da una persona, rendendoli autonomi dalla persona reale, o meglio, da quella che Sisto definisce la *persona algoritmica* (i cui dati sono sparsi nelle svariate piattaforme).

2.3 L'immortalità tecnologica

Sempre più ricerche stanno utilizzando l'intelligenza artificiale per emancipare la personalità algoritmica da quella reale, dando vita a spettri digitali in grado di accedere al web tramite lo stesso tipo di canali utilizzati dagli uomini in carne e ossa e di sostituire il defunto, di cui sono la copia, sotto forma di automatismi ripetitivi in grado di proseguire eternamente la vita interrotta.

¹⁸ Maciel, C., Carvalho Pereira V. (2013), *Digital Legacy and Interaction. Post-Mortem Issues*, Ed. Springer

Uno dei primi esperimenti in tal senso è stato realizzato dalla ricercatrice russa Eugenia Kuyda, che dopo la morte del suo amico Roman, ha voluto utilizzare le sue competenze in intelligenza artificiale per ridargli vita: nei mesi successivi alla morte ha raccolto tutti i suoi vecchi messaggi di testo e quelli di altre persone disponibili, eliminando quelli che apparivano troppo personali e immettendo tutti gli altri in una rete neurale costruita da sviluppatori della sua startup d'intelligenza artificiale, Luka; questi messaggi hanno generato la base semantica, i modelli di conversazione attorno ai quale il team d'ingegneri ha costruito un bot che processa il linguaggio naturale e dialoga con loro.

La tecnologia su cui si basa anche il progetto di questo bot, è fatta risalire dagli studiosi almeno al 1966 e al progetto *Eliza* di Joseph Weizenbaum, un programma che reagisce agli scritti di un utente usando una combinazione di parole, con l'intento di imitare uno psicoterapeuta, per cui chiede di descrivere il problema che l'utente sta vivendo e cerca di rispondere adeguatamente con un'altra domanda. *Eliza* fu il primo programma a superare il cosiddetto "test di Turing", che si basava sull'impossibilità degli osservatori di distinguere quale fosse il computer e quale fosse l'utente.

Di altra natura sono invece due recenti piattaforme, che vedono un'azione attiva ed intenzionale del soggetto-futuro defunto.

La prima è *Eterni.me*, il cui slogan sul loro sito trasmette il pensiero alla base della sua creazione: *"Tutti noi dobbiamo morire, prima o poi, lasciando soltanto pochi nostri ricordi dietro di noi, per la famiglia, gli amici e l'umanità, e saremo tutti dimenticati. Ma cosa accadrebbe se, invece, tu potessi essere ricordato per sempre?"*.

Il progetto è quello di memorizzare costantemente e continuamente i dati immessi sugli svariati social network e device (Google Glass e Fitbit) dagli utenti in vita mentre svolgono le loro attività quotidiane, così da realizzare un upload di questo materiale in un sistema che lo userà dopo la morte per contattare le persone scelte dall'utente (definendo precedentemente i parametri per la privacy che determinano quale informazione si vuole che sia resa pubblica).

La funzione più di pregio è la generazione di un avatar in 3D che è disegnato per apparire e parlare come l'utente, ormai deceduto, e il cui compito sarà quello di emularne la personalità e di condividere con amici e la famiglia tutte le informazioni che sono acquisite dal database; l'utente in vita sarà incoraggiato ad "allenare" il suo avatar con interazioni giornaliere per aumentare il suo vocabolario e le sue capacità di conversare.

La seconda piattaforma è Eter9, che predispone una bacheca simile a quella di Facebook, con l'intenzione di elaborare tutto ciò che l'utente posta online e di fare in modo che ci sia un automatismo che continui a farlo, quando l'utente non è effettivamente online: 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.

Queste piattaforme riflettono l'esigenza di realizzare una forma di immortalità, seppur solo digitale; simulando l'esistenza di una persona, consapevoli della difficoltà di distinguere la comunicazione a distanza dalla comunicazione con il morto, rendono concreto il paradosso per cui *la morte non c'è stata, sebbene ci sia stata*.

Usando le parole di Sisto: *"Inventati principalmente per lenire la sofferenza legata al lutto e per "ontologizzare i resti" del deceduto,[...] Eterni.me ed Eter9 paiono sottovalutare l'importanza simbolica dell'interruzione per il divenire temporale: la sopravvivenza dell'identità virtuale a quella reale, 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 singolo individuo. Si crea così una specie di dislivello tra chi, sospeso tra il bilancio del passato e l'orizzonte aperto delle attese, evolve man mano e chi, invece, privato dalla morte di questo orizzonte, si ripete meccanicamente in una modalità spettrale che impedisce al suo profilo biografico e alla sua storia vissuta di cristallizzarsi in una identità compiuta una volta per tutte"*¹⁹

In altre parole, il tentativo di creare l'immortalità digitale dimentica la relazione tra identità e mortalità: la morte è il confine che delinea i contorni di una identità, definendone il suo compimento e stabilendo le sue relazioni con le altre identità.

¹⁹ Sisto D. (2017). *Digital death. Una morte postumana?* Lo Sguardo - rivista di filosofia N. 24

2.4 Cinema, lutto e tecnologia

L'arte è lo spazio in cui l'uomo può mettere in scena i suoi vissuti, le sue paure, la sue fantasie e da sempre, col suo ruolo catartico, aiuta a riflettere su temi di forte interesse.

È quello che fa *Black Mirror*²⁰, la serie TV britannica che mette in scena i timori verso il futuro, legati alla tecnologia e il suo utilizzo.

'Schermo nero', è quello dei dispositivi che si usano ogni giorno, TV, computer e smartphone quando sono spenti, gli oggetti-simbolo della società tecnologica, che una volta disattivati, diventano una superficie nera che riflette la figura umana; è il lato oscuro del progresso, in una riuscitissima immagine metaforica.

Nella puntata che si intende analizzare in questa sede, *Be right back*, approfondisce il tema della gestione del lutto attraverso l'utilizzo di un griefbot, che diviene sempre più 'reale'.

Un altro spunto importantissimo viene donato da un altro film, *Marjorie Prime*²¹, che permette di entrare nel mondo del lutto e della sua elaborazione, servendosi di ologrammi delle persone defunte.

Infine si utilizzerà anche l'analisi del film *La corrispondenza*²², che offre la possibilità di riflettere sul ruolo dei dati digitali, adeguatamente preparati, nell'elaborazione del lutto di persone care.

2.4.1 *Be right back*

La storia

Martha e Ash si stanno trasferendo in un paesino di campagna, nella casa in cui Ash viveva da bambino, ma all'improvviso in un incedente stradale lui perde la vita.

Al funerale, l'amica di Martha, Sarah, le parla di un nuovo servizio sperimentale di dispositivi virtuali che consente alle persone di comunicare con i propri cari defunti, un griefbot che

²⁰ Serie TV prodotta da Charlie Brooker a partire dal 2011

²¹ Film del 2017 di Michael Almereyda

²² Film del 2016 di Giuseppe Tornatore

‘impara’ ad interagire come se fosse il defunto, apprendendolo dai contributi on line dello stesso, foto, video, messaggi, mail.

Un giorno Martha riceve un messaggio da Ash e si rende conto che la sua amica l'ha registrata nel servizio senza il suo consenso; Martha è arrabbiata, ma quando scoprirà di essere in cinta, nella disperazione, deciderà di contattare il surrogato virtuale di Ash. Da qui inizia un viaggio in cui non si torna indietro.

Quando la donna manifesta che le piacerebbe sentire la voce di Ash, il servizio sarà pronto ad offrirgli di avanzare a un livello superiore: dialogare con la persona virtuale; così -attraverso un sistema che raccoglie tutti i dati memorizzati e disponibili sul marito e sintetizza il materiale vocale, il tono e il suo linguaggio- cominciano ad avere "colloqui".

Queste conversazioni iniziano ad occupare ogni momento della vita di Martha: racconta tutto ciò che sente e pensa a questo dispositivo che le offre ascolto attento e dedizione esclusiva. Lentamente si allontanerà dai veri legami sociali, come si vede, per esempio, quando in un'occasione preferisce continuare a ‘parlare’ con questo servizio invece di rispondere a una telefonata di sua sorella.

Quando in uno dei suoi dialoghi, il cellulare cade per terra e non riesce a riprendere subito la comunicazione, Martha è angosciata dall'accaduto e timorosa di vivere nuovamente la perdita del marito. Il dispositivo di intelligenza artificiale, quindi, la seduce commentando i benefici di un livello più avanzato, ancora sperimentale e molto costoso: un androide ‘a immagine e somiglianza’ della persona perduta, che può persino migliorare con l'uso, soddisfacendo gli ordini e le esigenze del consumatore.

Dopo una prima fase di eccitamento, quello che Martha otterrà non è però quanto sperato: la versione artificiale non possiede i dettagli minimi che distinguono le persone, non ha i nei, i peli, non respira, non dorme, non mangia, manifesta emozioni solo su comando, è totalmente sprovvisto di personalità e carattere, si dimostra accondiscende in tutto.

Martha è stremata e decide di liberarsi di lui, lo conduce così sul ciglio di una scogliera e gli ordina di buttarsi giù; inizialmente egli accetta, salvo pregarla di salvarlo quando lei gli comunica che il vero Ash non avrebbe mai acconsentito a una simile richiesta.

È così che Martha comprende di non riuscire a sbarazzarsi della brutta copia del suo fidanzato.

Trascorre il tempo, Martha continua a vivere nella casa di campagna, nella quale ha cresciuto la figlia; chiusa in soffitta, la versione sintetica di Ash, che la bambina può vedere nel weekend.

L'ultima scena: il giorno del compleanno della figlia; la bambina vuole andare a salutare il 'papà', dalla soffitta chiama la madre; dopo un attimo di freddo smarrimento, Martha sale le scale.

Analisi

Be Right Back parla dell'incolmabile vuoto che lascia nella vita la perdita di una persona amata, di quanto e come la tecnologia può entrare in questo e delle sue conseguenze.

Nel lutto, le persone attraversano diverse fasi, in cui è frequente trovare sogni, fantasie diurne, in cui dialogano con chi non c'è più fisicamente, immaginando i loro possibili commenti, risposte, reazioni. 'Che cosa avrebbe detto se fosse stato qui?'

Nel film si vede come il griefbot permette a Martha di realizzare questi dialoghi, di ricevere le risposte tanto desiderate: il virtuale cancella momentaneamente la mancanza della relazione persa, riempie il vuoto, almeno sino a quando non si manifesteranno altri bisogni, quali ad esempio il sentire la sua voce, l'averlo accanto.

L'immaginazione del regista rende possibile quello che, ad oggi, non è realizzabile: riprodurre fedelmente il defunto; ecco che il vuoto della mancanza è nuovamente colmato da un oggetto che assurge al ruolo di *feticcio*, un oggetto ben lontano dal poter nutrire una relazione generativa, ma che ha lo scopo di non avvertire la perdita, non sperimentarne i vissuti angoscianti.

L'ibernazione relazionale che il feticcio attua è in opposizione al normale fluire della vita e porta inevitabilmente la protagonista dapprima ad un isolamento sociale, a chiudersi in questa relazione atemporale – ossia fuori dal consueto fluire del tempo, bloccata a vivere esperienze

attraverso le medesime modalità sperimentate in passato – poi ad una profonda insoddisfazione a causa della assenza di creatività ed emotività tipiche dell'uomo.

Nel film l'esito è infausto, Martha non riesce a disfarsi della 'brutta copia di Ash', non riesce quindi ad approdare ad una autentica elaborazione del lutto: il feticcio, seppur riconosciuto nella sua inadeguatezza, ha preso posto nel vuoto generato dalla mancanza del proprio caro rendendo impossibile il processo.

Il vivere il vuoto, lo scorrere del tempo, il cambiamento creativo e generativo sono esperienze fondamentali per poter vivere il lutto e cercare di superarlo, aspetti che non sono realizzabili con un tale utilizzo della tecnologia - seppur solo nelle forme attualmente a noi disponibili -, che invece genera un effetto di anestesia sia delle angosce sperimentate, che del desiderio, che rimane bloccato sul feticcio, impedendo il suo libero fluire.

Un ulteriore aspetto di riflessione che ci offre *Be right back* è legato a quale sia l'essenza dell'essere umano e della persistenza dell'identità nei substrati inorganici.

Seppure un giorno, forse non poi molto lontano, la scienza fosse in grado di replicare le connessioni neurali, il cervello dell'uomo, si è sicuri che questo sarebbe sufficiente a ricreare un uomo? Si possono 'sintetizzare' le emozioni?

Questo interrogativo esula dalla trattazione dell'elaborato, per cui forse ci si può limitare ad osservare il potente bisogno di Martha di una autentica espressione del pensiero, delle emozioni e delle volizioni di 'Ash surrogato', un'assenza che rende impossibile una reale relazione tra i due. Eppure, questa riflessione apre ad altri interrogativi, più pertinenti in questa sede: se una persona scegliesse di iscriversi a piattaforme come quelle precedentemente descritte, se autorizzasse la realizzazione di un griefbot che permane alla sua dipartita, muore davvero chi muore? E nel caso, che significato avrebbe la morte?

Interrogativi che possono apparire fantasiosi, ma che con l'avanzare della tecnologia, non paiono poi così lontani dalla realtà. Il narcisismo e la conseguente onnipotenza che contraddistingue la

società occidentale odierna portano l'uomo a viverci come super uomo, allo sfidare i limiti, financo quelli imposti naturalmente dalla vita, la morte stessa.

Se le religioni hanno dato luogo ad immaginare un luogo ultraterreno dove ritrovarsi dopo la morte, il datismo odierno sposta questo luogo nella realtà quotidiana, il morto ha solo perso la sua corporeità, ma la sua esistenza permane – seppur nelle forme del digitale –

2.4.2 Marjorie Prime

La storia

Si è nel 2050, Marjorie, una donna di 85 anni, è affetta da Alzheimer e trova conforto nella compagnia di un ologramma, chiamato Prime, che ha l'aspetto, e i ricordi, di suo marito *Walter*.

La tecnologia ha infatti permesso di 'riportare in vita' l'uomo, ricreandone la voce, i gesti e l'aspetto nell'età prescelta dagli acquirenti, in questo caso quello della versione quarantenne.

La figlia di Marjorie, Tess, fatica a comprendere l'attaccamento della madre per questa presenza nella sua vita, mentre suo marito Jon sembra più ben disposto nei confronti di questa nuova realtà. Il Prime cerca così di aiutare la donna a mantenere vivi i suoi ricordi nonostante l'Alzheimer stia peggiorando, tuttavia sa solo quello che gli è stato detto, aprendo quindi lo spazio a cambiamenti e manipolazioni del passato.

Jon racconta all'ologramma un segreto di famiglia che non deve mai essere ripetuto a Marjorie: lei e Walter hanno avuto un figlio di nome Damian che si è suicidato e, prima di farlo, ha ucciso l'amato cane di famiglia Toni II per portarlo con sé.

Tess e Marjorie sono sedute sul divano a parlare: Marjorie è morta e Tess sta parlando con una versione Prime di lei; Jon raccomandò il programma Prime a sua moglie per aiutarla a far fronte alla morte di sua madre. Tess rimane molto scettica nei confronti del programma, che non le restituisce una madre 'reale' con le sue caratteristiche tipiche di personalità.

Qualche tempo dopo, Jon sta parlando con Tess nel soggiorno, anche lei adesso è una versione Prime, perché si è impiccata durante una vacanza in Madagascar.

Anni dopo, nel salotto della casa, Walter Prime, Marjorie Prime e Tess Prime parlano dei vecchi tempi, rivivendo vecchi ricordi. Discutono di uno in particolare, chi avrebbe scelto il nome del cagnolino Tono II, cosicché emerge la divergenza di opinioni/ricordi in merito: Walter racconta, quindi, dell'esistenza di Damian a Marjorie. Dopo aver ascoltato la storia, Marjorie e Tess possono ricordare anche Damian; Walter si scusa per averli rattristati, Marjorie risponde dicendo che l'unica cosa che riesce a pensare è "che bello che poter amare qualcuno".

Analisi

Il film offre notevoli spunti di riflessione: cosa sono i ricordi? Che significato hanno nella nostra vita? Sono una pura riproposizione di quanto memorizzato dopo averlo ascoltato?

Ebbene, dopo aver osservato l'insoddisfazione di Tess a cui fa seguito quella di Jon, al dover immettere ricordi nel programma Prime, si può inevitabilmente affermare che sono molto di più: i ricordi si incistano nel corpo delle persone, associati alla più o meno rilevante componente emotiva che li rappresenta.

Si riattivano talvolta in maniera involontaria, quando si avverte ad esempio un odore che fa riemergere una esperienza passata, altre volte per associazioni di idee, altre ancora ripensando a quella determinata persona/oggetto/luogo.

Ciò che dà rilevanza al ricordo è la sua componente emotiva e, per quanto Spike Jonze nel suo film *Her*²³ abbia provato ad immaginare dei chatbot capaci di sperimentare emozioni -anch'esse implementabili dall'esperienza vissuta - ad oggi, la simulazione del funzionamento della mente umana si è spinta (nelle forme dei bot, ologrammi e robot) unicamente ad imitarne la memoria, l'apprendimento, il linguaggio.

Nel film *Merjorie*, infatti, ben si può osservare questo aspetto: gli ologrammi sono in grado di memorizzare l'episodio, di associarlo a ad un'emozione di cui 'hanno in mente' una sorta di definizione teorica, ma non sanno 'viverle'; Merjorie Prime, infatti, al 'ricordo' di aver avuto un

²³ Film di Spike Jonze del 2013

figlio suicida, non ha alcun trasalimento, riesce solo a riportare la sua reazione a frasi apprese in altre situazioni spiacevoli.

La staticità che si genera attraverso la reiterazione di ricordi che assumono una neutralità emotiva è ben resa dalla costanza del setting durante tutta la durata del film, che si svolge interamente nel salotto di casa.

Un riferimento è da farsi anche al ruolo dei ricordi all'interno della trasmissione intergenerazionale degli stessi, che vanno quindi a creare la storia di una famiglia (o di un gruppo associativo, etc ...); l'assenza della componente emotiva che intride il ricordo genera sterilità! Il piccolo della famiglia, ad esempio, ha bisogno di essere avvolto in una cornice affettiva che dia significato alle relazioni che vive/ha vissuto, diversamente è come se leggesse un libro di storia, una serie di vicende che sarà in grado di riferire, ma che non avrà vissuto con tutto se stesso.

Ecco, quindi, che l'avatar virtuale che ci si può costruire diviene solo una fredda riproduzione delle espressioni usate in vita, utilizzate più o meno a proposito da un'intelligenza artificiale, incapace di sperimentare emozioni; una copia in bianco e nero della vita di una persona, che non sostiene l'elaborazione del lutto di colui che rimane in vita, ma diviene solo un tentativo onnipotente e narcisista di controllare la propria morte.

2.4.3 La corrispondenza

La storia

Amy è una studentessa universitaria di astrofisica, che per mantenersi gli studi lavora come stuntwoman, girando scene di film estremamente pericolose; ha una relazione con un uomo sposato, Ed, il suo professore, basata principalmente su di una lunga e continua 'corrispondenza', attraverso messaggi sul cellulare e videochiamate su Skipe. Edward infatti vive ad Edimburgo e riesce a vedere la sua giovane amante solo nei soggiorni a Borgo Ventoso, dove lui ha una seconda casa e dove si reca per conferenze o appuntamenti.

Uno dei loro appuntamenti avrebbe dovuto essere a un convegno di astrofisica, ma Ed la avverte che non riuscirà ad essere presente; Amy va ugualmente al convegno, dove scopre che il professor Phoerum in realtà è deceduto in seguito a una lunga malattia.

Quasi ogni giorno, però, continuano ad arrivarle lettere e regali da parte del compagno, grazie ad un'attenta predisposizione di quest'ultimo, organizzata negli ultimi mesi prima del suo decesso.

Ad una prima fase di sgomento della ragazza, ne segue una in cui è lieta di poter continuare ancora il legame con il suo amato, sinché in un video non le parla del suo profondo senso di colpa legato ad un incidente in cui lei ha causato la morte del padre; Amy, infuriata, decide di eliminare la possibilità di essere ulteriormente contattata (preventivata dallo stesso Ed).

Pentita di aver interrotto il contatto, di cui sentiva il bisogno, cerca in ogni modo di farli riattivare (parlando con l'avvocato, la donna di servizio della casa di Borgo Ventoso, con il medico che lo aveva seguito nella malattia terminale, ecc), finché non riesce ad intuire da sola la password per riattivarlo; le lettere e i regali riprendono, talvolta con qualche errore nell'orario di invio, sino a giungere all'ultimo saluto, all'ultimo video che sancirà la fine anche di questa fase delle relazioni.

Analisi

“Mi sembrava una cosa banale, scontata, qualcosa che non doveva fare parte di noi, che non ci riguarda e che in definitiva non è avvenuta”, sono queste le parole che usa Ed nel suo primo video per spiegare alla sua amante il motivo dell'averle omesso di essere malato; una frase che riassume il profondo bisogno di negare la morte e la sua irreversibilità, che il protagonista del film agisce sino a lasciare Amy e gli spettatori inizialmente perplessi sul se fosse realmente accaduta.

Si assiste, infatti, ad una perfetta pianificazione della sua 'presenza postuma' nella vita reale della ragazza, utilizzando un connubio di tecnologia e persone, la prima rivolta a far arrivare messaggi ed e-mail, le seconde per spedire fiori, lettere e regali in giornate predefinite.

Se non fosse per l'assenza della parola, si potrebbe dire che poco cambia nella vita di Amy, dato che la relazione con il suo professore era basata principalmente su questi scambi e su pochi

incontri dal vivo. Un paradosso, questo, che solo la profonda negazione della realtà della morte può generare.

La 'presenza postuma' di Ed nella vita della ragazza è vissuta dalla stessa come reale, facendole sperimentare tristezza, rabbia (che la porta a cancellarsi temporaneamente dal programma), felicità e lentamente la accompagna a una più definitiva separazione da sé.

Se un grifbot, al di là di chi lo possa aver creato – se il defunto prima di morire o il parente/amico dello stesso- è un surrogato artificiale del defunto, che viene attivato dal vivente nel tentativo di prolungare il contatto con lui, al contrario il lucido programma del professore si avvia senza che la ragazza ne sia a conoscenza.

Forte onnipotenza narcisistica? No, Ed dà la possibilità di sospendere la corrispondenza in qualsiasi momento, ma soprattutto ha previsto chiaramente una fine a questo contatto; l'intento, quindi, non è permanere in vita, ma dare ancora tempo, accompagnare ancora.

Lo spiega molto bene la metafora utilizzata nel film, in cui la morte di una persona è paragonata a quella di una stella, che non è subito percepita dall'osservatore, che ha bisogno di tempo perché i segnali della esplosione possano giungere sino a lui; è questo tempo che Ed usa ancora per esserci.

Un'immagine davvero molto significativa: è come se anche l'uomo in lutto, come l'astronomo, avesse questo bisogno di tempo per poter avere la notizia della morte, o meglio, per poterla fare sua, elaborare.

Ecco quindi, che la tecnologia, i video che Ed registra, le mail che programma di inviare possono assumere un ruolo importante nell'elaborazione del lutto di una persona così importante; è solo alla conclusione dell'invio dei video che Amy ha la forza di cambiare cellulare, di riprendere lentamente i contatti con la realtà in cui vive e dare spazio a possibili altre relazioni significative.

CAPITOLO III

L'elaborazione digitale del lutto

Le tecnologie digitali, come si è precedentemente esposto, sono in grado di aiutare i parenti e gli amici a perpetuare il ricordo di una persona cara tramite nuovi ed evoluti strumenti; come afferma Ziccardi²⁴: *“I nostri cari continueranno a vivere in tasca, sul nostro cellulare, che ormai rappresenta la quotidianità e chi non ha vissuto il distacco si illuderà che la persona sia ancora esistente”*.

Gli oggetti digitali, infatti, prolungano la vita individuale, rendendo più articolato il processo di elaborazione del lutto, complicando la capacità individuale di “lasciare” il caro estinto in un luogo determinato (solitamente il cimitero), prolungando la relazione tra il vivente e il defunto oltre la dimensione onirica e il semplice ricordo.

Griefbot, ologrammi capaci di intraprendere un dialogo attivo e autonomo possono impedire, un sano superamento di ciò che è terminato una volta per tutte, lasciando così il dolente fermo all'istante precedente la dipartita del parente/amico, in balia del soffocante peso della nostalgia nei confronti del tempo passato.

Pur senza pensare all'utilizzo di questi ‘strumenti’, il Web e gli stessi social network consentono il confronto con una nuova modalità di gestione del lutto, sempre attuale, su cui è importante interrogarsi: accanto a chi li taccia di essere corde che legano al passato e non consentono una sana elaborazione, c'è chi ritiene che vi sia un'importante utilità della Rete nel creare legami tra

²⁴ Ziccardi G. (2017) *La morte digitale, le nuove forme di commemorazione del lutto online e il ripensamento delle idee di morte e d'immortalità* rivista telematica www.satoechiesa.it n 19/2017

coloro che hanno subito un lutto, che sembrano ridare un significato collettivo e intersoggettivo all'esperienza, apportando modifiche importanti al modo in cui solitamente viene vissuto²⁵.

3.1 L'elaborazione del lutto in letteratura

Il tema del lutto viene affrontato per la prima volta in psicologia da S.Freud in *Lutto e melanconia*:

“La prova della realtà ha mostrato che l’oggetto amato non esiste più, e esige che tutta la libido sia sottratta ai suoi legami con quell’oggetto. Tale richiesta fa sorgere una comprensibile opposizione: infatti, tutti avranno osservato che le persone non abbandonano mai volentieri una posizione libidica, neppure quando sentono già il richiamo di un sostituto. Questa opposizione può essere così intensa che ci troviamo di fronte a un rigetto della realtà e ad una stretta adesione all’oggetto attraverso il mezzo costituito dalla psicosi allucinatoria del desiderio. Di solito ha la meglio il rispetto per la realtà, tuttavia, i suoi ordini non vengono eseguiti immediatamente, ma solo un po’ alla volta, con grande dispendio di tempo e di energia, e nel frattempo viene prolungata psichicamente l’esistenza dell’oggetto perduto. Tutti i ricordi e le aspettative in cui la libido era legata all’oggetto, vengono evocati individualmente e subiscono una ipercarica, perché si compie il distacco della libido rispetto ad esso... La verità, comunque è che una volta completato il lavoro del lutto, l’Io ritorna libero e perde l’inibizione.”²⁶

La prima sistematica formulazione dei processi psicologici che intervengono nell'elaborazione del lutto si deve a John Bowlby²⁷; secondo l'autore, affrontare ed elaborare una perdita implica il transitare attraverso quattro fasi, che costituiscono il processo di *lutto fisiologico*:

- *intorpidimento*, caratterizzato da disorientamento, confusione e incredulità, soprattutto quando l'evento avviene in modo traumatico ed imprevisto;

²⁵ Hobbs W.R., Burke M.K. (2017). *Connective Recovery in Social Networks After the Death of a Friend*, in «Nature Human Behaviour», 1

²⁶ Freud, S. (1992). *Opere 1905 – 1921*. Roma: Newton & Compton Editori.

²⁷ Bowlby J. (1972) *Attaccamento e perdita*. Boringhieri, Torino 1972

- *protesta*, in cui emerge la rabbia per quanto accaduto e nei confronti di chi se ne ritiene responsabile;
- *disperazione*, in cui ci si rende conto dell'irrimediabilità della perdita. È un periodo depressivo caratterizzato da profonda tristezza, malinconia, perdita di motivazione, disturbi del sonno, dell'alimentazione, ritiro sociale. Il senso di solitudine non si attutisce con la presenza di altri significativi;
- *accettazione*, in cui si assiste ad un miglioramento del tono dell'umore e da un graduale recupero di interesse nelle attività sociali e nei confronti di altre figure.

Quando un lutto è risolto, la persona riesce a collocare nel tempo gli eventi dolorosi senza che questi influenzino ancora il funzionamento mentale e quindi il comportamento presente, e riesce a trasformare i sentimenti negativi dell'esperienza in sentimenti più complessi.

Talvolta, quando si è in presenza di relazioni di attaccamento insicure, si può accedere a modelli di lutto disturbato, che si configurano in:

- *lutto prolungato o complicato*, in cui gli stati tipici del lutto, il disorientamento, la rabbia, la disperazione, vengono percepiti ed espressi in forma più drammatica e intensa, più confusa e disordinata e per un periodo eccessivamente lungo. Lo stile di regolazione emotiva è 'in eccesso', con intensa attivazione neurofisiologica ed elevati livelli di emotività espressa;
- *negazione del dolore*, una disattivazione dei segnali di richiesta d'aiuto, di vicinanza e di conforto. Il dolore in questi casi può facilmente esprimersi attraverso la malattia fisica.

Un'ulteriore importante teorizzazione è quella della psichiatra svizzera Elizabeth Kubler-Ross, che nel 1969 definisce le fasi che una persona affetta da malattia terminale sperimenta nell'affrontare il processo di 'avvicinamento alla morte', i cosiddetti *cinque stadi del cordoglio*, poi estesi anche a tutti coloro che vivono la perdita di una persona cara. Questi sono:

- *rifiuto*, "Non può succedere, non a me";

- *rabbia*, che esplode quando non si può più negare la realtà, “Perché sta succedendo? Di chi è la colpa?”;
- *compromesso*, “Fai che non succeda e in cambio io ...”;
- *depressione*, “Sono troppo triste per fare qualsiasi cosa”;
- *accettazione*, “Sono in pace con quanto accadrà/è accaduto”.

La portata innovativa di questa teorizzazione è che le cinque fasi non procedono necessariamente sempre nello stesso ordine e che non ogni persona le attraversa tutte.

3.2 L’elaborazione del lutto e il Web

Il Web, utilizzato come luogo dove esprimere i vissuti legati ad un’esperienza di lutto, può assolvere una importante funzione pedagogica: riportare nel quotidiano il tema ampiamente omesso della morte.

La Rete, oltre ad offrire uno spazio per potersi raccontare, costituisce anche un medium interattivo, un luogo di socializzazione anche di esperienze connesse alla perdita.

Gli spazi più specifici in cui questo avviene sono i forum e i blog personali in cui l’autore racconta le sue esperienze di lutto; ambienti, che non hanno una connotazione territoriale, in cui avviene la rielaborazione collettiva della perdita attraverso la condivisione delle narrazioni in formato digitale.

3.2.1 Elaborazione digitale del lutto: il forum

Ciò che generalmente induce una persona a ricercare spazi di confronto e conforto della perdita nel Web è spesso il profondo senso di isolamento –percepito o reale – in cui si trova nel periodo immediatamente successivo all’evento²⁸.

Frequentemente, infatti, il contesto sociale quotidiano in cui la persona in lutto vive, fatica ad accettare il suo vissuto di disperazione, smarrimento, tristezza e gli chiede – più o meno esplicitamente – di ritornare presto ad essere sereno; i differenti vissuti sperimentati dal

²⁸ Michalizzi A. (2012) *La rete di Tanathos*. Edizioni Homeless Book

soggetto rispetto al contesto sociale, inoltre, generano frequentemente delle barriere comunicative, che contribuiscono ad aumentare il senso di solitudine esperito, connesso alla perdita della persona cara:

“Sia durante la sua malattia, sia subito dopo la sua morte ho indossato una maschera con gli altri e ho sempre fatto le cose in modo abbastanza naturale però è brutto dovere tenere nascoste le proprie emozioni e le proprie tristezze, capisco che con gli altri, colleghi o conoscenti o clienti o vicini uno non debba sempre piangere o essere tristi ma neanche essere allegri come alcune persone vorrebbero noi fossimo dopo poco che una persona ha perso un genitore oltre ad avere passato mesi di malattia con una continua tristezza. È assurdo ma purtroppo la vita è anche assurda e senza senso”

“Mi veniva naturale raccontare di papà...come se tutti...anche gli estranei dovessero sapere... qualcuno ti dava ascolto...qualcuno ti ascoltava con disattenzione...qualcuno ti dava consigli...ma non erano quelli di cui avevi bisogno...e in quel momento ho capito che avrei dovuto tenermelo x me...perché solo chi l'aveva passato poteva capire...”

(da forumtumore.aimac.it)

Spesso, dunque, è la stessa persona a isolarsi dalla realtà quotidiana, sia per il naturale ritiro sociale tipico delle prime fasi del lutto, sia per l'importante percezione di incomprendimento che sperimentano nel loro ambiente.

Giunge, quindi, la necessità di rompere il silenzio, il profondo bisogno di condividere la propria esperienza, all'interno di un ambiente che possa comprendere quanto esperito:

“9 mesi fa sono venuta come te su questo forum...impaurita e sola...avevo bisogno di parlare con qualcuno che mi capisse davvero...qualcuno che sentisse quello che sentivo io...che provasse le stesse cose...e così è stato...ho trovato tante persone...accomunate dallo stesso dolore...che non mi hanno fatto sentire sola...sentire parlare gli altri...era come sentire parlare me...mi hanno dato tanta forza...e ringrazio questo forum perchè nei momenti di sconforto come oggi vengo sempre qui...”

(da forumtumore.aimac.it)

L'accesso ai forum consente di incontrare storie di vita simili, esperienze di perdita in cui riconoscere la propria storia, con cui confrontarsi e da cui trarre conforto:

“E' passato quasi un anno...e senza questo forum non ce l'avrei fatta...ho sentito sempre il bisogno di sfogarmi perché qui venivo capita...e se nel mio piccolo anche io sono riuscita a dare un pò di forza a qualcun altro...x me è una vittoria...sono sempre stata me stessa e ho messo il mio dolore a nudo come tutti voi...e mi sono sempre aperta a raccontarvi di me perché magari qualcuno nella mia storia ci si poteva ritrovare...e trovar conforto...non sentirsi solo...io tornerò sempre qui...nei

momenti più duri e non...per sfogarmi...confrontarmi...e dare conforto ...ci sarò sempre...vi abbraccio tutti...♥♥”

(da forumtumore.aimac.it)

La condivisione della propria esperienza attraverso il virtuale ha anche il vantaggio che l'accesso a questi ambienti può avvenire in un contesto molto familiare – ad esempio la propria casa – permettendo l'ingresso anche a coloro che rifiutano un contatto fisico con l'esterno, contribuendo a creare intimità, a rendere più semplice quell'apertura all'altro, spesso complicata con le persone che sono più vicine fisicamente:

“Dopo essermi chiusa al mondo fisico ho deciso di cercare “altrove” conforto o anche un semplice confronto”

(da forumtumore.aimac.it)

A differenza della comunicazione dal vivo, immediata, che impedisce di potere controllare tutti i canali comunicativi, quella digitale consente un maggiore livello di attenzione – e quindi di protezione - su quanto scritto; così come afferma Ramponi:

“i tempi più lunghi che questo tipo di comunicazione comporta e la non obbligatorietà di una risposta immediata permettono una maggiore riflessione, un'elaborazione più attenta, una revisione nonché un' appropriazione del proprio messaggio prima di spedirlo”²⁹

Scrivere online della propria esperienza di lutto, dunque, può essere utile a sostenere il processo di consapevolezza emotiva, ma non si può non tenere in considerazione l'importante rischio che, non ricevendo l'accoglienza che vi può essere dal vivo, la scrittura si trasformi in uno puro sfogo. Un altro aspetto potenzialmente pericoloso dell'uso di questi spazi digitali è l'incremento dell'isolamento della persona sofferente, chiudendola *“nella cristallizzazione [...] nella sua condizione di dolente che lo fa percepire come diverso dagli altri e dunque disancorato da resto del suo intorno sociale, soprattutto al di fuori della Rete”*.³⁰

²⁹ Ramponi L. (2007), Il mutuo aiuto on-line, in Crozzoli Aite L., Mander R. (2007) a cura di, *I giorni rinascono dai giorni, Condividere la perdita in un gruppo di auto-mutuo aiuto*, Edizioni Paoline, Milano, p. 167-179.

³⁰ Michalizzi A. (2012) *La rete di Tanathos*. Edizioni Homeless Book

Aspetti, questi ultimi, che possono essere frequentemente correlati ad una elaborazione del lutto patologica.

Le fasi dell'interazione nei forum

Secondo quanto emerso da una ricerca condotta dalla Micalizzi³¹, è possibile rintracciare cinque fasi di interazione all'interno dei forum che hanno come centralità il tema della morte e della sua elaborazione.

La prima è l'*ambientazione*, che consiste in un primo momento di esplorazione del contesto, attraverso la lettura dei precedenti post, che consente di acquisire fiducia e confidenza con lo stesso; in questa fase si innesca un processo di proiezione-identificazione con i vissuti dell'altro, che vive la propria stessa fase del lutto o una perdita uguale o complementare.

La seconda fase, definita *accoglienza*, prevede la presentazione al gruppo da parte del nuovo membro e la condivisione della propria storia di lutto; il gruppo tende ad accogliere l'utente mostrandosi vicino al suo vissuto, che condividono, avendo sperimentato perdite simili.

La terza fase è la *partecipazione* al forum: il nuovo utente è parte del gruppo e contribuisce, con post personali e non, ad arricchire i contenuti dello spazio. I tempi e le modalità di partecipazione sono molto differenti e variano anche a seconda della fase del lutto:

- le persone che si trovano nelle prime fasi tendono a scrivere molto di sé e della propria storia, risultando poco interattivi, ossia non commentando post altrui o facendolo molto poco; il forum diviene un contenitore delle proprie emozioni
- le persone che hanno superato le prime fasi del lutto interagiscono maggiormente con gli altri e tendono a scrivere meno post della loro esperienza. Talvolta può accadere che si creino contatti anche fuori dal forum, attraverso chat/telefono/incontri dal vivo.

La quarta fase è definita *responsabilizzazione*: il membro del gruppo tende ad orientare il suo contributo verso gli altri, e soprattutto verso quelle situazioni in cui si riconosce.

³¹ (*ibidem*)

L'ultima fase coinciderebbe con *l'uscita dal gruppo* che può avvenire riducendo gradualmente la partecipazione attiva al gruppo senza mai abbandonarlo del tutto o per abbandono improvviso.

3.2.2 Elaborazione digitale del lutto: il blog

Il bisogno di rompere il silenzio del proprio lutto, restando nell'intimità della propria realtà quotidiana, trova spazio anche nella realizzazione di blog –mono o pluri autoriali-, che si differenzia dalla partecipazione nei forum per la presenza di un protagonista definito e di un pubblico di lettori.

La vita del diario virtuale è caratterizzata da un andamento parabolico:

- nella fase iniziale, di ridotta attività, l'autore acquisisce dimestichezza con lo strumento e dopo aver pubblicato il primo post, tende ad apportare modifiche allo spazio;
- vi è poi una fase di intensa partecipazione, in cui si scrivono numerosi interventi sui vissuti connessi alla perdita. Le narrazioni hanno come referente esplicito la persona cara scomparsa. La presenza di interventi esterni –spesso legati all'espressione di solidarietà o conforto - è in questa fase quasi ignorata dall'autore.
- Pur rimanendo al centro della narrazione il proprio dolore e dunque il dialogo con la persona amata, vi possono essere anche post riferiti al quotidiano, ad episodi particolari, o a progetti futuri. Lo scambio con i propri lettori si fa più presente.
- La chiusura può coincidere con la chiusura dello spazio o con il suo completo abbandono.

3.2.3 L'elaborazione digitale del lutto: la comunicazione epistolare tramite mail

Un'ulteriore possibilità a disposizione delle persone che hanno vissuto la perdita di un loro caro è la comunicazione tramite mail, all'interno di un sito dedicato a questo; in Italia è disponibile il sito www.mariabianchi.it in cui l'utente può avvalersi di uno scambio 'epistolare' in un rapporto uno a uno.

L'obiettivo della metodologia è favorire l'elaborazione del lutto attraverso il lavoro di un volontario, che approccia al 'dialogo telematico' seguendo tre fasi:

- costruzione di un legame di fiducia reciproca;
- analisi dettagliata gli aspetti contenutistici / formali del testo, attraverso cui invita la persona in lutto a riformulare e ad approfondire ciò che ritiene sostanziale per favorire l'avanzare dell'elaborazione del lutto.;
- promozione, quando la relazione è matura, di una microprogettualità esistenziale.

Anche questo canale, come il forum e il blog, si basa sul potere della narrazione di sé, ma diversamente da quanto avviene nei forum, la comunicazione all'interno di questo spazio è diretta ad un'unica persona, con cui si instaura un legame che svolge un ruolo terapeutico.

CONCLUSIONI

Memento mori, dicevano i latini: ricordati che devi morire!

Forse può sembrare un monito inquietante, ma è importante coglierne le sue origini: nell'antica Roma, quando un generale rientrava dopo una grande vittoria, raccogliendo gli onori che gli venivano tributati dalla folla, correva il rischio di essere sopraffatto dalla superbia e dall'onnipotenza, per cui un servo veniva incaricato di ricordargli la sua natura umana e mortale, pronunciando questa frase al suo orecchio.

Nell'epoca medioevale lo stesso monito era utilizzato dalla Chiesa per ricordare al fedele la brevità e la vanità della vita terrena, che doveva essere vissuta unicamente in preparazione della vera vita, quella ultraterrena.

Nei tempi attuali il *memento mori* è impronunciabile ed ecco che i nuovi generali-scientiati sono sopraffatti dalla loro onnipotenza ricercando le più svariate forme per rendere l'uomo immortale, convinti che la morte rappresenti un errore a cui porre ben presto rimedio.

E se il transumanesimo congiuntamente al datismo potessero creare una macchina-uomo-eterna, forse è bene ricordare le parole di Andrew, il robot protagonista del film di Columbus³²:

“Come robot avrei potuto vivere per sempre, ma dico a tutti voi oggi, che preferisco morire come uomo, che vivere per tutta l'eternità come macchina. Per essere riconosciuto per chi sono e per ciò che sono. Niente di più, niente di meno. Non per la gloria, per l'approvazione, ma per la semplice verità di questo riconoscimento. È stato l'elemento propulsivo di tutta la mia esistenza e devo riuscire a ottenerlo, se voglio vivere o morire con dignità”.

³² L'uomo bicentenario – Film del 1999 di Chris Columbus

È nell'essenza dell'uomo essere mortale, non si può immaginare una vita senza una fine, come non si può immaginare alcun evento senza che questo abbia un termine. Tutto quello che si fa e che si è segue un percorso preciso, segnato da un inizio, da un suo svolgimento e dalla sua fine; diversamente, il cambiamento non avverrebbe o perderebbe di significato, il pulsare delle emozioni si inaridirebbe, così come hanno testimoniato i film oggetto di approfondimento del secondo capitolo.

Non è pensabile, quindi, una vita che non includa in sé la morte e nel fare veramente nostra questa realtà può essere di notevole sostegno la cultura digitale; usando ancora una volta le parole di Sisto³³: *“Riconnettendo il disconnesso, possiamo riscoprire il significato simbolico positivo del morire all'interno della nostra cultura e della nostra società, servendoci della distinzione tra identità elettronica e identità biologica, fatta emergere dal digitale, per annullare quell'estraneità dei morti dal mondo dei vivi imposta, nel corso del secolo scorso, dal processo di rimozione del morire”*.

Il Web, quindi, se utilizzato in maniera sufficientemente responsabile e rispettosa del morire, oltre all'offrire una eventuale rete di supporto alle persone in lutto, può sostenere il rendere la morte parte integrante della vita, qualcosa con cui ci si confronta quotidianamente.

³³ Sisto D. (2017). *Riconnettere il disconnesso: la morte nell'epoca della cultura digitale*. Neu approfondimenti

BIBLIOGRAFIA

- Bauman, Z. (2008). *Paura liquida*, Ed. Laterza, Bari
- Belting, H. (2013). *Antropologia delle immagini*. Carocci Editore
- Bowlby J. (1972). *Attaccamento e perdita*. Boringhieri, Torino 1972
- Finocchiaro G. (2012). *Privacy e protezione dei dati personali*. Disciplina e strumenti operativi, 18.
- Freud, S. (1992). *Opere 1905 – 1921*. Roma: Newton & Compton Editori.
- Resta G. (2014). *La morte digitale il diritto dell'informazione e dell'informatica*. Anno XXIX Fasc. 6
- Harari Y. N. (2015). *Homo deus. Breve storia del futuro*. Bompiani Editore
- Hobbs W.R., Burke M.K. (2017). *Connective Recovery in Social Networks After the Death of a Friend*, in «Nature Human Behaviour», 1
- Maciel C., Carvalho Pereira V.(2013). *Digital Legacy and Interaction*. Post-Mortem Issues, Ed. Springer
- Michalizzi A. (2012) *La rete di Tanathos*. Edizioni Homeless Book
- Ramponi L. (2007), Il mutuo aiuto on-line, in Crozzoli Aite L., Mander R. (2007) a cura di, *I giorni rinascono dai giorni, Condividere la perdita in un gruppo di auto-mutuo aiuto*, Edizioni Paoline, Milano, p. 167-179.
- Rodotà S. (2012). *Il diritto di avere diritti*, Editori Laterza
- Sisto D. (2017). *Digital death. Una morte postumana?* Lo Sguardo - rivista di filosofia N. 24
- Sisto D. (2018), *Morte e immortalità digitale: la vita dei dati online e l'interazione postuma*. Journal of narrative and social sciences, vol 2, pag III-122.
- Sisto D., (2017) *La rivolta contro la morte: è possibile un'identità senza mortalità?* Thaumàzein 4-5
- Sisto D. (2017). *Riconnettere il disconnesso: la morte nell'epoca della cultura digitale*. Neu approfondimenti
- Ziccardi G. (2017) *La morte digitale, le nuove forme di commemorazione del lutto online e il ripensamento delle idee di morte e d'immortalità* rivista telematica www.satoechiesa.it n 19/2017

FILMOGRAFIA

La Corrispondenza - Film del 2016 di Giuseppe Tornatore

Film del 2017 di Michael Almereyda

Her - Film di Spike Jonze del 2013

Black Mirror - Serie TV prodotta da Charlie Brooker a partire dal 2011

L'uomo bicentenario - Film del 1999 di Chris Columbus

SITOGRAFIA

[Http://neural.it/it/2007/01/mydeathspace-and-yourdeathspace-remembering](http://neural.it/it/2007/01/mydeathspace-and-yourdeathspace-remembering)

<http://www.bbc.com/future/story/20160313-the-unstoppable-rise-of-the-facebook-dead>

www.forumtumore.aimac.it

www.mariabianchi.it

<http://eterni.me/>

<https://www.eter9.com/auth/login>