

Digital Death

Come si narra la morte con l'avvento del web

DAVIDE SISTO*

ABSTRACT: Taking the cue from some reflections by Walter Benjamin and Eugéne Minkowski, the present paper wants to analyze the relationship between death and narration in the age of digital culture. In fact, the so-called “Digital Death” revolutionizes our bond with death, with the traditional thought of immortality and with the *Geisterwelt*. Once the author has defined the “Digital Death”, this paper firstly describes some current forms of digital communication (Eterni.me, Eter9) that try to get rid of death, impoverishing narrations and handed-down knowledge. Secondly, it describes other forms (Facebook and social networks in general) that, on the contrary, offer new resources through which we can enrich our memory of the dead, thus reinvigorating the role of death as an authority from which all narrated stories stem.

KEYWORDS: Digital Death, Immortality, Narration, Social Network, End-Life.

1. L'autorità della morte all'origine del narrato

Walter Benjamin, all'interno del saggio *Il narratore. Considerazioni sull'opera di Nikolaj Leskov*, un breve saggio sulle caratteristiche di cui deve disporre un bravo narratore, sostiene che “la morte è la sanzione di tutto ciò che il narratore può raccontare:” la narrazione attinge la propria autorità dalla morte, la quale appare nella storia naturale, in cui si situa ogni singolo racconto, “a turni così regolari come l'uomo con la falce nelle processioni che si svolgono a mezzogiorno intorno all'orologio della cattedrale.” (Benjamin 1936: 330)

Benjamin, per dimostrare quanto affermato, cita l'esempio del racconto *Inesperato incontro* di Johann Peter Hebel, il cui inizio è segnato dal fidanzamento di un giovane che lavora nelle miniere di Falun. Poco prima delle nozze, egli viene colpito, in fondo alla galleria, dal destino del minatore. La fidanzata gli serba fedeltà fino a quando, divenuta anziana, lo riconosce

* Tanatologo e ricercatore post-doc in Filosofia teoretica presso l'Università degli Studi di Torino (da.sisto@gmail.com).

nel cadavere riportato alla luce dalla galleria oramai abbandonata, intatto e non sottoposto ai processi di decomposizione, in quanto saturo di vetriolo. Dopo tale ritrovamento anche la donna muore. Benjamin nota come sia la morte — di fatto — la protagonista implicita della storia di Hebel: l'autore, infatti, per descrivere gli anni trascorsi tra la scomparsa del giovane e il ritrovamento del suo corpo elenca una lunga serie di avvenimenti storici — come il terremoto di Lisbona e la conquista della Finlandia russa da parte di re Gustavo di Scozia, tanto per citare un paio di esempi della lunga cronologia riportata da Hebel — in cui lo scorrere del tempo e i cambiamenti storico-politici sono determinati e regolati dall'essenziale colpo violento inferto, a cadenze regolari, dal tristo mietitore con la sua falce esiziale. “Mai il narratore — osserva Benjamin — ha calato più profondamente il suo racconto nella storia naturale di quanto faccia Hebel in questa cronologia.” (Benjamin 1936: 330)

Hebel, infatti, capisce che la materia da cui nascono le storie non è altro che la *vita vissuta*, la cui forma si fa cristallina e, dunque, tramandabile solo attraverso la morte. E ciò vale, soprattutto, per l'individuo nella sua irripetibile singolarità, in quanto le sue storie e le sue esperienze — nebulose e incostanti durante la vita a causa degli intrighi indecifrabili del divenire — assumono chiaro significato, quindi autorità, proprio in relazione al morire e alla “stabilità” ultima da esso garantita (cfr. Sisto 2014).

Come allo spirare della vita — scrive Benjamin — si mette in moto, all'interno dell'uomo, una serie di immagini — le vedute della propria persona in cui ha incontrato se stesso senza accorgersene — così l'indimenticabile affiora d'un tratto nelle sue espressioni e nei suoi sguardi e conferisce a tutto ciò che lo riguardava l'autorità che anche l'ultimo tapino possiede, morendo, per i vivi che lo circondano. Questa autorità è all'origine del narrato. (Benjamin 1936: 329)

In termini molto simili, lo psichiatra francese Eugène Minkowski sostiene che la morte fa nascere la nozione di *una* vita nel momento stesso in cui ne determina la fine. Di fronte alla morte si entra in un contatto intimo con la nozione di vita individuale, interrompendo placidamente la furia di quel turbinio di avvenimenti, azioni, conflitti, sofferenze all'interno di cui ciascuno di noi è prigioniero dal giorno della nascita. Minkowski (1933: 136) ritiene che l'invidia, l'ammirazione, l'amore e, in generale, tutti i sentimenti che proviamo l'uno nei confronti dell'altro non siano che tanti atti di un unico spettacolo teatrale, i quali si susseguono e si concatenano insieme, precari, senza mai bisogno di una pausa. Tali atti, nel farci vibrare e sentire vivi, privi tuttavia di una fine rimarrebbero sfilacciati o, in alternativa, prigionieri in un groviglio di insensatezze, in quanto di per sé amorfi, imprecisi e inconclusi.

La morte, allora, sta alla vita come il sipario allo spettacolo teatrale: allo stesso modo in cui è il sipario, una volta calato, a far capire che lo spettacolo

teatrale è finito, dando la possibilità allo spettatore di elaborare un'idea definitiva dell'intera rappresentazione e quindi di tutti gli atti che si sono susseguiti l'uno dopo l'altro, la morte è ciò che permette di ricostruire la trama di una vita, delineando precisamente i contorni della biografia personale.

Quanto afferma Minkowski è particolarmente evidente, a mio avviso, nel caso dell'*autobiografia*: questa è per definizione *provvisoria*, poiché il bilancio del passato, ricostruito man mano, è condizionato ancora dall'orizzonte *aperto* delle attese, giacché l'autobiografo è — appunto — ancora all'interno del precario turbinio vitale, coinvolto nella trama della sua vita e dunque privo della capacità di uno sguardo retrospettivo onnicomprensivo. In altre parole, è l'orizzonte delle attese a non permettere al bilancio del passato di assumere una forma precisa e definita una volta per tutte. Un qualsiasi avvenimento ancora da venire — per esempio, una menomazione fisica o un'azione particolarmente eroica o, al contrario, un comportamento vile — può ridimensionare, o comunque collocare sotto una luce interpretativa differente, i fatti che lo hanno preceduto. Tutta la *forza* della vita, di fatto, è racchiusa nell'orizzonte aperto e precario delle attese, dal quale trae il proprio sostentamento. Motivo per cui la vita solo nella rottura radicale della continuità dovuta alla morte, fonte da cui si origina il passato nonché esperienza all'interno di cui si pone la scelta decisiva tra lo scomparire e il conservare (cfr. Assmann 1992: 9), può barattare la vertigine della sua forza con la placidità ultima della sua forma.

Nella vita — scrive Minkowski — è la morte che prende il posto del sipario, è la morte che segna la fine e non, come si potrebbe credere, nel senso che interrompe una vita che d'altronde mi è data, ma nel senso che apporta con sé la nozione di una vita, nozione che riunisce in una sola unità sintetica tutto ciò che ha preceduto questa morte. (Minkowski 1933: 136)

La nascita della nozione di *una* vita emerge, in modo particolare, in riferimento a una persona che mai abbiamo avuto modo di conoscere durante la sua esistenza. Quando vengo a sapere che essa ha cessato di vivere, so con certezza che una vita è giunta a compimento, ha raggiunto la sua nitida completezza, opponendo all'interruzione temporale il carattere definitivo dei suoi contorni.

Mi sento irresistibilmente spinto — spiega Minkowski — a dar libero corso alla fantasia e, non avendo conoscenze precise, ricamerò su questo canovaccio un *romanzo immaginario*, soffermandomi di preferenza, conformemente al carattere distruttore della morte, sui dolori, sulle delusioni, sulle sofferenze, sulle miserie di colui che non ho mai visto da vivo. (Minkowski 1933: 136–137, corsivo mio)

Il romanzo immaginario, a cui fa riferimento Minkowski, spiega in modo chiaro perché la morte è la sanzione di tutto ciò che il narratore può

raccontare e perché è, al tempo stesso, la fonte dell'autorità da cui si origina il narrato, riprendendo le parole citate di Benjamin. La morte, infatti, per la sua natura definitiva e irreparabile che sottrae la vita alle incertezze aperte del divenire temporale e al suo intrinseco disordine nebuloso, rappresenta l'evento che meglio delinea il profilo di una vita e, quindi, il carattere ultimo del singolo individuo e delle storie che l'hanno preceduta.

Benjamin cita, a proposito, lo scrittore tedesco Moritz Heimann, il quale sosteneva che “un uomo che muore a trentacinque anni [...] è in ogni punto della sua vita un uomo che muore a trentacinque anni.” (Benjamin 1936: 335) Sembra una frase ad effetto priva, però, di significato concreto. In realtà, il pensiero di Heimann descrive lucidamente la condizione propria della “vita ricordata”: una volta morto a trentacinque anni, un uomo — sia esso il personaggio di un romanzo o un individuo realmente esistito, di cui si racconta *post mortem* la storia — viene pensato e ricordato in qualsiasi momento della sua vita, in età infantile o in età adolescenziale, come colui che è morto a trentacinque anni. Facciamo un esempio molto concreto: ogni volta che vedo la registrazione di un concerto dei Nirvana e vedo Kurt Cobain cantare, penso a Kurt Cobain morto a ventisette anni. La sua morte prematura condiziona completamente il ricordo di ogni episodio della sua storia; il senso della sua vita è determinato dal fatto che è morto a ventisette anni. In ogni punto della sua vita è *quel* Kurt Cobain morto a ventisette anni: proprio questo dato particolare, il cui carattere consolatorio — sia chiaro — non rende di certo più appetibile la cessazione della propria vita rispetto all'incompletezza garantita dal divenire temporale, mi permette di cogliere la linea di demarcazione tra il *ricordo di sé*, gettando in prima persona uno sguardo all'indietro sulla vita già vissuta, e la *rianimazione culturale e sociale del defunto*, il quale “continua a vivere” — nella sua forma ultima, delineata dalla data di morte — nel progredire del presente (cfr. Assmann 1992: 9).

Sulla base di quanto appena detto, secondo Benjamin

il lettore di romanzi cerca appunto uomini in cui leggere il “senso della vita”. E deve quindi, in un modo o nell'altro, essere certo in anticipo di assistere alla loro morte. Almeno in senso traslato: alla fine del romanzo. Ma meglio ancora se alla morte vera. Come gli fanno capire che la morte li aspetta, e una morte assolutamente determinata e in un punto affatto determinato? È questo il problema che alimenta lo struggente interesse del lettore alla vicenda del romanzo. [...] ciò che attira il lettore verso il romanzo è la speranza di riscaldare la sua vita infreddolita alla morte di cui legge. (Benjamin 1936: 335)

Ora, se la morte scomparisse dalla vita o se i vivi riuscissero, in qualche modo, ad aggirarne l'ostacolo, cosa succederebbe alla narrazione e alla tramandabilità del sapere? Benjamin, già nel 1936, coglie un nesso profondo tra la crisi della tramandabilità del sapere e la scomparsa della morte

dalla vita quotidiana delle persone. Non c'è pensiero dell'eternità senza la presenza della morte; se sparisse l'idea della morte, si ridimensionerebbe il pensiero dell'eternità, si ridurrebbe radicalmente la comunicabilità di ogni esperienza e, infine, l'arte del narrare si farebbe — senza ombra di dubbio — più misera (sul rapporto morte e narrazione cfr. Sisto 2013a).

L'epoca in cui Benjamin vive rappresenta, d'altra parte, l'inizio di quel percorso sociale e culturale che mira ad allontanare la morte dallo sguardo degli individui, rimuovendola dagli ambienti in cui ciascuno svolge le proprie attività quotidiane. Fenomeno, quello della sua rimozione, che diverrà dominante nella seconda metà del Novecento, come dimostra l'ampia bibliografia sul tema (i tre esempi classici: Gorer 1955, Ariés 1978, Vovelle 1983). Attraverso pratiche igieniche, sociali, private e pubbliche, il cui scopo consiste nell'isolare i morenti in ospedali e strutture lontane dalla vita di tutti i giorni, la società occidentale rende la morte — via via — *inopportuna*, inadatta ad essere un argomento di conversazione pubblica e culturale (Sisto 2015). Al punto che, osserva Benjamin, “i parenti più stretti circondano il morente come una retroguardia che copra la fuga dei vivi.” (Benjamin 1936: 344)

Il principio alla base dell'immunizzazione delle case private, da cui la morte — non appena prova a fare capolino — viene respinta e quindi reclusa in ambienti ospedalieri anonimi e lontani da sguardi indiscreti, sembra non comprendere quell'autorità che Benjamin e Minkowski attribuiscono alla morte e che fa di essa l'origine delle storie individuali. Tanto più allontaniamo il morire dalle nostre attività quotidiane quanto più si svuotano di senso la narrazione e il sapere tramandato, orfani della fonte certa della loro autorità.

Il nesso tra la crisi della narrazione e della tramandabilità del sapere e la rimozione socio-culturale della morte, così come viene pensato da Benjamin, è ancora immune — per ovvie ragioni temporali — da quella spettacolarizzazione del fine vita che rappresenta la conseguenza prima della rimozione all'interno di una società dominata dalla diffusione di massa del cinema e della televisione. Una spettacolarizzazione che consiste nell'enfatizzare, in maniera pornografica (cfr. Gorer 1955), gli aspetti paurosi e dolorosi della morte attraverso le rappresentazioni audiovisive. Ed è ancora più immune dagli ulteriori sviluppi del nostro rapporto con la morte cagionati dalle novità tecnologiche e informatiche, che hanno travolto la nostra vita quotidiana con l'avvento della Rete.

Nelle pagine che seguono cercherò proprio di mettere in luce, brevemente, le caratteristiche della cosiddetta “morte digitale” (*Digital Death*), frutto degli sviluppi tecnologici e informatici degli ultimi decenni, e proverò a considerare le conseguenze positive e negative che questo tipo di morte produce sulla narrazione e sulla tramandabilità del sapere, tenendo a mente quanto appena osservato in virtù delle riflessioni di Benjamin e Minkowski.

2. *Digital Death*: tra spettri digitali e cimiteri virtuali

Con il concetto di “morte digitale” (*Digital Death*) si intende solitamente indicare l’insieme delle questioni che riguardano i modi in cui è cambiato il rapporto tra l’identità soggettiva e la morte a causa dello sviluppo delle nuove tecnologie informatiche e mediatiche (a partire dalla diffusione popolare di Internet). In particolare, gli studiosi della *Digital Death* si concentrano su tre problemi specifici:

- a) le conseguenze che la morte di un singolo individuo produce all’interno della realtà digitale e, quindi, nella vita di chi soffre la perdita;
- b) le conseguenze che la perdita degli oggetti e delle informazioni digitali personali producono all’interno della realtà fisica di un singolo individuo;
- c) l’inedito significato che assume il concetto di “immortalità” in relazione tanto al singolo individuo quanto agli oggetti e alle informazioni digitali personali (cfr. Garde–Hansen, Hoskins, Reading 2009, Carroll, Romano 2011, Warburton, Hatzipanagos 2013, Moreman, Lewis 2014).

Ciascuno di questi tre problemi, i quali necessitano di riflessioni molteplici e interdisciplinari, di carattere giuridico, psicologico, filosofico, sociologico e via dicendo, può essere realmente compreso solo se si tengono a mente quelle che sono le due caratteristiche fondamentali degli attuali mezzi di comunicazione di massa, come sottolinea John Durham Peters nel suo libro *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*:

- a) la facilità con cui i vivi possono mescolarsi con tracce comunicabili del morto (si pensi, per esempio, ai videoclip su Youtube);
- b) la difficoltà di distinguere la comunicazione a distanza dalla comunicazione con il morto (Peters 1999: 149).

Queste due caratteristiche sono il frutto primo della temporalizzazione del presente, che ha luogo in maniera ipertrofica nel web, e della preponderanza, all’interno dell’attuale panorama culturale, della simulazione sulla dissimulazione. Se *dissimulare* significa “fingere di non avere ciò che si ha”, per cui — per esempio — una persona ricca finge pubblicamente di essere povera, *simulare* vuol dire “fingere di avere ciò che non si ha”, elemento cardine per comprendere la realtà virtuale così come ci viene presentata dalle nuove forme di comunicazione. La realtà virtuale occupa, infatti, lo spazio immaginario che si crea tra una forma di anestesia del reale e una fuga dal dolore. Rappresenta una sorta di narcosi, che comporta il tratteggiamento di una *iperrealtà*, la quale stuzzica le nostre mancanze e le nostre

insoddisfazioni, costruendo una realtà alternativa privata dell'esuberanza emotiva, carnale delle persone. Rispetto all'esperienza della morte questo tipo di simulazione è dinanzi ai nostri occhi quotidianamente e incide in modo profondo sul narrato e sul sapere tramandato (Sisto 2013b).

Ora, dei tre problemi summenzionati che caratterizzano la *Digital Death*, non intendo — in questa sede — occuparmi del secondo, vale a dire di quello relativo alle conseguenze che la perdita degli oggetti e delle informazioni digitali personali producono all'interno della realtà fisica di un singolo individuo. Per capirci: le conseguenze psicologiche ed emotive che derivano dalla rottura del proprio computer, del proprio hard disk o del proprio *smartphone*, senza che si riesca a recuperare il materiale digitale accumulato (fotografie, *file* di natura privata o lavorativa, messaggi, ecc.). Una specie di *lutto 2.0* nei confronti di oggetti personali, la cui importanza in relazione alla vita del singolo individuo e al racconto delle sue storie non va assolutamente sottovalutata. Tale importanza veniva, infatti, già sottolineata dallo stesso Benjamin, in un'epoca in cui predominavano soprattutto gli oggetti fisici:

Chi si affeziona ai vestiti o chi ha portato almeno una volta una vecchia cintura di pelle fino a che non è caduta a pezzi scoprirà sempre che a un certo punto, nel corso del tempo, vi si è sedimentata una storia. Si sottovaluta, in generale, il significato delle cose per il racconto. Gli uomini trasmettono storie, ma le cose — così pare talvolta — sono la casa in cui esse abitano. (Benjamin 1936: 345)

Stabilito di cosa qui non mi intendo occupare, occorre ora — invece — affrontare gli altri due problemi citati: le conseguenze che la morte di un singolo individuo produce nella realtà digitale e la presenza di una sorta di inedita immortalità digitale con cui dobbiamo scendere a patti. Entrambi, messi in relazione alle indicazioni di Peters e al concetto di simulazione, offrono spunti decisivi per capire fin dove si è spinto il legame tra morte, narrazione e sapere tramandato, a quasi un secolo di distanza dalle riflessioni di Benjamin.

La *facilità* con cui i vivi possono mescolarsi con tracce comunicabili del morto e la contemporanea *difficoltà* di distinguere la comunicazione a distanza dalla comunicazione con il morto, all'interno di una realtà sempre più dominata dalla simulazione, emergono nel web in diversi modi. Qui mi soffermo su tre esempi specifici.

Il primo esempio riguarda la possibilità — sempre più concreta — di sopravvivere a se stessi, dematerializzati, in forma di *spettri digitali*, come dimostrano i casi controversi di *Eterni.me* ed *Eter9*. Eterni.me, progetto creato dal programmatore rumeno Marius Ursache, coadiuvato da due informatici canadesi, Nicolas Lee e Rida Benjelloun, è una *startup* sviluppata all'interno del programma imprenditoriale del Mit di Boston (Mit Entrepreneurship Development Program), il cui obiettivo è inventare un modo per evitare di scomparire e di essere dimenticati, una volta deceduti. *Who wants to li-*

ve forever?: la domanda retorica che troviamo in *Homepage* sul sito web di Eterni.me, riecheggiante — inconsapevolmente? — il titolo di una canzone dei Queen di Freddie Mercury, è accompagnata, nei trafiletti subito sotto, dalla consapevolezza che, nonostante i contenuti di qualche foto, forse di qualche video e in casi rari di un diario o di un'autobiografia, siamo destinati *a essere dimenticati*, una volta che la nostra data di morte viene resa obsoleta dallo scorrere del tempo. Pertanto, il servizio mira a creare un *individuo artificiale eterno*, in grado di mantenere tutte le caratteristiche e le capacità del suo alter ego realmente esistito in carne e ossa. Il servizio funziona nel modo seguente: ci si iscrive gratuitamente e si comincia a fornire al suo database dati di sé, relativi soprattutto alle proprie passioni e abitudini condivise sul web. Si mettono a disposizione del software, in altre parole, fotografie, messaggi, informazioni e opinioni accumulate — nel corso degli anni — all'interno dei social network, delle caselle di posta elettronica, dei blog, dei forum presenti nei vari siti internet e così via. Il software ha il compito di sviluppare un servizio di *data mining*, con cui estrapolare e analizzare tutto il materiale ricevuto, rimodularlo tramite complessi algoritmi di intelligenza artificiale, di modo da progettare un'identità virtuale fornita di senso e avente una struttura coerente. Viene composto, in altre parole, un *simulacro della persona vissuta* o, in altri termini, uno *spettro digitale* di ciò che siamo stati, utilizzando programmi capaci di comunicare imitando gli esseri umani (per esempio, *chatbot*). Tale identità virtuale non è altro che una sorta di eredità interattiva, le cui peculiarità le permettono di comunicare “dall'oltretomba” con le persone ancora in vita, mantenendo il più possibile intatta la personalità del defunto. Se una persona in vita, appassionata di musica rock, ha pubblicato più volte all'interno del suo profilo Facebook i videoclip delle canzoni dei Led Zeppelin, molto probabilmente, una volta deceduta, continueranno a comparire sul suo profilo di Eterni.me le canzoni del gruppo di Robert Plant e Jimmy Page o, comunque, il suo spettro digitale “discuterà” con gli amici rimasti in vita sulla discografia del gruppo rock inglese, continuando a sostenere — per fare un esempio — che “Misty Mountain Hop” è più emozionante di “No Quarter.” Tale servizio fa, dunque, uso di un avatar digitale 3D, sviluppato dai ricercatori del Massachusetts Institute of Technology, capace di emulare la personalità del soggetto, fornendo contenuti agli amici e parenti inclusi in una lista apposita del servizio. Se ne ricava un patrimonio digitale che servirà ai discendenti della persona defunta, innanzitutto, per ottenere tutte le informazioni utili riguardo alle sue abitudini (opinioni politiche e sociali, modi di pensare, gusti, passioni, ecc.) e, in secondo luogo, per comunicare con il suo gemello virtuale e immortale. Il progetto, che conta già oltre 30.000 iscritti, ha cominciato recentemente a prendere forma e si svilupperà, secondo gli intenti del suo ideatore, nel corso degli anni.

Eter9, che nasce dall'unione delle parole "Eternity" e "Cloud9", che in inglese vuol dire "al settimo cielo," è il progetto gemello di Eterni.me. L'inventore è lo sviluppatore portoghese Henrique Jorge, il quale ha testato la sua creatura attualmente su 5.000 persone. Eter9 predispone una bacheca simile a quella di Facebook, con un profilo virtuale che, allo stesso modo di Eterni.me, impara a conoscere la personalità del defunto, elaborando tutto ciò che ha messo in rete da vivo, e quindi ricrea il suo profilo una volta che è morto, profilo che comunica con i vivi attraverso automatismi programmati a partire, quindi, dalle narrazioni svolte in vita — esempio dei Led Zeppelin *docet* (Cosslett 2014, Guerrini 2014, Minto 2014, Sisto 2016, in cui ho messo in relazione realtà e finzione facendo riferimento alla puntata *Be right back* della serie televisiva *Black Mirror*).

Il secondo esempio riguarda l'interesse che i vivi manifestano, nel web, nei confronti della storia e dell'esperienza dei morti, come si evince dal caso di *MyDeathSpace*. Si tratta di un sito web, con un ricco forum incluso, in cui gli utenti accumulano le notizie relative alle persone decedute. Letta su un quotidiano la notizia della morte della persona X, l'utente Y va a cercare il materiale digitale a libero accesso di tale persona (il profilo Facebook, quello Twitter, un blog, ecc.) e lo condivide all'interno di una pagina apposita di *MyDeathSpace*, nella quale fornisce le sue generalità, indicando le caratteristiche in vita e il modo in cui è morta. Al fondo della pagina tutti gli utenti hanno la possibilità di commentare. Pagina dopo pagina, *MyDeathSpace* si trasforma così in una specie di cimitero virtuale, in cui i ricordi dei singoli — digitalizzati — sembrano essere messi in vetrina per il pubblico che passa sul sito, per caso o volontariamente.

Il concetto di *cimitero virtuale* non può che introdurre il terzo esempio, quello che coinvolge un maggior numero di persone e che è il più noto, vale a dire Facebook, il social network che ci pone di fronte alla morte, rimossa dalla vita reale, nel modo più invasivo e problematico che ci possa essere. Facebook, infatti, è già oggi il più grande cimitero al mondo, facilmente accessibile da casa tramite un computer o un telefono cellulare. A fine 2014 si contavano oltre 50 milioni di utenti morti; secondo Hachem Sadikki, esperto di statistica presso l'Università del Massachusetts, nel 2098 il numero di utenti deceduti sarà addirittura superiore a quelli ancora in vita. I dati che lo portano a tale conclusione sono principalmente due: la scelta dei gestori del social network di non eliminare in modo automatico gli account degli utenti deceduti e il rallentamento progressivo dei nuovi iscritti. Se le previsioni sono corrette, il social network più popolare al mondo sarà, alla fine di questo secolo, una distesa di *profili fantasma*, quindi di pensieri, fotografie e ricordi di individui che non ci sono fisicamente più, a totale portata di mano — oserei dire, di click — di chi è invece ancora in vita.

3. L'anima del mondo nella memoria digitale: i romanzi immaginari 2.0

Le riflessioni relative all'influenza di questi tre esempi di morte digitale sul rapporto tra la narrazione, il sapere tramandato e la morte individuale, così come viene teorizzato da Benjamin e Minkowski, sono veramente molteplici e trascendono il poco spazio a disposizione per questo saggio. Tuttavia, è possibile soffermarsi su alcuni punti teorici particolarmente significativi. Prima, però, occorre capire che tipo di narrazione viene sviluppata dalla scrittura online, in particolar modo nei social network e nei blog.

La caratteristica principale dei social network e dei blog consiste nel permettere a *ogni singolo individuo*, dall'uomo della porta accanto allo scrittore di professione, di poter raccontare *pubblicamente* se stesso, creando un'identità virtuale — parallela a quella reale — nella quale si riverberano le sue esperienze e la sua vita vissuta. Egli è sia il narratore sia il narrato — soggetto e oggetto, al tempo stesso, della narrazione. È, innanzitutto, il *narratore*, il *soggetto* della narrazione che ha luogo nei social network e nei blog: è lui, infatti, che decide liberamente quali pensieri, opinioni, immagini personali, ecc. debbano caratterizzare la sua identità pubblica, delineando i tratti della sua personalità che intende esporre virtualmente allo sguardo e al giudizio altrui o, in alternativa, stabilendo di offrire agli altri una rappresentazione di sé falsata (per esempio, la ragazza che vuole apparire su Facebook più sexy e provocante rispetto a com'è effettivamente nella vita quotidiana). Al tempo stesso, è anche il *narrato*, l'*oggetto* della narrazione poiché, accettando le regole imposte dai social network e dai blog, crea un insieme di azioni, argomenti e immagini che costruiscono la narrazione di ciò che egli vuole essere, in cooperazione — si noti bene — con tutte le altre persone con cui interagisce. Aspetto, questo, intensificato dai meccanismi con i quali i social network e i blog salvano automaticamente i contenuti condivisi, generando così una memoria digitale senza tempo (cfr. per esempio Pitsillides 2012).

Questa particolare rappresentazione di sé sta a metà strada tra l'autobiografia e il diario personale, quali forme narrative in cui vi è una coincidenza tra il soggetto e l'oggetto del racconto. In comune con l'autobiografia vi è la consapevolezza che la narrazione di sé e della propria vita avrà un lettore. È, infatti, una caratteristica tipica dell'autobiografo quella di stabilire in modo totalmente arbitrario come si vuole far apparire la propria storia allo sguardo pubblico. Si pensi, a proposito, all'autobiografia di Goethe, emblematicamente intitolata "Poesia e verità," in cui la *Dichtung* precede, non per caso, la *Wahrheit*. A differenza però dell'autobiografia, la scrittura online all'interno dei social network e dei blog non è un racconto retrospettivo che un individuo reale fa della sua esistenza, quindi la narrazione — da una prospettiva ancora provvisoria — di un'esistenza al passato da ricostruire con ancora aperto l'orizzonte delle attese. Inoltre, come già detto, chiunque può creare un proprio

profilo Facebook o un proprio blog, mentre di solito l'autobiografia è scritta da individui che hanno svolto un ruolo particolarmente significativo all'interno della società. Queste ultime due considerazioni avvicinano la scrittura online al diario personale, nel quale gli avvenimenti vengono fissati di volta in volta — rapsodicamente — senza una trama narrativa e senza un intento ricostruttivo. Il diario personale, infatti, non è pensato per un lettore, aspetto questo che però lo allontana dalla scrittura online. Anche il fatto che nella scrittura online, soprattutto all'interno dei social network, la narrazione di sé sia mediata dall'interazione con gli altri è un ulteriore aspetto che la allontana dal diario personale.

Ibrido intersoggettivo tra l'autobiografia e il diario personale, la scrittura online genera un numero infinito di narratori, di personaggi narrati e, di conseguenza, di vite vissute da raccontare o raccontate, di *spiriti* che svolazzano caoticamente dentro un computer o uno smartphone. Quasi tutte queste vite vissute, consciamente o inconsciamente, sono l'effetto primo dell'ossessione per la morte e del bisogno atavico di una forma di sopravvivenza personale. Ciascuno sente di poter giocare — tramite la sua identità virtuale — la partita decisiva contro la morte e contro la condanna a essere dimenticato con il passare del tempo, una volta deceduto.

“Noi produciamo informazioni — scrive Vilém Flusser — per non venir dimenticati, per non morire; e la libertà è ciò che combatte contro la morte.” (Flusser 1985: 148) Già nel 1985, anno in cui la diffusione del web era tutt'altro che globale, Flusser osservava che “la vera intenzione nascosta nella telematica è di renderci immortali,” (Flusser 1985: 149) in quanto tecnica studiata per immagazzinare in memorie apparentemente immortali, poiché non sottoposte all'usura del tempo come succede invece al bronzo e al marmo, tutte le informazioni che produciamo (cfr. Han 2013: pp. 45–46). La libertà associata alla telematica consiste nel renderci immuni all'entropia della natura, nonché alla sua perpetua dialettica di produzione e distruzione, necessaria affinché non smetta di sussistere: noi creiamo dati per non morire e “le immagini tecniche sono delle dighe di sbarramento delle informazioni, che stanno al servizio della nostra immortalità.” (Flusser 1985: 24) Le conseguenze sulla narrazione e sul sapere tramandato risultano essere — come ora vedremo — piuttosto eterogenee.

Eterni.me ed Eter9 sono piattaforme digitali create quasi esclusivamente per non morire, nelle quali si riflette l'esigenza di realizzare una forma di immortalità digitale che, umiliando l'autorità della morte a fondamento delle vite vissute, umilia — al tempo stesso — la narrazione e il sapere tramandato. *Fingere che vi sia una persona che non c'è più*: l'obiettivo celato dietro queste *startup* è generare un automatismo il quale, facendo leva sulla simulazione propria del *medium* digitale, quindi sulla facilità con cui i vivi possono mescolarsi con tracce comunicabili del morto e sulla contemporanea difficoltà di

distinguere la comunicazione a distanza dalla comunicazione con il morto, renda concreto il paradosso in base a cui *la morte non c'è stata, sebbene ci sia stata*. La continuità artificiale tra la *persona fisica*, deceduta e progressivamente decomposta, e il suo *surrogato digitale*, che ne riproduce le narrazioni online all'infinito su supporti immuni al divenire e all'invecchiare, banalizza il distacco, l'interruzione e la perdita, nella cui somma si compone tanto il profilo definitivo del morto quanto l'autorità a fondamento delle sue storie da narrare e tramandare. Le loro basi, infatti, non possono poggiare né sul terreno solido della vita vissuta né sulla dialettica tra lo scomparire e il conservare, garantita dalla rottura radicale della continuità.

Inventati principalmente per lenire la sofferenza legata al lutto e per “ontologizzare i resti” del deceduto, operazione che — di fatto — descrive il meccanismo del lutto (cfr. Derrida 1993: 17), 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.

Ipotizziamo che l'individuo X, che in vita ha fornito liberamente i suoi dati al software di Eterni.me o di Eter9, muoia a trentacinque anni e che i suoi parenti decidano di usufruire del servizio offerto da queste due *startup*. La comunicazione, oltre a essere meccanica e artificiale, non segue alcun percorso evolutivo. Da una parte, ci sono persone che, con il passare del tempo e con l'accumulo di nuove esperienze, mutano i propri pensieri, le proprie idee, le proprie aspirazioni — *crescono*, in parole povere; dall'altra, c'è uno spettro digitale, un'identità virtuale ipostatizzata o mummificata all'interno di uno scheletro telematico rigido, fermo alle informazioni accumulate fino a trentacinque anni e che può esprimere pensieri, emozioni e ragionamenti non in grado di superare la soglia di vita raggiunta prima della morte. Uno spettro digitale che mai può farsi spirito. Mentre, nella realtà fisica, un uomo che muore a trentacinque anni è in ogni punto della sua *vita passata* un uomo che muore a trentacinque anni, come ci insegna Benjamin attraverso Heimann, nella realtà virtuale creata da Eterni.me ed Eter9 un uomo che muore a trentacinque anni, invece, *continua a vivere* come un uomo che è morto a trentacinque anni. Ciò si può comprendere chiaramente, se proviamo ad applicare le regole di questo tipo di immortalità digitale al racconto *Insuperato incontro* di Johann Peter Hebel: la fidanzata del

minatore rimasto imprigionato nella miniera, nel caso avesse potuto far uso di queste startup, si sarebbe ritrovata a comunicare, da anziana e con una lunga vita alle spalle, con il suo amato rimasto fermo — psicofisicamente — al momento in cui è scomparso nella caverna.

Pare di assistere — in altri termini — a una modernizzazione informatica del fiume le cui acque donano l'immortalità, di cui parla Borges. Ad esso, però, se ne contrappone un altro le cui acque invece la tolgono. Già Borges, mettendo a confronto i due fiumi, e quindi i mortali con gli immortali, evidenzia come gli immortali siano condizionati da atti e pensieri quali monotone ripetizioni di quelli che li hanno preceduti e, al tempo stesso, presagi altrettanto monotoni di quelli che li ripeteranno fino alla nausea.

Non c'è cosa che non sia come perduta tra infaticabili specchi. Nulla può accadere una sola volta, nulla è preziosamente precario. Ciò che è elegiaco, grave, rituale non vale per gli Immortali. (Borges 1952: 21)

E gli immortali digitali, fermi a uno specifico istante della vita, ma nemici acerrimi dell'interruzione, sono condannati a non vedere mai il sipario calare sul loro spettacolo. Non c'è narrazione, non c'è sapere da tramandare, poiché non si dà il tempo e la possibilità di formare quella nozione di vita, che solo la morte con l'interruzione ultima è in grado di plasmare e di stabilizzare in maniera oggettiva.

I casi dei due cimiteri virtuali citati poco sopra, vale a dire MyDeathSpace e Facebook, rappresentano — a mio modo di vedere — esperienze differenti, nelle quali morte e sopravvivenza culturale si integrano all'interno di quel "corpo tipografico [...] che ha la proprietà di prolungare lo spirito." (Ferraris 2011: 149) Qui, il conservare poggia le proprie fondamenta sull'*interruzione*. Ciò lo constatiamo bene nel caso di Facebook: con la morte del singolo individuo, il classico susseguirsi quotidiano di fotografie, videoclip, pensieri personali condivisi con gli "amici" sulla bacheca, di colpo, si interrompe senza più possibilità di ripresa. Il sipario cala una volta per tutte, senza automatismi e ripetizioni. Da subito, si materializza l'abisso che separa il prima dal poi. La biografia personale si compone simbolicamente sullo schermo del computer, come dimostra — tra l'altro — la possibilità offerta dal social network di trasformare il profilo del deceduto in una pagina commemorativa (con la scritta "in ricordo di" che campeggia sulla parte alta della bacheca).

Sarà pur, in parte, sensata la riflessione del filosofo coreano Byung-Chul Han, quando afferma che vi è una differenza sostanziale tra la *memoria umana*, autentica narrazione la cui forza pulsante è racchiusa nel dimenticare e nelle afasie che lo accompagnano o determinano, quindi nel non trattenere tutte le esperienze vissute, e la *memoria digitale*, asettica addizione o accumulazione di

dati salvati automaticamente, senz'anima e senza filo logico (Han 2014: 79–80). Tuttavia, la memoria digitale, ponendosi a metà strada tra l'autobiografia e il diario personale e supportando lo spirito individuale con il corpo tipografico, costruisce visivamente il canovaccio digitale di quel romanzo immaginario, a cui fa riferimento Minkowski, che amiamo leggere in relazione alla vita terminata delle persone sconosciute, soffermandoci sul carattere distruttore della morte, sui dolori, sulle delusioni, sulle sofferenze, sulle miserie. Ripercorrere la bacheca di Facebook della persona morta, rileggendo i pensieri personali e riosservando le immagini via via accumulate, dà allo spettatore l'idea di una storia narrata e conservata nel corpo tecnologico, con le sue naturali omissioni e le sue continuità; fornisce a coloro che sono ancora vivi strumenti visivi per mezzo dei quali comprendere che la morte ha apportato la nozione di una vita e ricostruirne, quindi, i contorni biografici. Fermarsi a osservare quella bacheca virtuale, con la sua successione temporale di immagini e riflessioni, è come rendersi d'un tratto consapevoli che, con la morte, il presente viene inghiottito dal passato, il tempo non ha più né vitalità né senso, il divenire diviene biografia. Sale, quindi, l'angoscia naturale per la mancanza del conmiato e per il senso di incompletezza che, mai così nitida come sullo schermo del computer, è tipica di una morte avvenuta all'improvviso. L'interruzione inattesa, non calcolata né prevista solitamente all'interno di una vita scandita da ritmi e abitudini quotidiane, è senza ombra di dubbio amplificata da un social network come Facebook.

Il romanzo immaginario, che si sviluppa sulla bacheca di Facebook, diventa memoria culturale e rianimazione *spirituale* del defunto, tenuto lontano tanto dall'abbandono al dissolvimento quanto dall'imprigionamento nell'automatismo *spettrale*, anche attraverso la commemorazione struggente di amici e conoscenti. La bacheca comincia a riempirsi di messaggi di saluto, di dediche musicali, di ricordi. Messaggi diretti in forma colloquiale alla persona morta. Da una parte, sembrano tentativi di comunicazione con chi non c'è più; gli amici si rivolgono a lui come se fosse in grado ancora di leggere. Sopra una fotografia un ragazzo scrive: "Questa appendila alla nuvoletta accanto a te. Tanti Auguri!". Come se l'*anima del mondo*, la *Weltseele* che collega i vivi con i morti, gli spiriti con i corpi, secondo — per esempio — la filosofia idealrealistica di Schelling, trovasse ora la sua rivendicazione specifica all'interno delle bacheche di Facebook (un'interpretazione positiva di questo fenomeno è presente in McIlwain 2005; una negativa in Haverinen 2013; una neutra in Lagerkvist 2013).

Questo social network sembra, infatti, farsi carico della tradizionale comunicazione simbolica tra l'aldiquà e l'aldilà, una comunicazione percepita — davanti allo schermo del computer — come reciproca. Molto diversa da quella che creiamo sulla tomba della persona amata al cimitero, la quale è più pensata e immaginata che realmente "vista" con gli occhi. Da un'altra

parte, questi messaggi sembrano tentativi volti “a fare gruppo.” Si cerca cioè di condividere virtualmente il dolore con le altre persone, eludendo il pudore e le difficoltà che hanno spesso luogo nella realtà. Il commento sotto un messaggio di commiato sulla bacheca di Facebook, con magari il ricordo di un aneddoto o di una propria riflessione, non è invasivo perché si riesce a nascondere il proprio stato d’animo dietro allo schermo. Mentre nella realtà si fa più fatica a condividere quel dolore, quindi a vincere la vergogna di mostrare i propri sentimenti o di dire frasi banali. La tomba virtuale, che sommata a tutte le altre crea quel cimitero virtuale di cui si nutre MyDeathSpace, sito web strettamente collegato a Facebook, rende visibile e non solo immaginata quella serie di immagini che si mette in moto con lo spirare della vita. In fondo, compone lentamente quell’autorità che è all’origine del narrato e che poggia le sue basi sulla compiutezza della singola biografia¹.

In definitiva, si può dire che il corpo tipografico, tramite cui si manifestano gli spiriti dei morti, fornisca materia concreta al pensiero simbolico della *Geisterwelt*, così come è stato elaborato da filosofi come Schelling e Fechner, mantenendo intatto il valore della narrazione e del sapere tramandato. Fechner sostiene che il punto d’incontro tra vivi e morti è la memoria che i primi serbano dei secondi, nel senso che “la nostra memoria dei defunti non è altro che una conseguenza, un’eco, della loro vita consapevole quaggiù; la vita nell’aldilà è dunque una conseguenza di quella dell’aldiquà.” (Fechner 1836: 40) Egli aggiunge, poco dopo, che, allo stesso modo di un urto fisico, il quale è avvertito sia dalla parte che colpisce che da quella che viene colpita, “il ricordo di un defunto è un unico urto di coscienza avvertito da due parti.” (Fechner 1836: 41) Il fatto di non percepire il lato di coscienza dell’aldilà non ci deve portare a considerare reale solo il lato di coscienza dell’aldiquà.

Riprendiamo, una volta ancora, il racconto di Hebel citato da Benjamin, in cui a una donna innamorata è stato sottratto il promesso sposo.

A essere spezzato — secondo Fechner — è soltanto il filo della comunicazione esteriore: lo scambio, mediato dai sensi esteriori, attraverso cui essi si comprendevano, è divenuto infatti un rapporto interno e immediato grazie al senso interiore, con il quale però non hanno ancora imparato a comprendersi. (Fechner 1836: 41).

Tanto Eterni.me e Eter9, da un lato, quanto Facebook e MyDeathSpace, dall’altro, sembrano essere strumenti tecnologici con i quali insegnare sia ai sopravvissuti sia ai morti a continuare a comprendersi, tra l’aldilà e l’aldiquà, tramite le storie e i racconti, rendendo finalmente limpido il tessuto di cui si

1. Alcuni studiosi hanno interpretato questo tipo di reazioni “virtuali” alla “morte digitale” degli utenti come la dimostrazione ultima del carattere profondamente *intersoggettivo* dei social network: le singole identità non si costruiscono isolatamente, ma con il contributo degli altri utenti, creando così una specie di *archivio digitale* (cfr. per esempio Brubaker, Vertesi 2010).

riveste l'anima del mondo. Eterni.me ed Eter9 però, a mio modo di vedere, falliscono nell'intento perché mirano a eludere l'evento (la morte) che ha modificato il loro modo di comunicare, rappresentando pertanto solo un aggiornamento digitale del processo di rimozione socio-culturale del morire. Essi, come già sottolineato, evitando l'interruzione e la rottura della continuità, mettono a rischio tanto la narrazione quanto la tramandabilità del sapere. Facebook e MyDeathSpace, invece, riescono a fornire gli strumenti necessari per mantenere intatto questo scambio, fornendo all'infinito spunti per nuovi romanzi immaginari e tutelando al tempo stesso l'autorità della morte, la quale garantisce quella narrazione e quel sapere tramandato che Benjamin e Minkowski ritengono — a ragione — strettamente legati al morire, in quanto evento e processo che definisce la vita così com'è².

Riferimenti bibliografici

- ARIÈS P., *Essais sur l'histoire de la mort en Occident*, Éditions du Seuil, Paris 1975; trad. it. di S. Vigezzi, *Storia della morte in Occidente*, Bur, Milano 2006³.
- ASSMANN J., *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*, C.H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung (Oscar Beck), München 1992; trad. it. di F. de Angelis, *La memoria culturale. Scrittura, ricordo e identità politica nelle grandi civiltà antiche*, Einaudi, Torino 1997.
- BENJAMIN W., *Der Erzähler. Betrachtungen zum Werk Nikolai Lesskows*, in *Orient und Occident* 1936; trad. it. di R. Solmi, *Il narratore. Considerazioni sull'opera di Nikolaj Leskov*, in *Opere complete. VI. Scritti 1934-1937*, Einaudi, Torino 2004, pp. 320-345.
- BORGES J.L., *El Aleph*, Losada, Buenos Aires 1952; trad. it. di F. Tentori Montalto, *L'Aleph*, Feltrinelli, Milano 1961.
- BRUBAKER J.R., VERTESI J., *Death and the Social Network*, 2010. Paper presentato al CHI 2010 Workshop sul tema *HCI at the End of Life: Understanding Death, Dying, and the Digital*, Atlanta, GA: <http://www.dgp.toronto.edu/~mikem/hcieol/subs/brubaker.pdf>.
- CARROLL E., ROMANO J., *Your Digital Afterlife. When Facebook, Flickr and Twitter Are Your Estate, What's Your Legacy?*, New Riders, Berkeley (CA) 2011.
- COSSLETT R.L., *Digital humans give me the creeps, but there might be something in it*, "The Guardian", 08 april 2014: <http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/apr/08/digital-humans-deceased-avatar-black-mirror>.
- DERRIDA J., *Spectres de Marx*, Éditions Galilée, Paris 1993; trad. it. di G. Chiurazzi, *Spettri di Marx*, Cortina, Milano 1994.
- FECHNER G.T., *Das Büchlein vom Leben nach dem Tode*, Insel, Leipzig 1836; trad. it. di E. Sola, a cura di G. Moretti, *Il libretto della vita dopo la morte*, Adelphi, Milano 2014.

2. A proposito del legame tra social network e narrazione, la mia tesi prende la direzione opposta rispetto a quella di Han che, partendo dal rimando della parola "digitale" al dito (*digitus*) che conta, ritiene vi sia una distanza radicale tra la cultura digitale e il racconto (Han 2013: pp. 51-52).

- FERRARIS M., *Anima e iPad. E se l'automa fosse lo specchio dell'anima?*, Guanda, Parma 2011.
- FLUSSER V., *Ins Universum der technischen Bilder*, European Photography 1985; trad. it. di S. Patriarca, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi, Roma 2009.
- GARDE-HANSEN J., Hoskins A., Reading A. (Eds.), *Save As... Digital Memories*, Palgrave MacMillan, New-York 2009.
- GORER G., *The Pornography of Death*, «Encounter», October 1955, pp. 49–52; trad. it. di G. Sensi, *La pornografia della morte*, «Studi Tanatologici», n. 1, 2005, pp. 22–26.
- GUERRINI F., *Eterni.me, la vita (digitale) oltre la morte*, “La Stampa”, 16 marzo 2014: <http://www.lastampa.it/2014/03/16/tecnologia/eternime-la-vita-digitale-oltre-la-morte-ChU2PT038llAXaWp7EHGOL/pagina.html>.
- HAN B.-C., *Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machtstechniken*, Fischer Verlag, Frankfurt am Main 2014; trad. it. di F. Buongiorno, *Psicopolitica. Il neoliberalismo e le nuove tecniche del potere*, Nottetempo, Roma 2016.
- , *Im Swarm. Ansichten des Digitalen*, Matthes & Seitz, Berlin 2013; trad. it. di F. Buongiorno, *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Roma 2015.
- HAVERINEN A., *Actual(ly) Mourning: Using Autoethnography in Virtual Mourning Research*, paper presentato al “Death & Media Symposium”, Helsinki Collegium for Advanced Studies, 06/06/2013: https://www.academia.edu/4382651/Actually_mourning_Haverinen.
- LAGERKVIST A., *New Memory Cultures and Death: Existential Security in the Digital Memory Ecology*, “Thanatos”, vol. 2, 2/2013.
- MCLWAIN C., *When Death Goes Pop: Death, Media & The Remaking of Community*, Peter Lang, New-York 2005.
- MINKOWSKI E., *Le temps vécu. Études phénoménologiques et psychopathologiques*, d'Artrey, Paris 1933; trad. it. di G. Terzian, *Il tempo vissuto. Fenomenologia e psicopatologia*, Einaudi, Torino 2004².
- MINTO P., *Immortali? “Così parlerete con il caro estinto”*, “Corriere della sera”, 2014: <http://lettura.corriere.it/debates/immortali-cosi-parlerete-con-il-caro-estinto/>.
- MOREMAN C.M., LEWIS A.D. (Eds.), *Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age*, Praeger 2014.
- PETERS J.D., *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*, University of Chicago Press, Chicago 1999.
- PITSILLIDES S., *Transcending the Archive: Reflections on Online Identity and Death*, paper presentato al convegno internazionale “Memento Mori: Technology Design for the End of Life” (Austin, Texas, 06/05/2012): <http://www.digitaldeath.eu/texts/>.
- SISTO D., *Dallo scheletro digitale all'uomo artificiale: il post-umano e la strategia contro la morte*, «La società degli individui», n. 55, anno XIX, 2016/1, pp. 57–70.
- , “Stroncato da un male incurabile”: come la morte tecnica ha prevalso sul morire, «Lessico di etica pubblica», Anno IV, 1/2015, pp. 127–142.
- , *La sanzione di ogni narrare: sulla morte*, «Cosmopolis. Rivista di cultura», 02/2014, http://cosmopolis.globalist.it/Detail_News_Display?ID=79820.
- , *Narrare la morte. Dal romanticismo al post-umano*, ETS, Pisa 2013a.

——, *Dal simbolo al simulacro: il virtuale come anestesia dell'organico*, in G. Pezzano, D. Sisto (a cura di), *Immagini, immaginari e politica. Orizzonti simbolici del legame sociale*, ETS, Pisa 2013b, pp. 153–168.

VOVELLE M., *La mort et l'Occident de 1300 à nos jours*, Gallimard, Paris 1983; trad. it. di G. Ferrara degli Uberti, *La morte e l'Occidente. Dal 1300 ai giorni nostri*, Laterza, Roma–Bari 1993.

WARBURTON S., HATZIPANAGOS S. (Eds.), *Digital Identity and Social Media*, IGI Global, Hershey (PA) 2013.