

L'ALDILÀ DIGITALE: PARADISO IMMANENTE O MATERIALIZZAZIONE DI UN SOGNO?

DAVIDE SISTO
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

Abstract - My essay aims to show the meaning of the concept of a digital afterlife. On the one hand, I intend to highlight cinematic narratives that have imagined the future characteristics of a digital afterlife. On the other, I intend to underline the different aspects of the digital afterlife both in the online world and in virtual reality. The final aim is to highlight the fact that the digital afterlife is not so much about human immortality as it is about a new way of remembering people who have died.

Keywords: Digital Afterlife; Digital Death; Thanabots; Grief; Memory.

1. Da *Wonderland* a *I Met You*: l'aldilà nell'epoca del *Foreverism*

Un recente film di fantascienza sudcoreano, intitolato *Wonderland* e trasmesso da Netflix, mostra per un paio di ore cosa potrebbe succedere se, in virtù dell'intelligenza artificiale e della realtà virtuale, l'aldilà fosse pienamente integrato nella nostra vita di tutti i giorni. Il regista e sceneggiatore Kim Tae-yong narra, in primo luogo, il rapporto *post mortem* tra una madre single cinese e la piccola figlia. Dopo la sua morte, la donna mantiene, infatti, il contatto quotidiano con la bambina tramite gli schermi del computer e dello smartphone: riprodotta in Medio Oriente, la sua copia virtuale finge di essere in perenne trasferta per il suo lavoro da archeologa e ogni giorno fa svariate videochiamate con la figlia, la quale ignora il fatto di parlare con una sorta di spettro digitale. In secondo luogo, il regista sudcoreano ci rende testimoni delle cene di un'esperta di informatica insieme ai gemelli digitali dei propri genitori morti, i quali sono riprodotti su un gigantesco schermo televisivo. Infine, il film racconta la vita quotidiana di una giovane assistente di volo. Anche lei non rinuncia mai alle videochiamate con il compagno, un astronauta che vaga nello spazio. La realtà, anche in questo caso, è molto meno romantica di come appare a primo acchito: l'uomo è, infatti, in coma all'interno di una anonima stanza di ospedale. Nello spazio vi è "solo" la sua riproduzione virtuale, creata dall'agenzia *Wonderland* su suggerimento della donna, sotto shock per la possibile morte imminente dell'amato. Il risveglio non previsto dell'uomo genererà un curioso legame a tre tra la donna, il compagno in carne e ossa e la sua copia virtuale.

Wonderland è solo l'ultima delle rappresentazioni cinematografiche intente a immaginare il carattere immanente di paradisi virtuali creati con le tecnologie oggi in uso. Pensiamo alla celeberrima e romantica città di *San Junipero* inventata da *Black Mirror*, forse l'espressione più iconica della retromania pop anni Ottanta e Novanta, in chiave, però, tanatologica: il *post mortem* al suo interno coincide, infatti, con un malinconico mondo *yuppie*, pieno di discoteche che ripropongono i classici dei Simple Minds, Smiths, Bangles, Alanis Morissette e via dicendo. Ma meritano menzione, tra gli altri, anche il più ilare Lake View, l'hotel a cinque stelle in cui vengono uploadati i morti benestanti, secondo la narrazione della serie tv *Upload*, e la Sunshine Room, in cui una nipote guarda le partite di calcio con l'ologramma della nonna morta, secondo invece lo Sci-Fi *short film Sunshine Room* del regista Nick Lopez. Sono, di fatto, sempre più numerosi i racconti finzionali sul tema dell'immortalità e dell'aldilà digitali, i quali traducono nelle loro trame futuristiche una metamorfosi del reale tutt'altro che inverosimile. I classici immaginari del nonno volato tra le nuvole, secondo le spiegazioni canoniche date dai genitori ai propri bambini, sono sempre più trasposti all'interno di innumerevoli luoghi online o dentro mondi costruiti ad hoc tramite la realtà virtuale o l'intelligenza artificiale. Durante la visione del citato *Wonderland* non può non venire in mente il

documentario sudcoreano *I Met You*, trasmesso il 6 febbraio 2020 dall'emittente locale MBC. Questo documentario mostra, infatti, l'incontro all'interno di un aldilà in VR tra Jang Ji-sung e la riproduzione virtuale della figlia Nayeon, morta prematuramente a sette anni. La ricostruzione virtuale di Nayeon, mediante l'uso di qualche fotografia in grado di immortalare nei suoi pochi anni di vita e l'aiuto di una sua coetanea per la riproduzione dei movimenti fisici, è avvenuta all'interno di un'ambientazione bucolica, molto colorata, in cui la mamma ha festeggiato il compleanno della figlia deceduta con una torta – ovviamente – artificiale¹. Questo documentario è accompagnato da svariati altri esperimenti simili che, per esempio, permettono agli ologrammi dei morti di partecipare al proprio funerale o che producono un collegamento tra il mondo dei vivi e il mondo dei morti tramite la semplice Alexa. Mai come oggi è ricorrente il neologismo “thanabot” per descrivere il mix tra la morte, l'aldilà e l'intelligenza artificiale in una fase storica che, secondo le interpretazioni di Grafton Tanner, è caratterizzata dal *Foreverism*, vale a dire dalla non accettazione culturale della fine e, di conseguenza, della nostalgia che ne deriva (Tanner 2024).

2. L'aldilà digitale ovvero un nuovo modo di ricordare

Per capire meglio questo tipo digitale di *post mortem*, occorre, comunque, tener conto dei dubbi sollevati da studiosi come Douglas Davies e Anu Harju in merito all'uso un po' troppo ampio ed enfatico che facciamo del concetto generico di aldilà tecnologico (Davies 2024; Harju 2024). Entrambi, infatti, ritengono che la facilità con cui usiamo questo concetto ne determini un significativo impoverimento esplicativo, quindi un insieme di sterili generalizzazioni. Forse è più corretto distinguere i differenti significati e gradi che gli possiamo attribuire. In alcuni casi, questo mondo *post mortem* tecnologico si traduce in veri e propri “collegamenti misti” tra la realtà dei vivi e quella dei morti. Osserviamo l'ibridazione tra le due realtà, per esempio, sui social media, in cui i profili degli utenti deceduti si mescolano con quelli dei vivi, o nella messaggistica privata, WhatsApp in primis, in cui ognuno può conservare sul proprio smartphone l'insieme delle comunicazioni passate con la persona amata (messaggi scritti o vocali, fotografie, video). L'unione tra il presente continuo, proprio di chi produce e registra tracce di sé a tempo indeterminato, e la memoria di chi non può più oggettivamente farlo genera quell'infestazione spettrale che caratterizza, da sempre, la dialettica tra la presenza e l'assenza dei defunti nel mondo in cui viviamo. Pertanto, è normale che si produca un confusionario universo omologato, nel quale, mentre litighiamo per motivi politici con l'amico su Facebook o con il contatto su TikTok, possiamo condividere rimpianti o riflessioni personali sul profilo social del parente defunto da svariati anni o, in alternativa, registrare un messaggio vocale da condividere sul suo profilo WhatsApp. La rappresentazione dell'aldilà digitale come parte integrante e attiva del mondo presente la ritroviamo, inoltre, ogniqualvolta un musicista o un attore deceduto viene replicato dal suo ologramma, intento a portare avanti le attività artistiche del suo gemello biologico (pensiamo a Ronnie James Dio, Whitney Houston, Brandon Lee tra gli altri). C'è chi, come i musicisti dei Kiss, sta cominciando a plasmare il proprio avatar immortale, il cui compito è portare avanti *ad libitum* quell'attività musicale che ha reso popolare, negli ultimi cinquant'anni, la band americana. In altri casi, invece, l'aldilà digitale coincide proprio con un mondo a sé, separato, che, nel ricreare artificialmente gli stereotipi o le narrazioni del Paradiso, pone le riproduzioni artificiali dei morti in luoghi differenti da quelli frequentati quotidianamente, ma a cui abbiamo libero accesso tramite gli strumenti tecnologici in uso (pensiamo al social media Eter9, per fare un esempio). Il compito di questo tipo di aldilà consiste nell'evidenziare i segni tangibili e materiali della presenza imperitura di chi è diventato biologicamente assente². Harju parla a proposito di assemblaggi tecno-affettivi che, nella costruzione dell'aldilà digitale, chiamano in causa il nostro modo di interpretare le relazioni, di intendere la materia e di definire il ruolo dei dati che ogni giorno produciamo nel mondo

¹ Ho descritto più minuziosamente questo documentario in Sisto 2022, pp. 118-120.

² Per un'analisi più particolareggiata del tema dell'aldilà digitale, rimando a Sisto 2018.

online. Pertanto, ritiene che tali assemblaggi tecno-affettivi rispondano a logiche psicologiche, emotive e, anche, spirituali che mescolano – spesso in modo confuso – il sociale, il culturale, il religioso e il tecnologico.

Non va però dimenticato, mentre teniamo a mente tutte queste distinzioni, cosa afferma Jang Ji-sung dopo l'incontro in VR con la riproduzione virtuale della figlia Nayeon: “Forse è davvero il Paradiso. Ho visto Nayeon, che mi ha chiamata, mi ha sorriso, è stato molto breve ma è stato un bel momento. Penso di aver vissuto il sogno che ho sempre voluto. Spero che tante persone si ricordino di Nayeon dopo aver visto lo show”³. Il riferimento specifico al sogno che ha sempre voluto fare è particolarmente emblematico: forse, le varie tipologie di aldilà digitali non sono altro che la mera materializzazione tecnologica del nostro atavico desiderio di comunicare – una volta ancora – con chi abbiamo amato e che non è più con noi. Si tratta, in altre parole, non di mondi metafisici, divenuti all'improvviso immanenti, ma di tecnologiche concretizzazioni di proiezioni oniriche in cui vogliamo istintivamente immergere il nostro lacerante senso di perdita o la malinconia che proviamo per la fine di una relazione importante. D'altronde, lo ricorda bene Kenneth Goldsmith quando riprende dall'artista surrealista Joseph Cornell il neologismo *eterniday* per applicarlo alle caratteristiche temporali della dimensione online: in teoria, questa dimensione è sempre disponibile 24/7, non conosce interruzioni, non subisce l'alternanza tra il giorno e la notte o tra le quattro stagioni (Goldsmith 2017, pp. 90-92). Abituati da qualche decennio a questa forma di giorno eterno e alla disponibilità assoluta che ci garantisce, perché non utilizzarlo per modernizzare le nostre relazioni più o meno simboliche con chi è morto? Certo, il rischio di rimanere alienati all'interno di un lutto non elaborato è molto elevato e deve tener conto delle differenze territoriali e culturali che caratterizzano la comprensione della perdita e il modo di affrontare un lutto. Ma, forse, oggi abbiamo semplicemente trovato gli strumenti adatti per plasmare quei mondi paradisiaci *post mortem* a cui l'immaginazione, per secoli, ha fornito immagini, descrizioni e riflessioni di modo da attutire quella che rappresenta, da sempre, la più grande sofferenza per l'umano: la perdita di chi amiamo. L'aldilà digitale, nelle sue svariate espressioni, se da una parte può allarmarci, in quanto in grado di riprodurre perfettamente le caratteristiche biografiche dei morti a partire dalla loro precedente condivisione di dati online, dall'altra deve spingerci a ragionare sul motivo per cui sentiamo il bisogno di averlo a disposizione. Un bisogno che, mentre cerca di limitare la distanza tra i presenti e gli assenti, intercetta i processi atavici di costruzione della memoria e dei ricordi individuali e collettivi, permettendoci di lasciare un segno più o meno duraturo una volta che non ci siamo più fisicamente.

3. L'immaginario collettivo dell'aldilà

L'aldilà digitale è, probabilmente, il punto di arrivo più innovativo dell'insieme delle narrazioni e raffigurazioni dell'eventuale mondo *post mortem*. Le sue caratteristiche, così come si sviluppano tanto nei mondi online, quanto negli ambienti di realtà virtuale, intercettano – in termini multiculturali e interdisciplinari – le svariate rappresentazioni umane della vita dopo la morte. Per esempio, vi è un filo rosso che lega l'aldilà digitale alle teorie romantiche ottocentesche del cosiddetto “Mondo degli Spiriti” (*Geisterwelt*), il quale è stato elaborato soprattutto da pensatori quali Novalis, Schelling, Van Baader ecc. L'idea di una realtà *post mortem* abitata dalla componente “spirituale” del corpo che, come ci insegnano i maestri della teosofia del Seicento e del Settecento (Böhme e Oetinger in primis), sopravvive alla componente prettamente materiale, intercetta, infatti, le teorie spiritiche che – a cavallo tra l'Ottocento e il Novecento – hanno spinto gli esseri umani a cercare un contatto con i morti sotto forma di fantasmi. A tal proposito, vi è un collegamento tutt'altro che arbitrario tra i fantasmi digitali dei morti, evocati dall'intelligenza artificiale, e gli spettri, i quali fanno ritorno nel mondo dei vivi attraverso le manipolazioni delle fotografie e le sedute spiritiche. Questo tipo di presenza

³ Tratto dall'intervista: uesto viene detto all'interno dell'intervista fatta nel video su YouTube - <https://www.youtube.com/watch?v=uflTK8c4w0c&list=PLA1Ujma72FTxrY8k6MJao59yuauM6lVBi&index=2>

spettrale, che fa gioco sulla classica dialettica tra presenza e assenza del morto nella vita del dolente, ritorna nel Novecento e nei primi decenni del XX secolo attraverso le svariate rappresentazioni letterarie e cinematografiche dedicate a questo specifico tema. Penso, tra i molteplici esempi, al geniale racconto *L'invenzione di Morel* di Adolfo Bioy Casares che, a partire dalla prima metà del Novecento, ha fortemente influito sul rapporto tra cinema e aldilà e, successivamente, sul modo di interpretare le identità personali prolungate attraverso gli schermi. Questo tipo di presente assenza del morto, che si fonda sui progressi tecnologici in corso, tende generalmente a modernizzare in maniera inedita l'insieme delle rappresentazioni del *post mortem*, riconducibili alle differenti religioni monoteiste. Oggi, il processo di secolarizzazione riprende le tradizioni religiose, ampliandone le caratteristiche all'interno di una molteplice visione delle narrazioni dell'aldilà. In altre parole, quanto descritto in merito all'aldilà digitale risulta essere un esempio della metamorfosi in corso delle narrazioni relative al *post mortem*, tema centrale di questo numero, le quali presentano svariate forme e modalità di comunicazione, unendo il passato con il presente.

Bionota: Davide Sisto, tanatologo e filosofo, insegna all'Università di Torino e al Master "Death Studies & the End of Life" dell'Università di Padova. Collabora inoltre con l'Università di Trieste. Collabora insieme a Marina Sozzi e Cristina Vargas al blog "Si può dire morte", fa parte del Comitato Scientifico di Scuola Capitale Sociale e si è specializzato negli ultimi dieci anni sul tema della Digital Death, su cui tiene corsi di formazione in tutta Italia e su cui ha scritto diversi libri: *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale* (Bollati Boringhieri 2018; MIT Press 2020; Katz Editores 2022; Zigurate 2023; Passagen Verlag 2024), *Ricordati di me. La rivoluzione digitale tra memoria e oblio* (Bollati Boringhieri 2020; Polity Press 2021; Niin & Näin 2021; Ketebe 2025), *Porcospini digitali. Vivere e mai morire online* (Bollati Boringhieri 2022; Fondo de Cultura Economica 2023; Katz Editores 2023); *I confini dell'umano. La tecnica, la natura, la specie* (Il Mulino 2023). A settembre ha pubblicato *Virtual influencer. Il tempo delle vite digitali* (Einaudi), il primo libro filosofico sui *virtual influencer*.

Recapito dell'autore: da.sisto@gmail.com

Riferimenti bibliografici

- Davies D. 2024, "Afterword: Play, Personhood and Digital Mortality", *Social Sciences*, 13(8), p. 384.
- Goldsmith K. 2017 (2016), *Perdere tempo su internet*; trad. it. Bianco L., Einaudi, Torino.
- Harju A.A. 2024, "Theorising Digital Afterlife as Techno-Affective Assemblage: On Relationality, Materiality, and the Affective Potential of Data", *Social Sciences*, 13(8), p. 227.
- Sisto D. 2018, *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Sisto D. 2022, *Porcospini digitali. Vivere e mai morire online*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Tanner G. 2024, *Foreverismo. Fenomenologia di ciò che non finisce*; trad. it. Clamar R., Sisto D., Effequ, Roma.