

## La ricerca di una immortalità digitale?

### The search of a digital immortality?

*Il testo intende esaminare come le innovazioni tecnologiche permettono di costruire spazi nel web per modalità rituali funebri condivise e partecipate da parte di quelle stesse comunità che si muovono nella rete. Si può ipotizzare un nuovo processo di risacralizzazione dei rituali in riferimento ad un individuale sistema di significati. Nel web può essere possibile la riappropriazione dell'esperienza del dolore attraverso modalità inedite che permettono accessi e fruizioni flessibili senza limiti spaziali o temporali. Sono rituali interattivi che costruiscono una socialità elettiva messa in atto da scelte di inclusione nell'ambito di gruppi emotivamente significativi. La ricerca di un alter ego digitale che sopravviverà alla fisicità terrena rischia di offuscare l'identità stessa della morte.*

*The text intends to examine how technological innovations allow the construction of web spaces for shared funeral rituals and their participation by those same communities that move across the network. It can be assumed a new resacralization process of rituals referring to an individual system of meanings. The web may be capable of reappropriating the experience of pain through new ways that allow flexible access and fruition without spatial or temporal limits. They are interactive rituals that build an elective sociality, as practiced by the inclusion decisions under emotionally meaningful groups. The search for a digital alter ego that will survive the earthly physicality threatens to tarnish the very identity of the dead.*



**Carla Landuzzi**

Sociologo del territorio. Pubblicista. Docente universitario. Vicedirettore Fondazione IPSSER. Svolge studi sullo spazio abitativo, sulla fruizione dello spazio costruito, sulle ricadute sociali e formative delle innovazioni tecnologiche e dei videogiochi con riferimento alle persone fragili. Su questi temi ha pubblicato articoli e saggi.

Parole chiave: **Riti funebri; Cimiteri virtuali; Morte digitale; Rielaborazione del lutto; Morte**  
Keywords: **Funerary rituals; Virtual cemeteries; Digital death; Elaboration of mourning; Death**

I gruppi umani hanno bisogno di oltrepassare la propria *finitudine* per ricostruire la trama e le forme di una possibile eternità. Il rituale funebre, che permette di organizzare la dialettica individuale e sociale della memoria, risponde a questo compito.

La morte, rappresentando un limite alla coesione sociale, viene privata del significato di *perdita* per connotarsi come *passaggio* dalla società dei vivi a quella dei morti, utilizzando i riti funebri come specifici rituali di passaggio. Essi, rendendo possibile l'espressione socializzata del dolore, ricostruiscono quell'equilibrio che la morte ha infranto, consentendo e affermando, appunto, sia l'appartenenza del soggetto al gruppo sociale, sia la sua identità.

Oggi, si va delineando la modifica della dicotomia, proposta da Baudrillard, tra la città, luogo dei vivi, e il cimitero, luogo dei morti. I due luoghi vedono indebolita la loro reciproca impermeabilità per il delinarsi di un continuum "altro", in cui siamo proiettati e in cui siamo indotti a navigare.

È, ormai, affermazione diffusa riconoscere che facebook sia entrato nelle nostre vite, ma, più verosimilmente, constatiamo che è la nostra vita a essere *entrata su facebook*.

Nel corso del tempo, e senza che ne avessimo piena consapevolezza, l'impero costruito da Mark Zuckerberg è diventato un contenitore delle nostre vite, rendendo possibile, da un lato, la raccolta di quantitativi sempre

più consistenti di dati sensibili e, dall'altro, soprattutto negli ultimi anni, un incremento del numero dei social network in cui siamo presenti in modo simultaneo. Creiamo album delle nostre vacanze, dei nostri matrimoni, comunichiamo ai nostri amici le nostre vicende e viviamo in modo parallelo la nostra *vita reale e virtuale*, sovrapponendole a tal punto che difficilmente esiste una realtà che non sia riportata sul web.

La relazione tra reale e virtuale è talmente forte che può spezzarsi solo con la morte.

E mentre il nostro corpo e la nostra anima transitano *nell'al di là*, la nostra personalità virtuale rimane *fissata sul web* come se nulla fosse accaduto, è una personalità che si blocca, similmente alle lancette di un orologio che si fermano al momento dell'urto.

Si può notare che, quando una società traslascia i riti collettivi, non riconoscendosi più in essi, contestualmente avverte una sorta di deprivazione, per cui ricerca *forme altre* per rispondere alla necessità di uno spazio, di un tempo e di un linguaggio per esprimere la perdita dell'altro.

È un cambiamento drastico.

Si può sostenere l'ipotesi che si aprano scenari inediti di ricerca di un aldilà o di una resurrezione, deprivati del mistero e resi possibili per mano "digitale". La ricerca di una immortalità digitale.

Tradizionalmente, le forme per affrontare la morte erano legate al mondo reale. Venivano

programmati i rituali del commiato, si dava l'addio al defunto, ci si preparava a lasciarlo "volare in cielo", si allestiva il sepolcro per la memoria.

Attualmente si verifica la presenza di "alter ego" digitali che sopravviveranno alla fisicità terrena. Ci sono alcune decine di milioni di utenti deceduti i cui account sono attualmente su facebook, i loro profili sono la fotografia del lutto del nostro secolo. Si inizia a percepire l'esistenza di una nuova realtà da affrontare.

Le modalità e le forme del *cordoglio online* costituiscono uno tra gli effetti dei social media. In qualche modo rendono possibile, anche se limitatamente, l'interazione con una persona anche quando non esiste più fisicamente.

Elaboriamo i nostri lutti e sosteniamo gli altri nella loro elaborazione con modalità sempre più tecnologizzate e l'online invade la nostra vita e ci sfida a trovare nuovi schemi comportamentali.

È possibile utilizzare percorsi tecnologici che permettono di ricostruire forme inedite di rituali funebri riconducibili a molteplici forme della vita quotidiana. In tal senso si definisce uno spazio della *simulazione* che libera la ritualità dalla segregazione e dalla rimozione della morte, per consentire una sua appropriazione emotiva che la familiarizza e la rende partecipe del quotidiano. Attraverso tali strumenti è possibile individuare nuove modalità rituali, condivise e partecipate

da parte di quelle stesse comunità che si muovono nella rete.

II. Se in passato c'erano i luoghi preordinati per il transito, per i riti funebri, c'erano spazi dedicati al raccoglimento, alla preghiera, all'espressione delle nostre emozioni, oggi abbiamo i social.

Come cambia il rapporto con la morte ora che abbiamo *una vita nel web*?

Abbiamo la pagina di una persona con le sue foto, i suoi pensieri, le sue poesie condivise, pagine che in fondo non sono che una proiezione di noi stessi.

Poi il mutamento: la pagina personale di facebook diventa il luogo in cui si racconta la vita, uno spazio dove i familiari e gli amici commemorano la morte, dove lasciano messaggi come se fosse in corso una *comunicazione diretta* con la persona deceduta. In tal senso diventa uno spazio connesso ad altri dove, in caso di morte, i rapporti si invertono.

Non sono più io che racconto di me stesso, ma gli altri che raccontano di me.

Sono spazi, sottolineava Foucault, che hanno la particolare caratteristica di *essere connessi* a tutti gli altri spazi, ma in modo tale da sospendere, neutralizzare o invertire l'insieme dei rapporti che essi stessi designano, riflettono o rispecchiano.

Quindi, tutti leggono ciò che scriviamo e la morte si sdogmatizza, da intima, riservata,

solenne diviene pubblica, manifesta, condivisa. L'accento viene, quindi, posto su ciò che vogliamo mostrare delle nostre vite e su ciò che può costituire una sorta di eredità online. Troviamo profili di persone defunte che permangono nella loro "esistenza" per anni, a volte succede che un altro soggetto continui a scrivere in modo inquietante in nome della persona deceduta, a volte la password non viene trovata e lo spazio continua a essere un raccoglitore di pensieri per chi vuole lasciare un messaggio.

Indubbiamente il rapporto tra essere umano e morte, cioè il rapporto più primordiale che possa esistere, è stato influenzato dalle dinamiche del web. Si tratta di una svolta cruciale, in una società come la nostra in cui abbiamo perso, o comunque, si è indebolita la pratica di quegli strumenti che permettevano di ritualizzarla ed esorcizzarla.

La sacralità della dimensione carnale, dopo la morte, veniva evidenziata dal culto delle esequie e dalla grande solennità espressa dai cimiteri come luogo di culto e di commemorazione. Significativo, in tal senso, è il fatto che il fenomeno dei corpi incorrotti, o comunque, ben conservati sia stato spesso riportato al miracolo o alla santità o ad eventi straordinari.

La *ricerca di senso* dell'uomo postmoderno, connotata dal prevalere della percettività e della sfera personale su altri ambiti dell'esistenza umana, può essere la chiave interpretativa

di un processo di *risacralizzazione* che coinvolge in forme inedite anche i rituali funebri. La loro risacralizzazione procede per campi, ancora poco esplorati, considerati, di solito, poco solenni e poco formali, che sottolineano soprattutto l'impatto emotivo e il coinvolgimento personale.

Il sacro viene rimodellato in forme nuove, in riferimento al proprio sistema di senso e di significati, i cui temi emergono soprattutto dalla "sfera privata".

Il web si rivela essere un luogo in cui possono attuarsi nuove forme di ritualità personalizzate, sia per cogliere al meglio l'individualità del defunto, sia per sottolineare la condivisione emotiva che unisce i partecipanti.

Non si tratta di cerimonie standardizzate e consolidate, ma di celebrazioni, senza limiti di accesso, di una esperienza privata, come è quella della morte e del lutto, che si realizza con pratiche e gesti privati, ma nello stesso tempo condivisibili con altri. Costituiscono momenti celebrativi che richiedono forme comunicative proprie ancora in via di assestamento.

Nella società attuale, tecnologicamente avanzata, l'uomo si impatta con la morte con accresciuto smarrimento, può affrontarla o rimuoverla o gestirla sul piano ludico. Si può avviare, con la morte, una relazione contestualmente di coinvolgimento emotivo e di necessaria distanza per costruire uno spazio, un luogo da cui guardarla in posizione protetta. In tal senso può essere che il web

costituisca uno degli spazi in cui può avvenire la riappropriazione dell'esperienza del dolore, attraverso forme rituali nuove, che si avvalgono proprio della mediazione di uno schermo.

Si tratta di uno *spazio anomico* aperto e costruttivo, che risente della completezza con cui il tema morte è presente ed è affrontato nel web, uno spazio che può essere in grado di incidere sul tabù della morte.

Ne consegue che i meccanismi di rimozione, molto condizionanti e pressanti nella realtà, possono risultare allentati in quanto la struttura del web favorisce i contatti e le contaminazioni.

Infatti, navigando è possibile intercettare il tema morte in contesti anche molto diversi, mentre la nuova tecnologia attiva una condizione ludica determinata sia dalle caratteristiche tecniche, sia dalle disposizioni psico-percettive che stabilisce, in questo modo è possibile accostarsi all'argomento in una sorta di zona protetta. Si costruisce, attraverso lo schermo, uno spazio della protezione, dove in un processo circolare l'esercizio della immaginazione si coniuga con la simulazione e in esso intervengono sia l'esperienza che la conoscenza. Dove l'irreversibilità della realtà si trasforma nel proprio contrario, permettendo di approcciare il tema morte nella sua interezza e complessità.

Si delinea nel web, uno *spazio di prossimità*, in grado di attivare *connessioni* tra le persone in virtù di nodi emozionali comuni, uno

spazio che *sente la morte* come fenomeno complesso. I collegamenti ipertestuali permettono di accedere ad approcci differenti del tema morte, con livelli di approfondimento multipli. È possibile recuperare, in spazi tra loro contigui e comunicanti, settori esperti che nella così detta realtà sono separati.

La modalità globale di accesso e di fruizione, possibile nel web, definisce la morte come un tema completo, che non può essere separato tanto dalla vita sociale, quanto da quella privata, in quanto la morte, nel web, non è più impermeabile e costretta, da una segregazione invisibile, in un settore esclusivo o familiare o religioso o scientifico o specialistico. Va anche considerato che, proprio per la *permeabilità degli spazi* possibile nel web, la morte interessa non solo le persone direttamente coinvolte, ma appartiene anche alla comunità che vi partecipa virtualmente, secondo relazioni di prossimità, di vicinanza, di *inclusione momentanea*.

**III.** Tali orientamenti hanno avuto, e avranno in seguito, ricadute su molteplici sistemi nell'ambito della vita umana, che produrranno trasformazioni di indubbio interesse, in quanto la vita digitale sta sempre più interagendo con la *morte digitale*.

Può essere opportuno evidenziare come nel web si apra uno *spazio "per la morte"*, non limitato alla narrazione, ma pervasivo anche dell'azione, e questo grazie alla *interattività*,

modalità strutturale che propone di agire, comunicare, costruire relazioni attorno a qualsiasi tema, inclusa la morte. Frequenti esempi sono le attivazioni, attraverso il web, di azioni di sostegno al lutto e azioni di sostegno ai familiari delle persone decedute.

Vengono tessute, nel web, reti di contatti che si attivano secondo le consuete modalità di accesso e che riescono a creare *legami forti* riportabili, per certi aspetti, a quelli che si attivano nella realtà, al punto che può accadere che tali legami si estendano anche nell'ambito della vita reale.

In questa prospettiva si situano i *cimiteri virtuali*, come pure blog e siti dedicati alla "vita-morte digitale". Si tratta di *luoghi*, o di *non luoghi, telematici* in cui è possibile attuare una sepoltura virtuale e una commemorazione sempre "in corso".

I cimiteri virtuali costituiscono, al momento, l'espressione più radicale e avanzata delle trasformazioni dei rituali funebri, attraverso l'uso di uno *spazio anomico*.

Si tratta di uno spazio in cui è possibile commemorare i defunti attivando rituali più *liberi e interattivi* rispetto a quelli reali. E' possibile, quindi, spezzare la rigidità di un calendario e di una prassi rituale proprio in ragione di motivi strutturali. Da un lato, ci sono analogie con la realtà in quanto si possono deporre fiori, accendere candele, lasciare dediche digitali, dall'altro, ci sono differenze, si possono arricchire le informazioni sui defunti,

usando foto, video, filmati, come pure si possono condividere emozioni e pensieri con altre persone.

Negli spazi virtuali è possibile erigere monumenti che il tempo non altera e non consuma.

Possono essere cimiteri "virtuali videogiochi" o cimiteri "virtuali ipertesto" oppure cimiteri "virtuali pagina personale", in ogni caso, ogni forma di simulazione impegna, a livelli diversi, l'esperienza della morte e la sua rielaborazione, mostrando caratteristiche ben precise.

Tali opere commemorative aprono nuovi scenari in cui i limiti e i confini, o comunque le settorializzazioni, indotti dal *tempo* e dallo *spazio*, vengono annullati. Il trascorrere del tempo non li deteriora e in qualsiasi momento da qualsiasi punto della terra possono essere visitati.

Questa flessibilità comporta una *de-ufficializzazione* e una *de-istituzionalizzazione* delle celebrazioni, in quanto la attribuzione di significati è gestita e confermata da colui che accede materialmente al sito.

Inoltre, diversamente dal cimitero reale, non costituisce uno spazio separato, si tratta, invece, di uno spazio multifunzionale e integrato alla realtà. Sostanzialmente il cimitero virtuale costituisce un *punto di scambio* di informazioni e di condivisione del lutto, si configura come uno *spazio di prossimità* tra persone, ma anche di vicinanza

alla vita quotidiana.

L'accesso a queste nuove forme di ritualità avviene senza la costrizione di spostamenti verso il luogo preordinato alla memoria dei defunti, non è più un direzionarsi verso spazi specifici "al di fuori" dei flussi della quotidianità. Inoltre, la possibilità degli utenti di trasformare i cimiteri virtuali in pagine personali, con procedure e codici comunicativi propri, fa sì che il rito e la memoria non siano più pratiche generiche e rigidamente codificate, ma siano *flessibili*, in relazione alle necessità dei familiari, prevedendo la partecipazione attiva della comunità affettiva che condivide e comunica, al proprio interno, l'esperienza della morte e le emozioni e il dolore.

Lo spazio dei cimiteri virtuali e dei siti dedicati alla morte, più che un rituale nuovo nelle sue forme, propone e apre uno *spazio in costruzione*, in cui prende forma un rituale da scegliere e da adeguare ripetutamente alle esigenze e alle situazioni, in continua trasformazione, in cui si trova immerso l'uomo postmoderno.

Sono tematiche multiformi che aprono prospettive complesse, non sempre univoche, coinvolgendo gli interessi di varie discipline.

Non sono rari gli orientamenti di pensiero che affermano come la definizione e la circoscrivibilità delle dimensioni spazio-temporali, dei luoghi e dei tempi del commiato e della memoria, debbano essere significative

e imprescindibili. Diffuse sono, infatti, le opinioni secondo cui l'individualizzazione dello spazio costituisce elemento significativo nella relazione che si viene ad instaurare con il defunto. Identificare i defunti in un luogo significa pensare che non sono dovunque, in *un dovunque che li disperde*. La localizzazione e la definizione spaziale dei defunti contribuisce a dare ordine e complessità all'orizzonte dell'esistenza quotidiana. Analogamente per quanto riguarda la dimensione temporale. Definire e dedicare una giornata per un pensiero speciale ai defunti, localizzandolo spazialmente e temporalmente, significa liberare la mente da una loro *perturbante presenza*. In tal senso uno spazio e un tempo per i defunti potrebbe significare un *ordine spazio temporale* per le società e per i soggetti. Ciò ovviamente non significa che gli affetti non ci sollecitano a cercare i nostri cari con temporalità e frequenze personalizzate, non solo nei cimiteri, ma anche in altri luoghi legati alla loro esistenza terrena.

L'esigenza di personalizzare un momento emotivamente fondamentale come la morte è al centro del World Wide Cemetery di Michael Kibbee, convinto di realizzare uno strumento in grado di sostenere il lutto, di comunicare e scambiare dolore e conforto con il maggior numero possibile di persone.

Lo scambio comunicativo stabilisce e rinforza una comunione di persone che condividono pensieri ed esperienze, contestualmente

propone informazioni biografiche sul defunto. Il punto centrale è costituito dal legame tra *tecnologia, sfera emotiva e relazione sociale*, in quanto, attraverso l'utilizzo del cimitero virtuale, si possono creare ipertesti familiari, i quali offrono la possibilità di costruire identità condivise attraverso una costellazione di frammenti, di esperienze personali veicolate dal web. Viene a costruirsi una *socialità elettiva*, una appartenenza alla collettività messa in atto da continue scelte di *inclusione*, sia in forma transitoria che continua, nell'ambito di gruppi emotivamente significativi.

Se, da un lato, tutto ciò può sembrare una stravaganza o una rappresentazione improbabile, dall'altro, si assiste ad un incremento di utilizzatori e ad una diffusione degli strumenti finalizzati alla "commemorazione" sul web. Indubbiamente, l'accesso risulta semplificato, è una questione di click, non ci sono procedure burocratiche di alcun genere. I cimiteri virtuali accolgono gli ospiti in modo quasi sempre gratuito e senza richiedere specifiche abilità informatiche.

Nel cimitero virtuale non ci sono orari, non ci sono vincoli di tempo o di spazio, è sufficiente una connessione attivabile in qualsiasi luogo. Una "memoria", quindi, immediata, che permette un accesso continuo e "sempre aperto", non condizionato da orari e, come tale, può essere costantemente aggiornata. E in questo spazio, che diversamente dal significato della lapide tombale, *non ha limiti*,

si costruisce la memoria del defunto con notizie e informazioni sempre disponibili e integrabili.

Il lutto e il ricordo vengono espressi con la *digitalizzazione delle tombe*.

Si vanno diffondendo "Qr code" sulle lapidi dei cimiteri per visualizzare le biografie dei defunti su smartphone, come pure le bacheche di facebook di persone morte per incidenti o per malattie che si trasformano in "luoghi" di un vero e proprio dialogo con il defunto.

È un perenne essere presente nella rete e qui la morte diventa "social" e i defunti possono "cinguettare". Si costruiscono portali che propongono all'uomo 2.0 l'immortalità digitale, la partecipazione ad un nuovo giardino dell'Eden creato da bit e pixel.

Sono cimiteri virtuali alcuni dei quali si attrezzano a compiere un avanzamento rispetto all'e-cemetery, al fine di costruire una vera e propria identità in grado di avere vita propria, un avatar che simuli il comportamento del defunto e possa interagire con le generazioni future. Punta dell'iceberg di un fenomeno in estensione è questo sistema capace di apprendere il comportamento di un profilo e di *replicarlo dopo la morte*.

Progetto ambizioso e inquietante è quello di usare i materiali multimediali che narrano la nostra vita per "alimentare" i logaritmi di una intelligenza artificiale che agirà e interagirà come noi e che "sarà noi" quando noi non ci saremo più.

Indubbiamente, sostengono Benkel e Meitzler, si andrà verso una diffusione dei nuovi strumenti digitali nell'atto commemorativo. La prospettiva è già significativamente diffusa in Inghilterra, Danimarca, anche in Italia alcune aziende funebri hanno inserito la voce "memoriale digitale" nel loro listino prezzi. In Germania il sistema di commemorazione digitale si è diffuso da tempo. Il trend della commemorazione online sembra raccogliere sempre più interesse, anche se non mancano posizioni critiche.

La *morte digitale* è un tema che coinvolge varie professionalità, ma soprattutto web marketer, proprio in ragione di possibilità di business. Prende consistenza una nuova *industria* centrata sul tema della morte su Internet. Google, per esempio, ha avviato l'Inactive Account Manager, un sistema che permette di *pianificare il proprio aldilà digitale*, specificando anche chi erediterà i propri video di YouTube. Sempre più diffuse sono anche le società che si occupano di fare corrispondere *dipartita analogica e dipartita digitale* rimuovendo password, dati e profili. L'era digitale ci pone di fronte non solo tecnologie nuove per gestire la nostra eredità, ci pone di fronte alla *tentazione* di prolungare il nostro "esistere" oltre la morte fisica.

**IV.** Impegnativa è la domanda che dobbiamo porci: sono soluzioni rispondenti alle reali necessità dell'essere umano o, forse, stiamo

vendendo l'anima, più che al diavolo, al *marketing*?

Diffuse sono, inoltre, le obiezioni a queste nuove modalità che si ritiene possano snaturare la morte, o per meglio dire *il sentire sulla morte*.

Se la morte nella sua dimensione reale e cruda viene rimossa o non se ne parla o si tende a non assistervi, nella dimensione virtuale diventa inafferrabile *l'identità stessa del morire*.

Da alcune interviste emerge come, nell'attuale società, sia sempre più difficile trovare *modalità comunicative* per esprimere il lutto e la morte.

La rete può divenire quel "luogo" per instaurare con la morte una relazione che è, contemporaneamente, di coinvolgimento emotivo e di necessaria distanza, e di simulazione per costruire uno spazio da cui "osservare" *il sentire sulla morte* in posizione "protetta".

Indubbiamente, è interessante notare come un contesto originariamente ludico, come è quello della simulazione giocata attraverso lo schermo, riferita sia alla ricerca di prodotti specifici (siti specializzati, cimiteri virtuali), sia all'uso di strumenti standard (forum, blog, etc), può non solo catalizzare le emozioni e il dolore della perdita, ma anche produrre esperienze che, recuperando la funzione del rituale, elaborano le emozioni.

Tuttavia il fenomeno è di estrema complessità

e il dibattito che si apre è quanto mai vivace.

In tal senso alcuni orientamenti di pensiero sottolineano che *il rischio* che si può correre è la *non elaborazione del lutto* e della perdita, in ragione del sostituire alla vita del defunto una esistenza palliativa. In una società in cui la fede in un aldilà è sfumata, o comunque è indebolita, lo spazio virtuale ci offre un *aldilà pronto e immediato*.

La sopravvivenza, dopo la morte, assume, quindi, forme nuove e il concetto di "memoria" di derivazione foscoliana, non più riservato ai grandi uomini, è alla portata di tutti. Però, si tratta di una "memoria" che in realtà non è eterna, è legata alla intenzione e alla volontà di altre persone di connettersi con me, ma nel caso in cui nessuno si connetta la *mia morte è duplice*.

In rete *non esiste sepoltura*, non esiste neanche "illacrimata". Nella realtà virtuale, mancando il corpo, non c'è possibilità di sepoltura. La sepoltura costituisce un passaggio centrale nella rielaborazione del congedo, il gesto nella sua materialità rende possibile percepire lo stacco dalla presenza fisica della persona defunta, avviando un processo di rielaborazione, che può trovare conforto in una presenza e in una vicinanza in altre forme.

I riti funebri sottolineavano la temporalità, la spazialità e la prossimità con il defunto, evidenziati in alcuni momenti dei rituali. Il trasporto a spalla sottolineava, per esempio,

la prossimità tra i vivi e il defunto, rallentava l'accompagnamento, si rendeva onore al defunto sostenendone il peso. Era presente anche un'altra funzione suppletiva cioè il prestare le gambe a chi non c'è più, la lentezza assumeva un valore simbolico, sottolineando che la vita è inscindibile dalla morte che attende ciascuno con passo lento e paziente.

Gli asettici e veloci funerali odierni sono meccanismi di negazione, diversamente dai funerali di un tempo che, nella loro materiale ritualità, miravano a sottolineare la *radicale diversità* della condizione del defunto.

Il mutamento tecnologico ha reso possibile spazi di prossimità che sembrano annullare la radicale diversità della condizione del defunto. Nel vortice accelerato di bit e di connessioni, dal punto di vista temporale la velocità si approssima alla istantaneità e, in questa paradossale contemporaneità, anche la morte diviene parte del flusso. In fondo *la società ha espulso la morte* (eccetto quella dei grandi personaggi) o, quanto meno l'ha proiettata in altri mondi.

#### Riferimenti bibliografici

- J. Baudrillard, *Lo Xerox e l'infinito*, in A. Ferraro, G. Montagano, *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa&Nolan, Ancona/Milano 2000  
F. Gamba, *Lo spazio dello schermo*, Celid, Torino 2004  
R. Hertz, *Etude sur la représentation collective de la morte*, 1907, in U. Fabietti, *Storia dell'antropologia*, Zanichelli, Bologna 2001  
T. Luckmann, *La religione invisibile*, il Mulino, Bologna 1969  
Maffesoli, M., *Le rythme de la vie, La table ronde*, Paris 2004