

# DALL'ORCO ALL'AVATAR: MITI ANTICHI E ALDILÀ DIGITALI IN *UPLOAD* DI GREG DANIELS

ANNA CHIARA CORRADINO  
UNIVERSITÀ DI ROMA TOR VERGATA

**Abstract** - This contribution analyzes Greg Daniels' series "Upload" (2020-) through the lens of ancient mythology, specifically examining parallels between the show's narrative and the myth of Adonis, Aphrodite, and Persephone. Set in 2033, the series follows Nathan Brown, who after his death is uploaded to a digital afterlife called Lakeview, where he becomes entangled in a complex relationship between two women: his controlling girlfriend Ingrid and his digital afterlife guide, Nora. The analysis demonstrates how the series unconsciously recreates the structural elements of ancient myths of female dominance and male objectification. Nathan's character mirrors Adonis in his exceptional beauty and passive position between two competing female figures. Ingrid, with her obsession with artificial beauty and controlling nature, parallels Aphrodite, while Nora, characterized by darker features and her role as guardian of the digital afterlife, embodies a modernized Persephone. The study employs a transformative approach to classical reception, viewing ancient myths not as static sources but as continuously evolving narratives that adapt to contemporary contexts. *Upload* transforms traditional mythological elements to address contemporary concerns about digital immortality, body commodification, and post-human existence. The series' digital afterlife concept parallels ancient Greek understandings of the afterlife, while its treatment of death and digital consciousness reflects modern anxieties about mortality and technological advancement.

**Keywords:** *Upload*; Digital Afterlife; Death; Female Dominance; Persephone; Adonis; Aphrodite.

## 1. Introduzione

Definire l'aldilà digitale e in generale l'aldilà è una delle sfide con cui la cultura occidentale si è variamente misurata a diversi livelli concettuali, morali, teologici. L'aldilà è di per sé un concetto complesso, frutto di un incontro-scontro tra paure umane e desiderio di esistenza *post-mortem* che a partire dalle prime civiltà indoeuropee ha caratterizzato l'immaginazione in modo pervasivo e continuo. Nella cultura occidentale, in particolare, i due grandi sistemi di riferimento (l'aldilà genericamente pagano e quello cristiano) sono stati forieri di diverse opere letterarie e visuali in cui lo spazio fisico del dopo-la-morte si è intersecato a più riprese con quello del prima-della-morte. Se però il paradigma cristiano, e diffuso da un testo così capillarmente presente nella cultura occidentale come la *Commedia* dantesca, è stato a lungo il modello di riferimento con cui l'età moderna ha immaginato l'aldilà, gli dèi greco-latini offrono alla contemporaneità molti spunti per immaginare un mondo possibile in cui la vita dopo la morte è caratterizzata da una maggiore interazione positiva con la vita. Non è pertanto un caso che alcune delle rappresentazioni degli aldilà contemporanei riprendano da vicino delle strutture mitiche tipiche del mondo greco-latino e scartino, quantomeno parzialmente, il modello cristiano. Sebbene queste osservazioni richiedano uno studio più ampio e approfondito sul panorama artistico contemporaneo riguardo agli aldilà, questo intervento si propone di analizzare un caso specifico in cui l'immaginario greco serve da cornice strutturale per dipingere una dinamica *post-mortem* che richiama l'antichità in maniera implicita, sebbene evidente. In particolare, la narrazione della serie prodotta da Amazon, *Upload* di Greg Daniels ricrea da vicino le vicende della triade mitica Afrodite, Adone, Persefone, mostrandosi come punto di partenza utile per ricostruire le modalità con cui l'aldilà contemporaneo ricama sulle dinamiche mitiche antiche.

Lanciata nel 2020 e tuttora in produzione, *Upload* conta al momento 3 stagioni. La serie è ambientata nel 2033 e narra di un futuro in cui gli esseri umani possono "caricare" (*upload*) la propria coscienza all'interno di un avatar, al momento della morte, in un aldilà digitale - un ambiente più o

meno ideale a seconda del piano d'abbonamento acquistato<sup>1</sup>. Quando Nathan Brown (Robbie Amell) muore prematuramente per un incidente stradale, dalle dinamiche sospette e apparentemente causato dalla sua auto a guida autonoma, viene accolto nella sua versione del paradiso, *Lakeview*, da Nora Antony (Andy Allo). Lei è un'assistente umana (un "angelo") incaricata di affiancare le anime digitali nelle fasi iniziali di adeguamento al nuovo piano di esistenza *post-mortem*. Ingrid Kannerman (Allegra Edwards), la fidanzata facoltosa e controllante di Nathan, finanzia il costoso *upload* del ragazzo a *Lakeview* e mantiene una presenza costante nella sua vita digitale. La serie segue questo triangolo di personaggi mentre Nathan si abitua alla vita dopo la morte, diviso tra Ingrid e la crescente attrazione per Nora, mentre cerca di comprendere le cause della sua improvvisa morte.

Noto per la sua creazione della popolare serie televisiva *The Office U.S.*, Greg Daniels ha concepito il concetto dell'aldilà digitale di *Upload* più di trent'anni fa, alla fine degli anni '80. L'idea nacque mentre passeggiava per le trafficate strade di New York, immerso in sessioni di brainstorming per gli sketch del *Saturday Night Live*. All'epoca, la nozione di un aldilà digitale era puramente relegata al regno della fantascienza, con limitate applicazioni o considerazioni pratiche nel mondo reale:

Così ero a New York, lavoravo per *Saturday Night Live* e vagavo per le strade con questo taccuino da reporter, cercando di trovare idee [...] E sono passato davanti a uno di quei negozi di elettronica nel centro città - nel display parlavano di digitale contro analogico - e ho iniziato a pensare a quale potesse essere la cosa più estrema che si potesse digitalizzare<sup>2</sup>.

Da allora, il mondo ha subito trasformazioni significative. Riconoscendo la necessità di rimanere al passo con le tecnologie in rapida evoluzione, Greg Daniels ha partecipato attivamente a fiere come *The Consumer Electronics Show* per mantenersi informato sugli ultimi progressi. Dal 2013 in poi, ha dedicato la sua vita alla scrittura di questa peculiare serie ibrida di fantascienza. Di conseguenza, *Upload* si presenta come un'abile fusione di tecnologie all'avanguardia, elementi dal mondo dei videogiochi, lo stile comico distintivo di Daniels e una avvincente narrazione investigativa di fantascienza.

Prima di addentrarci nel nucleo dell'analisi, è essenziale fornire una sintetica panoramica della prospettiva teorica impiegata in questo studio riguardo al rapporto con l'antichità greco-latina, in modo da poter capire la chiave di lettura che mi spinge a fare un parallelo tra *Upload* e alcune narrazioni della cultura antica. La ricerca contemporanea ormai da decenni ha abbracciato un approccio più fluido e critico verso ciò che ormai viene considerato anacronistico: il concetto di "ricezione dei classici". Questo approccio mira a riconcettualizzare le interazioni tra l'antico e il moderno, incorporando una riflessione ermeneutica che consideri non solo i prodotti antichi e moderni, ma anche la necessaria mediazione delle prospettive contemporanee, delle tradizioni intermedie e dei diversi pubblici con cui l'antichità si è scontrata fino a oggi. Pertanto, un approccio realmente proficuo non può che tenere conto delle numerose variazioni che un testo o, in generale, una produzione immaginaria dell'antichità, come un mito, ha subito nel tempo. È stata infatti per lungo tempo adottata, da parte di chi studia il mondo antico, una metodologia fortemente, sebbene talvolta inconsapevolmente, "colonizzatrice" dell'antichità, ignorando la moltitudine di voci di diverse culture che hanno ascoltato e reinterpretato questi testi. Pertanto, la mia proposta è quella di trattare l'antichità come un oggetto sempre riattualizzato, sulla scia del concetto di "trasformazioni

---

<sup>1</sup> Lascio deliberatamente da parte il discorso, seppur centrale, di *Upload* in cui si porta avanti una critica alla capitalizzazione umana e al privilegio anche nella morte che richiederebbe un contributo a sé che è stata in ogni caso già esaustivamente analizzata in Natale 2024, pp. 144-146.

<sup>2</sup> "So I'm in New York working for *Saturday Night Live* and I'm wandering around the streets with this reporter's notebook, trying to think of ideas [...] And I went past one of those electronic shops down in Midtown — they were talking digital versus analog in some display — and I started thinking about what would be the ultimate thing that you could digitize." Intervista rilasciata a *Mashable*, il 1° Maggio 2020, cit. in Foreman 2020. La traduzione è a cura dell'autrice dell'articolo.

dell'antichità"<sup>3</sup>, che vede nei testi antichi e, aggiungerei io ancor più nei miti antichi, dei prodotti sempre attuali che nel trasmettere il passato trasformano anche l'antichità stessa (Baker et al. 2019, pp. 9-26). L'approccio trasformativo è anti-gerarchico in quanto rifiuta la nozione di antichità e contemporaneità come poli opposti e al contempo riconosce gli *output* della ricezione come prodotti di un *continuum* trans-storico, sebbene caratterizzato da (dis)continuità. Adottando questa prospettiva, diventa evidente come un mito, che di per sé è già un concetto mutevole, soggetto a perenne metamorfosi, si trasformi e ritransformi la sua tradizione proprio nell'atto della ricezione. Seguendo questo paradigma alcune vicende mitiche come quella di Afrodite, Adone e Persefone, che vedremo fra poco, possono essere studiate anche nei recessi di testi contemporanei, che ne usano la struttura mitica, pur non citando esplicitamente il mito. La metodologia, infatti, incorpora considerazioni di adattamento e intertestualità, traendo ispirazione dalla nozione di Massimo Fusillo (2019) del "polimorfismo dell'immaginario" e dalla comprensione del mito come un conglomerato di "fasci di potenzialità che si realizzano e si espandono a seconda di alcune componenti fondamentali: lettori, pubblici, comunità interpretative, artisti, adattatori" (Fusillo 2019, p. 9).

Questa metodologia dinamica intende superare le categorie statiche di "classico" e "ricezione", riconoscendo gli aspetti transculturali e intermediali dei miti impiegati in *Upload* mentre vengono semanticamente modificati dalle interpretazioni contemporanee. Questi adattamenti non solo trasmettono nuovi miti alle generazioni future, ma contribuiscono anche all'evoluzione continua del mito stesso.

## 2. Morte ed Era Digitale

La disseminazione della morte in corpi, luoghi, emozioni e altri aspetti del vivere umano è stata foriera di narrazioni variegata che trascendono le mere connotazioni fisiche o mediche del concetto stesso di cessazione della vita. Per questo motivo, esempi disparati di narrazioni degli inferi costellano la cultura del Nord Globale dall'antichità a oggi<sup>4</sup>. Inoltre, il campo degli studi postumani e transumani, che si concentra sulla narrativa contemporanea e l'influenza delle tecnologie sulla nostra vita quotidiana, ha innescato una profonda riconcettualizzazione del corpo umano e del nostro rapporto con esso. Questa rivalutazione ha provocato una significativa alterazione di alcune concezioni profondamente radicate nell'immaginario collettivo occidentale. Degne di nota all'interno di questo campo di indagine sono la teoria del *cyborg* e gli studi sul cyberspazio, che stanno rimodellando e ridefinendo nozioni consolidate come l'aldilà, la corporeità, la vita e la morte<sup>5</sup>.

All'interno della cultura contemporanea del Nord Globale, si possono inoltre identificare numerosi percorsi che esplorano variamente l'interazione con la morte e l'aldilà. Progetti come LifeNaut ed Eter9<sup>6</sup> sono paradigmatici, perché permettono agli utenti di creare un avatar attraverso un'intelligenza artificiale che si arricchisce nel corso degli anni, mentre la persona è ancora in vita, e che promette di fare un backup della memoria digitale per mantenere l'avatar degli utenti immortale.

<sup>3</sup> La metodologia qui proposta riprende da vicino le idee di "Transformationen der Antike" ideate da Hartmut Böhme ed espanso dal gruppo di lavoro di alcune università tedesche riunite nel *Sonderforschungsbereich* 644. Per una panoramica completa si veda l'introduzione in Baker et al. 2019. Ho, inoltre, proposto un approccio analogo in Corradino 2023 per trattare il mito di Eco in alcune fasi della sua cultura contemporanea.

<sup>4</sup> Recentemente sono infatti uscite diverse panoramiche sulla morte nelle sue rappresentazioni antiche e moderne che sarebbe tuttavia borioso qui ripercorrere, basti però citare i recentissimi Garrett 2015, Linàres Sanchez 2020, Gee 2020, Herrero de Jáuregui 2023.

<sup>5</sup> Mi riferisco a un'ampia gamma di teorie difficili da riassumere brevemente. Per una panoramica introduttiva, si vedano i testi fondamentali di Haraway (1991) e Braidotti (2013). Per una bibliografia esaustiva consultare Thweatt-Bates 2016. Per una panoramica storica ed etica del Transumanesimo si veda Huberman 2020. Per una prospettiva transumana e che riflette sulle concezioni anticapitalistiche insite in *Upload* si veda Natale 2024.

<sup>6</sup> <https://www.lifenaut.com>; <https://www.eter9.com>. Data dell'ultima consultazione 08/11/2024. Qui si possono inoltre citare funzioni dei social media come la funzione "erede" su Facebook, che consente alla persona designata di pubblicare contenuti e accettare amicizie, senza però poter accedere ai messaggi privati o cancellare contenuti esistenti.

Gli studi sulle esistenze digitali *post-mortem* e in generale di quelli che si possono definire “aldilà digitali”, ossia “the continuation of an active or passive digital presence after death” (Savin-Baden, Burden e Taylor 2017, p. 11 e cfr. Burden e Savin-Baden 2019, *passim*), sono recenti. Nel 2020, Maggi Savin-Baden e Victoria Mason-Robbie hanno curato *Digital Afterlife. Death Matters in Digital Age*, una raccolta di saggi che problematizzano questioni come la concettualizzazione della “persona defunta” e del “corpo” nella cultura contemporanea, analizzando l’impatto della tecnologia sull’interazione che le persone hanno con esse. In Italia il dibattito è stato ampiamente esplorato dallo studioso che apre anche il presente numero della rivista, Davide Sisto, che attraverso diversi interventi accademici e non accademici si è confrontato con la questione della morte virtuale e in generale con la vita digitale dopo la morte (Sisto 2018; 2020)<sup>7</sup>. Questo interesse diffuso per le sopravvivenze digitali ha inoltre incrociato, ovviamente, a più riprese il discorso della morte concepita religiosamente, che d’altro canto ha con la tecnologia una continua interazione. Scrive in merito Rachel Wagner (2012) che “sia la religione che la realtà virtuale possono essere viste come manifestazioni del desiderio di trascendenza, il desiderio di una qualche forma di immaginazione o di esistenza che si trova appena oltre la portata delle nostre vite ordinarie”<sup>8</sup>. Non è, dunque, un caso che gli schemi presi a modello per la costruzione degli aldilà digitali ricalchino gli aldilà concepiti da diverse religioni, tra le quali proprio quella greco-latina. Il collegamento tra memorie “caricate” in un mondo a immagine e somiglianza di quello contemporaneo e l’anelito alla trascendenza non solo si allinea con più ampie aspirazioni religiose, ma riflette anche un desiderio condiviso di ricreare un paradiso che assomigli da vicino ai paradisi immaginati dalle religioni stesse. Questo sforzo cerca di riconciliarsi con la morte che, come notato da Philippe Ariès (1975), è stata sempre più marginalizzata ed esclusa da certi segmenti della cultura occidentale durante la formazione dell’Occidente moderno.

Il paradiso di *Lakeview* nella serie *Upload* e il più ampio concetto di una “uploaded reality” in cui gli individui possono trascorrere il resto della loro esistenza, non sono idee inedite di Greg Daniel, ma nell’ambito della narrativa e delle rappresentazioni visive contemporanee, sono in realtà ben diffuse, pur mancando ancora di una mappatura completa. Vale la pena considerare altre serie televisive popolari, come *The Good Place*, con cui *Upload* è stata confrontata dalla critica per gli evidenti paralleli tra le premesse iniziali, che sono indubbiamente analoghe, e gli interrogativi più ampi che entrambe sollevano sulla natura della vita, della morte e delle implicazioni delle tecnologie avanzate nell’interazione con questi ambiti (si veda in particolare Foreman 2020). *The Good Place* esplora infatti la nozione di un aldilà plasmato dai progressi tecnologici e presenta un ambiente digitalizzato in cui gli individui continuano la loro esistenza.

Riconoscendo la presenza di altre serie di successo come *The Good Place* (e non solo) nel panorama artistico contemporaneo, diventa evidente che *Upload* sia parte di un più ampio discorso culturale che esplora le potenzialità e le ramificazioni degli scenari di vita virtuale dopo la morte. Questi scenari, che indagano le possibilità dell’esistenza postuma e le interazioni con gli individui deceduti (oltreché i processi di tanatoprassi che circondano la morte e le sue ricadute su chi rimane in vita), sono in gran parte una riproposizione delle modalità con cui l’antichità greco-latina (molto di più che l’aldilà cristiano, fortemente punitivo o all’opposto eccessivamente premiante) ha immaginato le interazioni tra aldiqua e aldilà. Nondimeno, nel mondo antico, lo status del cadavere era strettamente e prevalentemente legato a un aldilà fisico, in cui l’anima sarebbe sopravvissuta, una volta separata dal corpo (cfr. in particolare Mirto 2007). Inoltre, la ricca varietà di rituali e pratiche associate alla morte nell’antichità, come le *nekyliai* o le commodificazioni del corpo, presenta un quadro sfaccettato per coloro che cerchino di esplorare e riproporre le intricate dinamiche tra i vivi e defunti. Queste dinamiche, che si estendono ben oltre la fase di transizione dalla vita alla morte, offrendo un più ampio spettro dei complessi processi coinvolti, riemergono ed esercitano un’influenza fondamentale sul discorso contemporaneo riguardante gli inferi, soprattutto in relazione a temi che coinvolgono la digitalità.

---

<sup>7</sup> Bisogna inoltre citare anche gli interventi fondamentali e recenti di Bassett 2022 e di Kneese 2023.

<sup>8</sup> “[b]oth religion and virtual reality can be viewed as manifestations of the desire for transcendence, the wish for some mode of imagination or being, that lies just beyond the reach of our ordinary lives” (Wagner 2012, p. 4).

### 3. Miti di ipogamia femminile

Il mito di Afrodite, Adone e Persefone<sup>9</sup>, così come quello di Endimione e Selene<sup>10</sup> per citarne un altro, mostrano una struttura narrativa che presenta sorprendenti somiglianze con i miti che circondano le divinità femminili nelle culture (vicino-)orientali<sup>11</sup>. Lo spazio è qui limitato per approfondire la veridicità (o non veridicità) delle connessioni tra questi miti e l'esistenza di ciò che Johann Jakob Bachofen (1861) postulò come una fase pre- ed extra-olimpica della cultura greca, quella del *Mutterrecht*, tuttavia è bene accennare a quanto il critico avesse proposto: Bachofen identifica una civiltà in cui una serie di divinità femminili particolarmente potenti hanno un ruolo superiore e cronologicamente precedente rispetto alla triade Urano-Crono-Zeus. Sebbene questa teoria presenti diverse incongruenze storiche e offra un panorama ideologico fortemente patriarcale delle religioni greca e pre-greche, è comunque degna di nota la diffusa presenza di divinità femminili all'interno della regione indo-mediterranea in cui l'ipogamia femminile è motivo comune (condividendo anche alcune caratteristiche mitologiche strutturali). Queste narrazioni coinvolgono divinità femminili che si innamorano di giovani mortali e tentano di conferire loro l'immortalità. Tuttavia, quest'ultima risultante è spesso difettosa, costringendo gli amati mortali a uno stato di eterna passività, perpetua giovinezza, perpetua vecchiaia o morte figurata. Questo li porta a diventare esseri (o uomini) "mancati" o incompiuti<sup>12</sup>. I mortali di questi miti condividono diversi tratti comuni: una straordinaria giovinezza, una essenziale passività e la notevole bellezza, spesso descritta come estrema. Sia Adone che Endimione, per esempio, sono annoverati tra gli "*ephebi formosissimi*", i giovani estremamente belli (o super-belli), che sono elencati da Igino nelle sue *Fabulae* (271), e che sono accomunati da una eccezionale bellezza che affascina le dee a tal punto da volerli rendere immortali.

In relazione al mito di Adone e Afrodite, vale la pena citare un passaggio dalla *Biblioteca* dello Pseudo-Apollodoro:

Dieci mesi dopo l'albero si spaccò e nacque colui che viene chiamato Adone, che Afrodite, per la sua bellezza, quando era ancora bambino, nascose di nascosto agli dèi in una cesta e affidò a Persefone. Ma questa, quando lo vide, non volle restituirlo. La questione fu portata davanti a Zeus, che divise l'anno in tre parti e ordinò che Adone ne trascorresse una da solo, una con Persefone e il resto con Afrodite. Tuttavia, Adone cedette ad Afrodite anche la sua parte. In seguito, durante una caccia, Adone fu ferito da un cinghiale e morì (Apollodoro 3.14.4)<sup>13</sup>.

Nel mito, Afrodite decide di prendere Adone con sé e di inviarlo negli Inferi, nascosto dentro una cassa (εἰς λάρνακα-), perché spinta dalla sua bellezza (διὰ κάλλος), mentre è ancora un bambino (ἔτι νήπιον). Un assunto fondamentale alla base di questa narrazione è l'associazione della avvenenza

<sup>9</sup> Per una panoramica completa sulla diffusione e ricezione del mito vedere Cancik-Schneider et al. 2003, voci "Persefone", "Afrodite" e "Adone". Sul mito di Adone vedere il fondamentale e dibattuto saggio di Detienne (1972), oltre ad Atallah (1966) e Grilli (2012), sebbene la bibliografia sia molto più ampia.

<sup>10</sup> Vedere Agapiou 2005 per una ricostruzione completa delle origini del mito e della sua ricezione fino al XVII secolo, e Corradino 2024 per una ricostruzione di alcuni aspetti più recenti.

<sup>11</sup> La correlazione tra Afrodite e le religioni pre- ed extra-olimpiche è stata ampiamente dibattuta dagli studiosi. In particolare, il concetto di "matrimonio sacro" e i suoi possibili legami con i culti sumeri, assiri, fenici e pre-cristiani sono stati centrali in molti studi sul mito, specialmente nella seconda metà del XX secolo. Studiosi autorevoli come Samuel Noah Kramer e Franz Cumont hanno dato importanti contributi al dibattito. Per una comprensione aggiornata delle discussioni contemporanee, si veda il volume curato da Nissinen e Uro (2008).

<sup>12</sup> Vedere Stehle 1990 per un'analisi di Adone, e di suoi analoghi, come figura maschile e cacciatore fallito.

<sup>13</sup> La traduzione è a cura dell'autrice dell'articolo. Sulle diverse fonti del mito di Afrodite e Adone vedere DNP, voce "Adonis" di Gerhard Baudy e LIMC, I, 1, 222-9 e tavole di Brigitte Servais-Soyez. Per le varie interpretazioni vedere Atallah 1966, Detienne 1972, Stehle 1990 e Grilli 2012. Sul tema di Adone come dio morente vedere Frazer 1913 e la posizione opposta in Segal 1999. Per una sintesi del dibattito si veda Romano 2016.

come ragione primaria dietro la decisione di Afrodite di inviare Adone agli Inferi. La bellezza, come esemplificato nella teoria platonica della ricerca del bello in sé, può essere intesa come un catalizzatore universale che spinge gli individui ad agire, legittimando il desiderio di possesso degli oggetti amati (come proposto nell'interpretazione di Carmen Dell'Aversano 2018 del *Venus and Adonis* di Shakespeare). La bellezza infatti è, a livello narrativo, un motore immobile dell'azione di possesso: sei bello quindi non solo ti desidero, ma non posso resistere a desiderarti<sup>14</sup>. Questo assunto, sebbene possa risultare pericoloso in diversi ambiti del vivere civile, è in realtà ben presente nelle narrazioni in cui un soggetto desiderato è particolarmente avvenente pertanto passibile di possesso. Per questa ragione, Afrodite, dea dell'amore e più bella delle altre dee, non può resistere alla bellezza di Adone e decide di fare qualcosa di insolito: lo manda negli inferi da Persefone in una *larnax*. Le componenti simboliche di questo passaggio sono molto interessanti. L'unico modo per garantire l'immortalità di Adone è una seconda gestazione nella morte. La *larnax* simboleggia una bara (si veda la discussione in Grilli 2012, pp. 113-119) in cui Adone viene appunto rinchiuso, il passaggio negli inferi avviene inoltre attraverso il fiume Stige che non a caso richiama il liquido amniotico del grembo materno. Adone, dunque, deve morire e risorgere per essere immortale. Questa nozione paradossale suggerisce che la transizione dalla vita alla morte sia un passaggio necessario verso l'esistenza eterna. La morte di Adone diventa un evento trasformativo, rappresentando una forma di sacrificio o iniziazione che gli garantisce l'accesso a uno stato di perpetua giovinezza e bellezza.

Persefone, d'altra parte, sviluppa sentimenti romantici per il giovane mortale anche mentre è tecnicamente deceduto, e sceglie di non restituirgli la vita. Invece, opta per un simbolico "matrimonio nella morte".

Nel complesso, il mito trasmette l'idea che la bellezza possieda un potere infallibile. È attraverso l'eccezionale bellezza di Adone che Afrodite è spinta a prendere misure così straordinarie per assicurare la sua immortalità. Il mito enfatizza il significato della bellezza come catalizzatore per l'azione, legittimando il possesso dell'infante e il tentativo di "immortalizzazione". Adone non decide del suo futuro, poiché è un bambino, ma la sua vita e morte sono alla mercé della dea della bellezza. Mentre è ancora negli inferi la sua bellezza "agisce" anche su Persefone che si innamora del bambino e non vuole restituirlo ad Afrodite. La disputa viene risolta da Zeus che divide ogni anno di vita di Adone in tre parti (una per sé, una per Afrodite e una per Persefone), e il giovane mortale opta per dare la sua parte ad Afrodite. La decisione presa da Adone di favorire la dea della bellezza rispetto al regno dei morti riflette una percezione ovviamente negativa degli inferi *tout court*. Adone, dal canto suo, sarà per sempre soggetto alle due dee dominanti, rimanendo per sempre una figura liminale (tra la vita e la morte), che non potrà mai crescere, mantenuto in eterno giovane e bello, ma passivo e marginale.

Il mito di Adone trova un parallelo strutturale nella serie *Upload* di Greg Daniel, offrendo un piano secante utile per analizzare le dinamiche interne alle serie. *Upload*, al contempo, invita chi guarda a riconsiderare i concetti di vita, morte e aldilà attraverso la lente di diverse tanato-tecnologie e spinge a interrogarsi sui confini e le possibilità dell'esistenza umana in un aldilà digitale.

#### 4. Trasformazioni dell'antico in *Upload*

Nella scena di apertura del primo episodio di *Upload*, Nathan, ancora in vita, si trova a casa di sua madre per celebrare il giorno del Ringraziamento con la sua fidanzata Ingrid. La loro relazione è molto tesa, cosa che diventa ancora più evidente con il progredire del pranzo. A fine pasto, la giovane cugina di Nathan gli si avvicina e lo invita a giocare. Durante questa interazione, Nathan nota un capello fuori posto allo specchio e cerca di sistemarlo, causando involontariamente la perdita di equilibrio della cugina, che cade rovinosamente a terra (fig. 1).

---

<sup>14</sup> Un concetto simile si trova nel latino *fascinum*, che agisce come un incantesimo, come in Catullo 7.11-12, in cui il numero di baci desiderati da Lesbia è così grande che "i curiosi non possono contarli né la lingua maligna può maledirli" (trad. mia) *mala lingua fascinare*.



Figura 1

*Upload*, S1E1 00.07.20 (screenshot a cura dell'autrice dell'articolo)

L'attrattiva fisica di Nathan è, sin dall'inizio della serie, l'aspetto più significativo della sua caratterizzazione. La sua eccezionale bellezza viene costantemente enfatizzata e plasma la sua identità e le interazioni con gli altri personaggi. Viene per esempio descritto durante il suo funerale, che lui stesso segue in live da *Lakeview* attraverso un maxischermo posto nella sala in cui avviene il ricevimento, dalle sue ex compagne d'università come una "matricola molto equilibrata che diventava più attraente ogni anno" (S1E1 00.12.12). Nathan stesso è consapevole del proprio fascino, commentando frequentemente il suo aspetto giovanile ed esprimendo frustrazione per la sua morte prematura in diverse parti della serie.

La bellezza di Nathan lo pone in una posizione di oggettivazione fin dalle prime interazioni con le donne coinvolte nella sua vita. Tuttavia, è importante notare come questa oggettivazione si estenda anche oltre il suo aspetto fisico e comprenda tutti gli ambiti della sua esistenza. La sua relazione con Ingrid, che sostiene finanziariamente la sua esistenza nell'aldilà, accentua ulteriormente il suo ruolo come oggetto di dipendenza passivo. Le spese sostanziose sostenute da Ingrid per mantenere la presenza di Nathan a *Lakeview* diventano fonte di grossa tensione con la famiglia di lei, portando a un acceso confronto con sua madre e a una conseguente diseredazione della giovane (nella seconda stagione). Questa dinamica evidenzia la posizione di Nathan come entità dipendente, che si affida agli altri per la sua continua esistenza. Inoltre, Ingrid gli compra vestiti, lo riempie di attenzioni indesiderate e non necessarie, ma non è interessata ad approfondire una vera connessione con Nathan come persona realmente senziente. Al suo funerale, Ingrid procede a vestirlo come una bambola con abiti imbarazzanti (incluso un costoso completo verde che accentua notevolmente l'aspetto di Nathan come un bambino mai cresciuto) e passa il suo tempo celebrando la sua personalità esteriore, mentre Nathan è lì, dietro uno schermo, testimone dell'apoteosi della sua oggettivazione (fig. 3).



Figura 2

*Upload*, S1E1 00.10.57 (screenshot a cura dell'autrice dell'articolo)



Figura 3

*Upload*, S1E3 00.16.49 (screenshot a cura dell'autrice dell'articolo)

Il simbolismo che circonda la morte di Nathan, avvenuta all'interno di un'auto, aggiunge profondità alla narrazione e una chiara connessione con la dinamica adonia. L'associazione dell'auto con la tomba (e il *larnax* adonio) è un dispositivo retorico ben consolidato nel cinema e nella letteratura, che allude sottilmente al tema della mortalità (si pensi a casi ben noti come a *Crash* di Cronenberg). La rappresentazione di Nathan come un personaggio eccezionalmente attraente, combinata con il simbolismo che circonda la sua morte e la sua relazione di dipendenza con Ingrid, lo pone strutturalmente di fianco al mito di Adone e Afrodite. Inoltre, quando Nathan arriva a *Lakeview* si innamora invece di Nora, l'angelo che lo accompagna nella sua esperienza nell'aldilà digitale. Nelle rappresentazioni di Nora si possono facilmente scorgere tutte le connotazioni, seppur ritratte positivamente, di Persefone. Per Nathan, Nora è infatti interfaccia con *Lakeview* - in un certo senso, la guardiana delle porte degli inferi. In contrasto con Ingrid, Nora è dipinta come un personaggio significativamente più scuro, caratterizzato da occhi neri, capelli neri, una tonalità della pelle più scura e un abbigliamento prevalentemente scuro (fig. 2)<sup>15</sup>. La storia è inoltre alimentata dalle due donne che si contendono esplicitamente il bellissimo giovane.

Le sfumature adonie in *Upload* diventano sempre più evidenti con il progredire della prima stagione della serie, in particolare nella caratterizzazione di Ingrid e Nora (figg. 2-3), che incarnano i due archetipi opposti della “nuova Venere” e della “Nuova Persefone”. Ingrid è intenzionalmente ritratta come una bellezza stereotipata, e la sua ricerca incessante della perfezione fisica è rappresentata attraverso procedure cosmetiche come il botox e la chirurgia plastica che si spingono all'estremo, fino alla ridefinizione delle scapole o, nella seconda stagione, all'allungamento della lingua. Nora, d'altra parte, dimostra una preferenza per un approccio minimalista al trucco, optando per un aspetto più casual che evita eccessivi orpelli. Il concetto della “nuova Venere” è rilevante qui, perché il termine stesso “Venere” nella contemporaneità è stato largamente associato a un certo tipo di bellezza artificiale. A livello commerciale, il marchio “Venus” è spesso collegato a prodotti di bellezza come lamette da rasatura e marchi di chirurgia estetica, espandendo il quadro semantico di Venere per adattarsi a ideali di bellezza moderni e “artificiali”; mentre i marchi legati a Persefone sono connessi con make-up naturale e consapevole, routine di bellezza e cura della pelle (generalmente biologici e vegani)<sup>16</sup>.

La rappresentazione di Ingrid incorpora anche le connotazioni di una bellezza demoniaca, sebbene scevra da alcuni schematismi tipici della *femme fatale* che porta gli uomini alla rovina a causa della sua *allure*. Ingrid, infatti, assume un ruolo più attivo con le sue azioni. Nella morte prematura di Nathan, per esempio, Ingrid è in parte l'istigatrice attiva dell'apparente incidente. Il suo

---

<sup>15</sup> Un facile parallelo visivo si può instaurare con la scelta dell'attrice che interpreta Nora in *Upload* e l'attrice che interpreta Persefone nella serie TV prodotta da Netflix e ideata da Charlie Covell *Kaos* del 2024: Rakie Ayola che assomiglia, il cui abbigliamento e capigliatura richiamano da vicino la caratterizzazione fisica di Andy Allo.

<sup>16</sup> Si veda per esempio <https://persephone-beauty.com>. Data dell'ultima consultazione 08/11/2024.

comportamento assertivo è alimentato dalla disposizione passiva di Nathan, e la loro relazione rispecchia quella di una madre amorevole ma soffocante nei confronti di un figlio ribelle. Vale la pena notare la somiglianza fisica tra Ingrid e la madre biologica di Nathan, che rafforza ulteriormente l'interconnessione di queste figure (pseudo-)materne.

Esplorando le dinamiche della bellezza, della maternità e dell'interazione attivo-passivo tra Ingrid e Nathan, *Upload* si dimostra sempre più analogo alla mitologia adonia, fornendone una svolta contemporanea che riflette gli standard di bellezza della società moderne e le complesse dinamiche di potere all'interno delle relazioni contemporanee. Il concetto della madre-amante associata alla figura di Adone è stato ampiamente discusso da Alessandro Grilli (2012, *passim*) che sostiene che propria la relazione tra la dea e il mortale sia una dinamica "in cui una soggettività femminile sovraordinata cerca di impedire all'oggetto amato di costituirsi come soggetto autonomo" (p. 84). Grilli sostiene che Venere incarni sia l'amore passionale che i comportamenti materni tossici, che ostacolano la crescita e lo sviluppo di Adone. A causa della sua morte prematura, Adone rimane infatti per sempre giovane e non-morto, intrappolato in uno stato di perpetua bambola.

In aggiunta, il tentativo di Afrodite di assicurare l'immortalità del giovane, tramite una seconda gestazione nella morte, è un atto volto a mantenerlo eternamente un oggetto passivo del suo desiderio. Nathan, come avatar nell'aldilà, è anch'egli gestato nella morte e immune ai cambiamenti fisici esterni, rimanendo pertanto congelato in una statuaria bellezza, mentre è soggetto al controllo e alla mercé di Ingrid.

La presenza delle due donne, Ingrid e Nora, opposte su molti livelli, sviluppa il *topos* letterario della contesa amorosa. Le connotazioni esplicitamente negative di Ingrid sono l'esplicazione dell'atteggiamento soffocante che Afrodite ha con Adone e che emerge nella storia culturale del mito (ancor più nella sua ricezione che nella tradizione antica). Nora, invece, diventa necessariamente la figura opposta e positiva che garantisce a Nathan conversazioni profonde e una relazione stabile. Simultaneamente, la connotazione di queste due figure, plasmata dalla reinterpretazione di concetti come la bellezza e l'aldilà, che hanno subito significativi cambiamenti semantici nell'era presente, stimola una valutazione completamente diversa degli individui coinvolti nel *ménage à trois*: Persefone-Nora diventa la buona controparte della contesa e Adone-Nathan decide di trascorrere la maggior parte del suo tempo con lei e non con Afrodite-Ingrid.

Un ultimo elemento può essere qui aggiunto. L'amore per Adone da parte sia di Afrodite che di Persefone assomiglia da vicino e può essere interpretato come un desiderio passionale ed erotico per un uomo morto fin dai suoi primi resoconti. Nel suo tentativo di concedere l'immortalità ad Adone mandandolo negli inferi in una cassa per la reincarnazione, le azioni di Afrodite rispecchiano quelle di Ingrid in *Upload*: ella effettivamente uccide il corpo mortale di Nathan, intrappolandolo in uno stato, da lui indesiderato, di immortalità. Come si vede nella versione mitica in cui Adone trascorre parte dell'anno con Persefone, la sua immortalità ciclica equivale a una forma di assenza di vita. Un confronto con il mito di Endimione e Selene, un evidente *Doppelgänger* di Adone nell'antichità, rende ulteriormente chiara questa osservazione. Il mito racconta la storia della dea della luna, Selene, che si innamora del pastore mortale Endimione mentre dorme in una grotta sul Monte Latmo. Selene sceglie di mantenerlo perpetuamente addormentato in quella grotta, per poter scendere ogni notte per baciarlo. Cicerone, nella sua opera *Tusculanae Disputationes* 1.92, sostiene che il sonno eterno di Endimione non sia altro che un'"immagine (o simbolo) di morte". In questa vicenda, Endimione ottiene una giovinezza eterna, ma in quanto perennemente addormentato, come una statua, essa è in realtà una forma di morte. L'amore di Selene è, infatti, apertamente necrofilo nel senso moderno, caratterizzato da un amore per un cadavere inanimato.

Il concetto di necrofilia in *Upload* assume una svolta peculiare nel contesto dei progressi tecnologici contemporanei che nutrono la serie. Mentre le nozioni tradizionali di necrofilia coinvolgono un'attrazione sessuale o romantica verso i corpi morti<sup>17</sup>, in *Upload* è rappresentata una

<sup>17</sup> L'interpretazione moderna della necrofilia è influenzata da diversi fattori: la medicina legale, la classificazione psichiatrica dei disturbi mentali e la medicalizzazione del corpo, tutti collegati al tabù sociale della morte. Il termine

dinamica relazionale complessa tra i vivi e defunti. L'attrazione, anche sessuale, mostrata nella serie comprende un desiderio di completa oggettivazione del corpo, trattandolo come un oggetto privo di agentività o coscienza (come menzionato da Franzini e Grossberg 1995, p. 232), sebbene la persistenza della coscienza dell'avatar e l'assenza di un corpo effettivo nell'interazione porti a riconcettualizzare la necrofilia stessa. Per fare osservazioni sulla transculturalità della necrofilia è infatti necessario sottolineare come la concezione del corpo *tout court* sia cambiata nel corso dei tempi. Questo cambiamento è ancora più radicale se si pensa agli ultimi cinquant'anni. In questo caso, l'avatar di Nathan si trova in uno stato liminale, occupando una posizione intermedia tra un cadavere, un'entità non-corporea e una figura non-morta che è effettivamente deceduta (tanto che alla fine della seconda stagione Nathan verrà nuovamente "scaricato" nel suo corpo fisico).

La morte di Nathan e il successivo caricamento presentano una situazione paradossale. Ingrid e Nora, entrambe individui viventi, sviluppano una connessione profonda e un desiderio per l'avatar di Nathan, che è essenzialmente una rappresentazione digitale della sua coscienza. Questo desiderio è radicato nell'immortalità e nella perpetua giovinezza dell'avatar, il che lo rende diverso dalla concupiscenza necrofila tradizionale. Invece che un'attrazione fisica per un corpo senza vita, la necrofilia diventa qui fascino per un'esistenza eterna e immutabile. La serie riconosce la sfida intrinseca nel formare una relazione, anche sessuale, con qualcuno che è deceduto. Dubbi e incertezze sorgono tra le cerchie sociali di Ingrid e Nora, evidenziando il disagio sociale e lo scetticismo per questo genere di relazioni. Tuttavia, la serie non problematizza negativamente e profondamente l'aspetto necrofilo di questi scambi, concentrandosi invece sulle connessioni emotive e psicologiche forgiate attraverso la tecnologia.

Il processo di *Upload* di Nathan, simile all'essere fatto esplodere e trasformato in un'entità digitale, riflette la comprensione medica della morte come determinata da un encefalogramma piatto. Questa rappresentazione sottolinea l'idea che Nathan non sia più, in un certo senso, pienamente umano, ma sia una coscienza caricata esistente in un regno diverso. L'integrità del suo corpo fisico è (quasi) perduta, e la sua esistenza diventa intricatamente legata al regno digitale<sup>18</sup>. L'anima che sopravvive al corpo nel mondo antico sembra qui essere sostituita dalla memoria. La realtà aumentata e la memoria caricata sono infatti in grado di superare il tabù della relazione con i morti non diversamente da come facevano le narrazioni dei miti antichi, cioè, mantenendo un'identità post-corporea ultraterrena. In tutti questi casi, l'immortalità-morte garantisce effettivamente sia una perenne immobilità e bellezza (i padri mortali e l'avatar di Nathan che non può invecchiare), sia la possibilità per le donne di avere una relazione necrofila duratura.

In tutti questi casi, la necrofilia si manifesta nell'esplicita ed estrema performance del problema molto più complesso della femminilità dominante che appare come un totale annientamento e reificazione della controparte maschile. Le forme di necrofilia femminile, grazie alle nuove tecnologie, ci permettono di far emergere quell'aspetto demoniaco della femminilità previsto nelle antiche narrazioni delle grandi divinità femminili che si nutrono ancora della dialettica tra donna-demone/uomo-non-virile (bello, oggettivato, mai cresciuto). Adottando questo approccio, si permette l'emergere dell'altro personaggio femminile, Nora-Persefone, consentendole di sperimentare e abbracciare il suo amore dopo tanti anni di esistenza.

**Bionota:** Anna Chiara Corradino è assegnista di ricerca presso l'Università di Roma Tor Vergata e cultrice della materia di Ermeneutica e Retorica presso l'università di Pisa. È stata DAAD Postdoctoral Fellow presso l'Università di Potsdam. Ha conseguito il dottorato in Lingue, letterature e culture moderne (Bologna/L'Aquila) e in Kulturwissenschaft (Humboldt Universität). Le sue ricerche si concentrano sul mito di Endimione e Selene, la ricezione dei classici e gli studi di genere. Ha conseguito una doppia laurea in Filologia e Storia dell'Antichità e in Italianistica a Pisa. Ha

---

"necrofilia" apparve per la prima volta in ambito medico-legale nel 1852, in un trattato di Joseph Guislain, per indicare un'attrazione generale verso i corpi morti, come suggerisce l'etimologia (nekros "morto" e philia "attrazione", cit. in Downing 2011, p. 210).

<sup>18</sup> Per i collegamenti tra decapitazione, identità e integrità si veda in particolare Kristeva 2012.

pubblicato su necrofilia femminile (*Whatever* 2020, 2021), adattamento (*Oltre l'adattamento?*, il Mulino, 2021) e miti antichi (de genere 2023). La sua tesi di dottorato è in pubblicazione per Bloomsbury – IMAGINES (2025).

**Recapito dell'autrice:** [annachiara.corradino1@gmail.com](mailto:annachiara.corradino1@gmail.com)

### Riferimenti bibliografici

- Agapiou N. 2005, *Endymion au carrefour*, Gebr. Mann Verlag, Berlino.
- Ariès P. 1975, *Essais sur l'histoire de la mort en Occident: du Moyen Âge à nos jours*, Seuil, Parigi.
- Atallah W. 1966, *Adonis dans la littérature et l'art grecs*, Klincksieck, Parigi.
- Bachofen J.J. 1861, *Das Mutterrecht. Eine Untersuchung über die Gynaiokratie der alten Welt nach ihrer religiösen und rechtlichen Natur*, Kraus & Hoffmann, Stuttgart.
- Baker P. et al. 2019, *Beyond Reception: Renaissance Humanism and the Transformation of Classical Antiquity*, Walter de Gruyter, Berlino-Boston.
- Bassett D.J. 2022, *The Creation and Inheritance of Digital Afterlives: You Only Live Twice*, Springer International Publishing, New York.
- Braidotti R. 2013, *The Posthuman*, Polity Press, Cambridge.
- Burden D., Savin-Baden M. 2019, *Virtual Humans: Today and Tomorrow*, Taylor and Francis, Florida.
- Cancik H., Schneider H. et al. 2003, *Der neue Pauly. Enzyklopädie der Antike. Das klassische Altertum und seine Rezeptionsgeschichte*, J.B. Metzler, Stuttgart.
- Corradino A.C. 2023, "L'eco dell'altra: Storie femministe di femminilità incorporate, dal mito di Eco a Echo Dot", *De Genere - Rivista di Studi Letterari, Postcoloniali e di Genere*, 8, pp. 51-63.
- Corradino A.C. 2024, "Topographies of imagination: exploring light, body, and meaning in the myth of Endymion and Selene", *Between*, 14(27), pp. 615-635. doi: 10.13125/2039-6597/5860.
- Dell'Aversano C. 2019, "Bellezza, desiderio, violenza: una lettura queer del Venus and Adonis", in Grilli A., Tomassini S., Torre A. (eds.), *Fragilità di Adone. Parole, immagini e corpi di un mito*, ETS, Pisa, pp. 95-124.
- Detienne M. 1972, *Les jardins d'Adonis. La mythologie des aromates en Grèce*, Gallimard, Parigi.
- Downing L. 2011, "Eros and Thanatos in European and American Sexology", in Fisher K., Toulalan S. (eds.), *Bodies, Sex and Desire from the Renaissance to the Present*, Palgrave MacMillan, Basingstoke-New York, pp. 201-220.
- Foreman A. 2020, "Yes, Greg Daniels knows you're comparing 'Upload' to 'The Good Place'", *Mashable*.
- Franzini Louis R., Grossberg J.M. 1995, *Eccentric and bizarre behaviors*, Wiley, New York.
- Frazer J.G. 1959, *The New Golden Bough: A New Abridgment of the Classic Work*, Criterion Books, New York.
- Fusillo M. 2019, *L'immaginario polimorfico fra letteratura, teatro e cinema*, Luigi Pellegrini Editore, Cosenza.
- Garrett G. 2015, *Entertaining Judgment: The Afterlife in Popular Imagination*, Oxford University Press, New York.
- Gee E. 2020, *Mapping the Afterlife. From Homer to Dante*, Oxford University Press, Oxford.
- Grilli A. 2012, *Storie di Venere e Adone. Bellezza, genere, desiderio*, Mimesis, Milano-Udine.
- Haraway D. 1991, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, London-New York.
- Herrero de Jáuregui M. 2023, *Catábasis: el viaje infernal en la Antigüedad*, Alianza Editorial, Madrid.
- Huberman J. 2020, *Transhumanism: From Ancestors to Avatars*, Cambridge University Press, Cambridge.

- Kneese T. 2023, *Death Glitch: How Techno-Solutionism Fails Us in This Life and Beyond*, Yale UP.
- Kristeva J. 2012 (1992), *The Severed Head. Capital Visions*; trad. it. *La testa tagliata. Visioni capitali*, Gladding J., Columbia University Press, New York.
- Linàres Sanchez J.J. 2020, *El tema del viaje al mundo de los muertos en la Odisea y su tradición en la literatura occidental*, Universidad de Murcia, Murcia.
- Mirto M.S. 2007, *La morte nel mondo greco: da Omero all'età classica*, Carocci, Roma.
- Natale A. 2024, "Navigating the Afterlife: Transhumanism and Televised Visions of Eternity", *De Genere - Rivista di Studi Letterari, Postcoloniali e di Genere*, 10, pp. 139-150.
- Nissinen M., Uro R. (eds.) 2008, *Sacred marriages: the divine-human sexual metaphor from Sumer to early Christianity*, Eisenbrauns, Winona Lake.
- Romano C. 2016, "The Adonis Complex: Resolving Frazer and Segal's Interpretations of the Adonis Myth", *Persephone*, 1.1, pp. 46-59.
- Savin-Baden M., Mason-Robbie V. 2020, *Digital Afterlife: Death Matters in a Digital Age*, London -New York, Routledge.
- Savin-Baden M., Burden D., Taylor H. 2017, "The ethics and impact of digital immortality", *Knowledge Cultures*, 5.2, pp. 11-29.
- Segal R.A. 1999, "A Greek Eternal Child", in *Theorizing about Myth*, University of Massachusetts Press, Amherst.
- Sisto D. 2018, *La morte si fa social: Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Sisto, D. (2020). *Ricordati di me: La rivoluzione digitale tra memoria e oblio*. Bollati Boringhieri, Torino.