

*Sometimes I think the reality, sometimes I just dream on it*

di Elena Giulia Abbiatici

"And what if there was no beginning?" —Iain Hamilton Grant  
"You're always at the beginning and always at the end." — Ray Brassier<sup>1</sup>

La verità è che abitiamo una grande confusione. Faccio sempre di più sogni alla Black Mirror. Se avessi affermato così prima del 2011 (quando sono state lanciate le puntate della prima serie), nessuno avrebbe compreso a cosa mi riferivo. Avrebbero forse pensato ad un espediente di magia nera, capace di infiltrarsi nelle mie notti oniriche. Ora, nel 2017, nei giorni in cui Netflix ha rilasciato la quarta serie per scuoterci un po' la coscienza di intrigo e spavento, potete capirmi. *Black Mirror* è divenuto ormai uno stereotipo linguistico, funzionale a creare nella mente di chi ci ascolta un immaginario distopico ben percepibile nella sostanza e diverso nella forma a seconda dei dati tecnologici che più ci assillano o ossessionano. Dacché l'uomo esiste, porta con sé un carico di paure e di zone a sé misteriose, indecifrabili. Sono quelle zone che prima confluivano nel territorio naturale del mito, delle divinità, poi della religione e da qualche decennio si riversano nel delta della virtualità. Nata sulla fenice del mito, la realtà virtuale e/o aumentata ne ha preso il posto dotandosi di sistemi operativi che hanno superato il primo nell'onniscienza, in cui rifugiarsi e trovare risposte.

Onniscienza, onnipresenza, immortalità, reattività, infinitezza, imparzialità di credo, abbondanza: esistono numerose prove che Google sia Dio<sup>2</sup>. Sa tutto e si (mi) ricorda sempre tutto, mi notifica i promemoria e gli appuntamenti presi. Non devo aspettare la domenica per celebrarlo, ma l'ho sottomano ogni giorno. A volte è una segretaria super efficiente, a volte un maestro che risponde ad ogni mio quesito, a volte un amico tanto generoso che mi offre musica nuova ed edizioni rarissime, streaming che mi delocalizzano con scioltezza.

Nel mentre la memoria del cervello umano si fa frammentata e si definisce una nuova specie: quella dell'Homo Deus, l'uomo del futuro fatto di carne, metallo e codici, che abbraccia e introflette la divinità, superando l'homo Sapiens Sapiens e la sua eccessiva fiducia nelle proprie facoltà. Eppure fino a quando il ricorso alla tecnologia e alla robotica verrà temuto ci obbligheremo a considerare giusta l'alienazione del tempo della vita, ci costringeremo alla superstizione del lavoro come una unica forma di sopravvivenza condannandoci ad una schiavitù travestita da unica matrigna. L'errore del socialismo, su cui tuttora ci muoviamo, è stato quello di non considerare la tecnologia un proprio partner.

Scriva Franco Berardi in ritorno a RITORNO A ZIMMERWALD, ovvero RIPENSARE L'INTERNAZIONALISMO : "Nella congiuntura che chiamiamo '68 la coscienza sociale avrebbe potuto e dovuto prendere il controllo sul mutamento tecnico e dirigerlo verso il bene comune. Invece è accaduto il contrario: i partiti della sinistra e i sindacati hanno considerato la tecnologia come un pericolo piuttosto che come un'opportunità da governare e da sottomettere all'interesse sociale. La liberazione dal lavoro fu vista come disoccupazione e la sinistra s'impegnò a contrastare l'inarrestabile trasformazione tecnica."<sup>3</sup> In altre parole è quello che sostiene il Manifesto dell'accelerazionismo di Alex Williams e Nick Srnicek, quando afferma che le "folk politics"- strategie come sciopero, manifestazioni,

---

<sup>1</sup> <http://hyperstition.org/>

<sup>2</sup> <http://www.thechurchofgoogle.org/proof-google-is-god/>

<sup>3</sup> Saggio scritto per la rivista inglese online "Crisis and Critique".

occupazione e i movimenti anti globalizzazione – non sono in errore, ma in un'epoca completamente guidata dal "realismo capitalista" (espressione di Mark Fischer) è necessario costruire una nuova egemonia, avere una profonda conoscenza dei meccanismi capitalisti e delle strategie di comunicazione internet.

Anche perché: "Faccio sogni sempre più alla Black Mirror" - scrivevo. Il nostro inconscio percepisce la virtualità degli schermi come entità reale, mentre razionalmente stiamo – ancora – qui a interrogare il fittizio che si sovrappone al reale. Quell'orlo su cui camminavamo è affondato e ci ha condotto ad uno scompaginamento dei piani, ad entrare nel tempio di Delfi con la possibilità di conoscere se stessi – in un moto orizzontale, non più verticale. Ciò significa che l'io cerca risposte non più nell'oracolo della Pizia, ma navigando costruisce il suo mondo insieme a paesaggi fantascientifici.

Fino all'età sumera An (Cielo) e Ki (Terra) erano la stessa cosa. Posti uno accanto all'altro, partecipavano ad una realtà caotica e non definita, quando Enlil (Dio) staccò il cielo dalla Terra, lo fece – scrisse Gilgamesh nella sua *Epopèa* – per il suo profitto. Ad Enlil viene fatta risalire la costruzione della città di Sumer con tutti i suoi impianti e strutture gerarchiche sociali. Potremmo dire che Enlil è il Dio padre del capitalismo, di una mentalità in cui l'io si separa dalla comunità, come la terra si separa dal cielo. Ora, il cielo e la terra sono di nuovo insieme (l'io è parte di nuovo di una comunità) e si parlano attraverso degli schermi: si guardano a vicenda, come degli eterni Palomar che guardano e vogliono essere guardati.

Marco Mendeni li fa dialogare combinando la generazione di immagini video ludiche all'atto divino della creazione, intervenendo sulle leggi fisiche di paesaggi digitali e immortalando alcuni frame nella pratica sacra della pittura. I paesaggi della serie video "r\_lightTweakSunlight", sembrano prodotti dal glitch dei file e ambientati fra grotte di mare o montagna, dove i piani spaziali fluttuano su un cielo che ha l'aspetto di mare e terra. In un'esplorazione radente, tesa alla generazione dello spazio, l'artista crea estensioni vettoriali nel vuoto, come nuove costellazioni e sceglie un sound scape sospeso e mistico, a partire da registrazioni online dello tsunami di Fukushima e droni in Afghanistan. La morte diviene meraviglia e ricombina il fittizio al reale.

I dipinti ad olio, infine, della stessa serie, finiscono per essere delle simulazioni di un paesaggio virtuale creato con Cryengine3 engine, software per videogame.

L'analogico è divenuto la lingua feriale, il piano di proiezione, scelto da pochi e creato ad immagine al mito: storia vera, più vera degli accadimenti del presente.