

Il Museo Nero di “Black Mirror”: immagine, conservazione e crisi della memoria

FRANCESCO PAOLO CAMPIONE

Nel suo statuto classico, il museo ha costantemente mantenuto il ruolo di un corpo esteso della memoria. Un luogo, per definizione artificiale, nel quale una serie di oggetti portatori di valori estetici, artistici, culturali (ma anche tecnologici, storici, naturalistici, scientifici – e gli aggettivi potrebbero proseguire in un autentico asindeto) trovano una sistemazione precisa, quasi sempre svincolata dal contesto di origine, e vi stanno in posa offerti allo sguardo più o meno attento del pubblico. Amplificando, ma anche aprendo all'esterno, la naturale propensione dell'uomo a raccogliere “cose” per riempire gli interstizi di un'esistenza gravata da un inestinguibile *horror vacui*, il museo è nei fatti assunto a sacrario di un tempo inesorabilmente perduto, a custode di un'identità altrimenti labile, persino a “cimitero” di scorie esauste di una produzione passata buone talora solo a testimoniare cosa non siamo più. Non abdicando mai alla propria vocazione a custodire reperti, a catalogarli e a esporli secondo criteri di volta in volta soggettivi o “scientifici”, sempre però arbitrari, il museo aspira a tramandare al futuro – nelle migliori condizioni di integrità e di fruizione – testimonianze diversamente votate alla dimenticanza e alla distruzione.

Il museo sconta insomma l'eredità di un patrimonio genetico che è iscritto nel suo stesso nome: le Muse, alle quali gli Antichi avevano dedicato l'archetipo di questa istituzione, erano figlie di Zeus e della dea della memoria Mnemosine. Il museo delle origini era dunque un luogo incuneato tra linguaggio e ricordo nel quale la conservazione era esclusivamente la *tradizione* di un patrimonio immateriale. La trasformazione

dell'idea di museo in un modello destinato a perpetuarsi nei secoli poté avvenire da un lato nella individuazione di alcuni oggetti dotati di una corporeità durevole, dall'altro nel riconoscimento del loro valore monumentario. L'esercizio della memoria, insomma, entro il recinto di uno spazio deputato all'esposizione e alla spiegazione, è (o forse era) tutt'uno con la persistenza stessa dell'oggetto. Man mano che la tecnologia avanzava, mutavano però due aspetti: da un lato, si rafforzava la sensazione che il tempo trascorresse sempre più velocemente, e che la conoscenza degli avvenimenti trasmigrasse da un luogo a un altro con un'azione sempre più rapida; dall'altro, il corpo della memoria diveniva ogni giorno più labile. Quasi sempre, infatti, il numero delle informazioni è inversamente proporzionale all'efficacia della loro conservazione. Ad attentare al mantenimento di una cognizione non sono solo la sua lontananza nel tempo o la fragilità del supporto su cui è stata fissata, ma anche la "concorrenza" con altri oggetti della conoscenza. Una novità è tale perché spesso ha la capacità di liquidare ciò che l'ha preceduta. Salvo poi seguirne, con la medesima rapidità, la desuetudine.

Assumiamo l'esempio della fotografia: sin dalla sua comparsa ha moltiplicato a dismisura le immagini (poniamo quelle per definizione auratiche delle opere d'arte) ma al contempo ha scavato un solco sempre più profondo tra chi in passato poteva osservare (mettiamo) un quadro solo andandolo a vedere nel suo luogo di dimora, e chi – a partire da un certo momento della storia – poté fruirne anche *in absentia* (Benjamin, 1936 [ed. 2014]: p. 14). È un processo che ha richiesto millenni, ed è giunto al tempo attuale con un'apparenza che mostra gli esiti estremi di un corso quasi definitivamente compiuto. Oggi, l'età di un digitale che mostra già conclamati i segni della obsolescenza, è il tempo in cui la virtualità dell'immagine più che in ogni altra epoca esige una memoria capace di custodirla. Eppure la memoria (continuamente nell'esperienza del quotidiano abbiamo a che fare con dispositivi di immagazzinamento dei dati digitali di dimensioni sempre più contenute e di capacità ogni giorno più ampie) è fatalmente destinata a esaurirsi: da una parte perché la tecnologia in continua, vertiginosa evoluzione rende quotidianamente superati i supporti che fino a non troppo tempo fa funzionavano perfettamente,

e con essi la possibilità che quei dati (immagini, documenti, video) siano accessibili indefinitamente; dall'altra perché l'ipertrofia delle immagini e l'ancor più metamorfico incedere delle mode spazza via ciò che con lo stesso repentino clamore s'era affermato non più tardi di ieri. Il meccanismo della rimozione è insomma allo stesso tempo l'antidoto alla proliferazione degli stimoli sensoriali, e l'indice dello sgretolamento a cui va incontro la coscienza del passato e del presente. La marca dell'esistenza del tempo odierno è – in paradosso rispetto all'esibizionismo "social" e alla forsennata volontà di comparire di molti utenti – una irreversibile vocazione all'oblio. Alla luce di questo fenomeno, qual è dunque il destino dell'idea di museo nell'epoca attuale? È una nozione ancora capace di una qualche autorevolezza, oppure un retaggio del passato buono tutt'al più come attrattore turistico? Proviamo a immaginarlo a partire da qualche osservazione sull'oggi, e da un esempio "fittizio" ma probabilmente abbastanza efficace.

L'incontrastabile de-materializzazione della memoria, che non è detto sia in tutto un fenomeno negativo, ha probabilmente nel *selfie* l'espressione attualmente più caratteristica (Storr, 2018). Indice da un lato della illimitata creatività linguistica del mondo giornalistico¹, ma anche – sul versante italiano – di un certo impoverimento lessicale (è vero però che l'eventuale corrispettivo di "autoscatto" appartiene a un diverso dominio concettuale, e non descrive appieno lo statuto di questa pratica), in via preliminare possiamo considerarlo come una specie di forma d'arte, insieme popolare e trans-sociale, contrassegnata totale inconsapevolezza di che cosa in effetti sia un prodotto artistico. È la rappresentazione di sé che ha bisogno di un sottofondo situazionale ben preciso (ma non necessariamente corrispondente al reale stato delle cose), e per definizione di un riscontro da parte della "rete" di utenti collegati al profilo dell'autore. Ha sostituito l'autoritratto, o meglio lo ha reso possibile a tutti, riconfigurandone però le regole. Un tempo l'auto-rappresentazione

¹ La parola *selfie* si affaccia per la prima volta nel lessico della comunicazione nel 2005 per opera del designer Jim Krause che, in *Photo Idea Index* (How Books, Cincinnati), introduce il termine in relazione alla capacità di questa pratica di essere esercitata ovunque e in qualunque momento. Cfr. A. Eler, *On the Origin of Selfies*, "Hiperallergic", Aug. 26, 2013, in linea su <https://hyperallergic.com/79448/the-origin-of-selfies/> (cons. il 27 novembre 2019).

artistica era appannaggio esclusivo di pittori, scultori, letterati – in seguito anche di fotografi (Ferrari, 2002; Boatto, 2005; Hall, 2014) –, che nella creazione fissavano la propria identità e la trasmettevano al futuro con l’aspirazione a lasciare una memoria di sé indelebile non solo dell’opera ma anche nell’opera. L’artista era l’unico vivente che avesse la capacità di rendere durevoli le proprie fattezze e quelle dei suoi modelli. Oggi, esattamente dal tempo in cui lo smartphone è divenuto l’oggetto di consumo quotidiano più diffuso (in questo momento sono trascorsi meno di dieci anni), il mondo sta costantemente in posa di fronte a un *touchscreen* e a una fotocamera integrata. A differenza dell’autoritratto, che era quasi un muto dialogo dell’artista con se stesso il *selfie*, insieme atto narcisistico ed esibizione di uno stato (Riva, 2016; Di Gregorio, 2017), non è mai un’immagine “chiusa”: impone di essere condiviso sui *Social Network* così che quell’*hic et nunc* formalmente irripetibile si moltiplichi all’infinito. In passato apparteneva alla critica militante l’abilitazione a esprimere giudizi di valore sull’opera, a inquadrarla in un determinato ambiente culturale, a costruirvi attorno un’esegesi che desse al pubblico – se non una chiave di lettura esaustiva – alcuni punti di riferimento per la comprensione del testo figurativo. Il *selfie* (e in generale tutti i materiali destinati alla condivisione sui servizi di rete) ha esautorato la funzione mediatrice della critica di fatto affidando a ogni utente della piattaforma d’incontro virtuale la patente censoria: il “mi piace” (assieme al numero di visualizzazioni di un certo materiale digitale, alla consistenza numerica dei *follower*, alla risonanza che una pagina o un canale hanno anche al di là di quel contesto virtuale) è l’espressione di questo potere di critica, sintetica oltre ogni dire ed effimera quanto lo può essere un oggetto destinato a essere più o meno rapidamente rimosso. Per la sua natura, il *selfie* non è deputato a restare nella memoria se non fino a quando una nuova esperienza abbia cancellato il ricordo di quella vecchia. È l’aspirazione a creare un monumento di sé (Codeluppi, 2015), nello spazio ubiquo dei social media, nella prospettiva di un tempo minimo. Rembrandt in vita dipinse, disegnò, incise centinaia di autoritratti (Wright, 1982; Van de Wetering, 2005; Bonafoux, 2019): come in un *time-lapse*, posti in successione consentirebbero di osservare in pochi minuti l’entusiasmo dei suc-

cessi, l'apogeo della gloria, l'angoscia del lutto, l'avvertimento della fine imminente impressi ciascuno nelle sue fattezze, nell'espressione di quel determinato momento. Se anche mancasse una sola di quelle effigi, tutta quell'autobiografia per immagini crollerebbe. Il *selfie*, al contrario, è cancellazione della memoria: sostituisce il vecchio (talora destinato a finire nella cartella *trash* del dispositivo e a sparire senza lasciare traccia), e quasi mai – come in realtà ormai pressoché in tutta la fotografia digitale – giunge alla concretizzazione della stampa.

Immagini sempre più pervasive e memoria ogni giorno meno durevole: se questa è la condizione del presente qual è dunque, posto che esista, la misura cautelare a un futuro senza passato? Tra le istituzioni che ancora ricoprono il ruolo di argine alla dissipazione dei ricordi, il museo è forse quella che più d'ogni altra tenta di mantenere intatta la linea di continuità tra ciò che ci ha preceduto e il presente, nel tentativo di preservare gli oggetti insigni del passato e consegnarli alle generazioni che verranno. Il museo ha resistito con poche mutazioni alla distruzione delle idee, al crollo degli imperi, al tramonto delle mode. Forse proprio per la sua inabilità a essere attuale, esso continua a serbare autorevolezza e attrattività. Già oltre un secolo fa il Futurismo teorizzava la messa in liquidazione dei musei assimilandoli a cimiteri e «dormitorî pubblici in cui si riposa per sempre accanto a esseri odiati o ignoti!» (Marinetti, 1909, [in Birolli, 2008]: p. 14). Superata la tempesta delle avanguardie, il museo ha dovuto reinventarsi come luogo provvisorio, in continua evoluzione: da una parte, le raccolte storiche (spesso musei del museo a causa della intangibilità del loro ordinamento, e vincolate a contenitori monumentali essi stessi intoccabili) sono costrette a movimentare di continuo le loro collezioni, a trarre sempre più spesso dai magazzini opere che per ragioni di spazio non possono essere fruite permanentemente, a intervenire più sui servizi aggiuntivi che sui percorsi espositivi; dall'altra, i nuovi musei “giocano” sul valore esperienziale, talora ludico, della visita. I finanziamenti pubblici indirizzati al funzionamento di questi luoghi di culto e di cultura, anche nelle realtà più ricche, si sono radicalmente assottigliati: spetta all'iniziativa privata (Bishop, 2017: pp. 15-19) sovvenzionare (ai fini

di un ritorno di immagine o di una progressiva personalizzazione dell'istituzione) i musei affinché continuino a vivere.

La sopravvivenza del museo, in realtà, non può alimentarsi solamente di risorse economiche: al suo fondamento deve stare un ripensamento del suo statuto, un'apertura che superi la logica della raccolta compulsiva (da decenni, in realtà, molti musei pubblici – specie italiani – non acquisiscono più nuove opere) e si apra alla città come prolungamento del suo spazio di vita. Calum Storrie teorizza che la logica del museo, piuttosto che restare ancorata a una qualche razionalità classificatoria, alla rigidità dei criteri di mostra delle opere, debba andare incontro a una certa dose di “delirio”:

Tutti i musei portano in sé il germe del loro stesso delirio, e in misura maggiore o minore possono essere reinterpretati in chiave di rottura di quello stesso sistema di controllo e di classificazione. Questo può accadere in svariati modi: un livello di controllo ossessivo può rivolgersi contro se stesso, mentre il suo opposto, uno stato di caos, può ribaltare tutti i luoghi comuni sui musei. Il disordine, lo sconvolgimento delle categorie, la teatralità, le narrazioni museologiche e le complesse stratificazioni storiche possono, come elementi singoli o combinati, condurre all'erompere del delirio (Storrie, 2017: p. 10).

Se questa teoria rappresenta in verità un paradossale e utopico distanziamento dal tradizionale concetto di museo inteso come luogo per definizione della de-contestualizzazione (oggetti della più varia provenienza, concepiti per spazi che nulla hanno a che vedere con la loro sede attuale, vi trovano comunque un posto sicuro, un ambiente protetto, un'assicurazione alla loro trasmissibilità al futuro), dall'altra descrive però con efficacia l'attitudine all'accumulo che è tipica non tanto del museo come organismo aperto alla fruizione – la maggior parte di essi sono ormai saturi, ed esauste le loro dotazioni economico-finanziarie –, quanto della collezione privata. Se partiamo dal presupposto che tanto la moltiplicazione delle immagini sui *Social media* quanto l'acquisire oggetti spinti da un impulso a ripetere (ciò che si possiede è meno attraente di ciò che ancora non si ha, e a sua volta – quando lo si sarà fatto proprio – sfigurerà di fronte a un altro che non è ancora stato ottenuto) apparten-

gono alla medesima famiglia di comportamenti, potremmo affermare che una buona parte dei modi di agire di condivisione sociale è strutturata secondo una *ratio* museale.



Fig. 1 L'edificio virtuale di *The Museum of Me*, applicazione per Facebook, Intel 2011

The Museum of Me, l'applicazione che ormai diversi anni fa la Intel ha sviluppato per Facebook per consentire agli utenti di trasformare le proprie esperienze (a loro volta cristallizzate in immagini fotografiche) in un percorso museale virtualmente visitabile da chi abbia accesso ai contenuti del profilo, in qualche modo ha reso solidali i due mondi. Il materiale privato, i frammenti di una biografia minima che ovviamente rivestono interesse solo per quel singolo e per la ristretta cerchia di conoscenze abilitate alla visita, vengono monumentalizzati in un edificio dall'architettura ultramoderna (fig. 1), datato di ampie sale popolate di visitatori che – con grande attenzione e coinvolgimento – contemplan le immagini disposte con rigore scientifico alle pareti. In una dimostrazione video disponibile in rete², risalente in realtà al 2011, all'interno di quella galleria virtuale

² <http://www.mascommunication.org/blog/the-museum-of-me-crea-il-tuo-facebook-virtual-museum/>; cfr. anche il video disponibile su https://www.youtube.com/watch?time_continue=40&v=43DSPYRvo8c.

alcuni bracci meccanici (fig. 2), in tutto simili a quelli di una catena di montaggio in una fabbrica automobilistica, incessantemente staccano un'infinità di fotografie che fluttuano nell'aria e le accumulano su un grande tavolo, nell'attesa che scompaiano per essere sostituite da altre. È probabilmente un passaggio involontariamente rivelatore (viste con una ripresa zoom-out, le fotografie sono in realtà altrettanti pixel che formano il ritratto del titolare del profilo), e tuttavia efficace a descrivere l'effimero della conservazione e l'impalpabilità della memoria nella dimensione dei rapporti virtuali. Persino la manina col pollice in su, l'*emoticon* ormai universalmente deputato a esprimere apprezzamento per un contenuto *social*, in un padiglione di quel museo è divenuta un'installazione "fisica", quasi frammento di una statua a scala colossale. È un po' il monumento alla insaziabile sete di *like*, all'ossessiva ricerca del consenso e del successo che caratterizza i rapporti sulla rete.

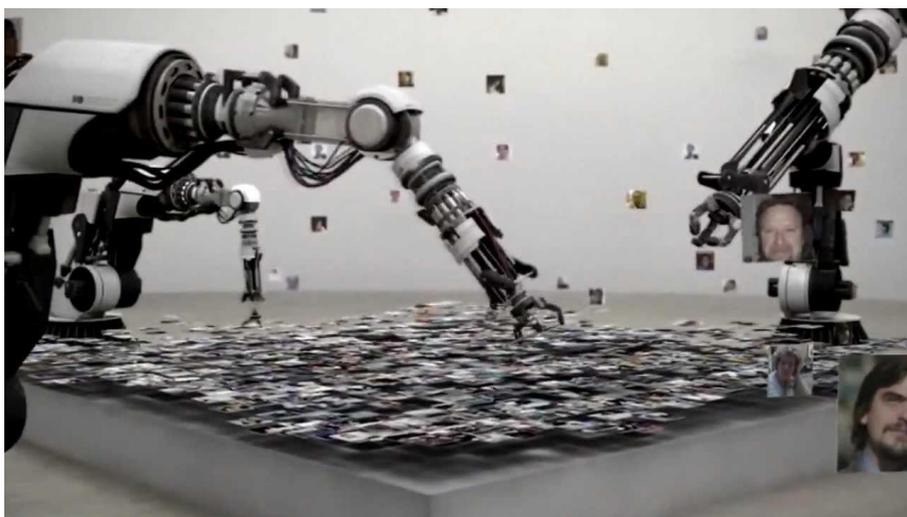


Fig. 2 | "bracci meccanici" che sistemano le fotografie in *The Museum of Me*

L'esperienza estetica e la coscienza critica, in questa specie di museo ludico e del tutto autoreferenziale sono divenuti semplicemente ossequio alla capacità comunicativa del protagonista che è allo stesso tempo direttore-proprietario del museo, artista e progettista (sia pure rigidamen-

te indirizzato dall'applicazione) del percorso espositivo. Naturalmente, una buona dose di esibizionismo e di rispecchiamento narcisistico stanno alla base di quella realtà presentata nell'apparenza di una restituzione 3D (a quel tempo, per altro, ancora non pienamente immersiva), e rivelano una concezione del museo (attuale e popolare insieme) intesa come celebrazione e promozione – a un livello potenzialmente planetario – dell'immagine.

Ma guardiamo anche all'esperienza posta in atto dal collettivo canadese *After Faceb00k* dal titolo *In a sweet memory <3 / In loving memory <3*³: a partire dal 2012 il gruppo di artisti digitali, interrogandosi sullo statuto e sul destino delle immagini postate su Facebook dai milioni di utenti attivi sui rispettivi account, ha cominciato a progettare una serie di installazioni che dovevano simbolizzare – in una modalità al tempo stesso suggestiva e inquietante – una specie di “Dopo Facebook” che sarebbe intervenuto una volta sopraggiunta la morte del titolare della pagina personale. Postulando che Facebook rappresenti una specie di estensione digitale della vita, e che le immagini di volta in volta pubblicate assommino a una specie di autobiografia iconica continuamente implementata, che fine farebbero quei materiali una volta scomparso il loro proprietario? La sopravvivenza degli account del defunto – com'è noto Facebook non rimuove i profili, ma assegna loro uno status “commemorativo” – suggerirebbe che l'identità digitale sarebbe capace di sopravvivere alla morte del corpo. Come se quelle “anime virtuali” impresse (o forse, meglio, incarnate nella sostanza incorporea del medium digitale) conquistassero la possibilità di un'esistenza immortale. In particolare, per il *Month of Photography* di Montreal (2015), il collettivo ha sviluppato un'installazione che rende omaggio a questo tipo di vita dopo la morte e in qualche modo espone come il lutto viene elaborato nel mondo virtuale. Questa strana simulazione di un cimitero con le sue tombe, lapidi e monumenti funerari è sostituita da delle sorte di mega-server (fig. 3), che memorizzano tutte le informazioni dettagliate sulle personalità dell'utente defunto. Gli

³ Sulle installazioni del collettivo *After Faceb00k*, cfr. le pagine in linea <http://archiverlepresent.org/fiche-de-la-collection/after-faceb00k-la-douce-memoire/>; <https://www.musee-mccord.qc.ca/en/exhibitions/after-faceb00k-in-loving-memory/>

schermi mostrano migliaia di foto di pagine commemorative – immagini scattate durante le cerimonie funebri e le cerimonie commemorative del defunto – costituendo simboli residui che ci consentono di “rimanere in contatto” con un determinato utente deceduto.



Fig. 3 Collettivo “After Faceb00k”, *In a sweet memory <3 / In loving memory <3*, Montreal 2015

Il territorio della socialità virtuale disegna dunque una concezione del sé presentata – indipendente dall'utilizzo della cornice enfaticante di *The Museum of Me* o nel post mortem di *After Faceb00k* – esattamente come in uno spazio espositivo nel quale la raccolta è costituita da emergenze di fatti privati, particelle di vita che si vogliono esibire come esemplari e che proprio per l'intervento di una memoria suppletiva (un meccanismo che surroga quella umana, e nel contempo la atrofizza) sono destinati a non lasciare alcuna traccia. Eppure il delirio della collezione non di rado confina con l'orlo di un abisso, esatto opposto della socialità e della condivisione. Di questa tendenza all'accumulo e di quello che pare oggi il destino del museo, almeno nella sua concezione tradizionale, una esemplificazione efficace e al contempo inquietante è rappresentata da una puntata, l'ultimo (il sesto della quarta stagione, andata in onda in Italia il

29 dicembre 2017) degli episodi finora trasmessi di *Black Mirror*, la fortunata serie pubblicata da Netflix e in onda dal 2011 (Garofalo, 2017; Beninato, 2018; Brooker - Jones - Arnopp, 2018; Tramontana - Tirino, 2018). *Black Museum* è probabilmente il nodo verso cui convergono i molteplici temi di questa antologia, e chiude come una sorta di cornice-contenitore tutta la serie evocando di ciascuno degli episodi un oggetto simbolo, sacralizzato come un feticcio entro altrettante vetrine. In effetti, il *noir* nella sua accezione più ampia connota tutte le puntate della raccolta in una visione cupa, certamente distopica, ma non improbabile di ciò che potrebbe accadere in un futuro ipertecnologico non troppo lontano. Forse non è un caso che le singole storie, ciascuna autonoma eppure legata idealmente alle altre, si ritrovino alla fine in uno strano museo, situato nel più remoto angolo di un deserto e presso un'isolata – e apparentemente abbandonata – stazione di servizio (fig. 4). Già questa ambientazione (uno squallido capannone dalle pareti grigiastre, circondato da erbacce e soffuso da polvere e da un sole accecante) è indicativa di una sorte di abbandono e di fallimento: il *Museo Nero* era stato al suo nascerne un luogo attrattivo e divertente, una specie di parco a tema capace di intrattenere adulti e bambini pur tra oggetti formalmente inadeguati a “istruire”; ora è un autentico cimitero di memorie “ingombranti” che solo il suo direttore si ostina a mantenere in vita. Quel che è interessante, a leggere tra le righe (e perché no, a osservare attraverso le vetrine di quella esposizione) è il fatto che la proiezione verso cui mirano gli episodi non riguarda solo il rapporto uomo-tecnologia, in un tempo in cui persino le emozioni saranno controllate da una applicazione da smartphone; ma anche – in questo caso – il futuro dell'idea di museo e delle logiche della conservazione. Le tecnologie – questo sembra il *delo i oti* della sequenza narrativa – di per sé non sono né buone, né malvagie: è l'uso che se ne fa a determinarne la corruzione, e dunque gli effetti distruttivi sulla società. Nel caso di *Black Museum*, questo deterioramento ha un nome e corrisponde al direttore dell'esposizione permanente, Rolo Haynes. Un po' anfitrione, un po' direttore, un po' di più affarista senza scrupoli, Haynes ha dovuto dirottare il fallimento della sua vita precedente sulla gestione di una specie di sacrario degli orrori: un museo che – si-

milmente ai *Black Museums* delle più celebri polizie del mondo⁴ – raccoglie i corpi del reato di crimini agghiaccianti. Oggetti che erano nati con ben altra vocazione, ma che alla fine hanno prodotto nefandezze che in qualche caso egli stesso ha propiziato. Un museo ormai in disarmo, dopo i fasti del tempo passato, e che in un giorno torrido accoglie un'unica, ed emotivamente interessata, visitatrice. Ad accogliere l'ospite, una volta superati controlli di sicurezza invero spropositati, sono le maschere funerarie degli assassini che hanno attraversato con le loro efferatezze ciascuno degli episodi precedenti (fig. 5). Esattamente come nel Museo di Antropologia Criminale di Cesare Lombroso⁵, il loro compito è non solo di serbare memoria – come foto segnaletiche in 3 dimensioni – del loro volto, ma anche di istituire un rapporto di causalità tra il loro apparire e l'agire criminale. «Se esistono oggetti del male – avverte Haynes –, probabilmente sono qui».



Fig. 4 L'edificio del *Black Museum* di Rolo Haynes

⁴ Sui *Black Museums*, soprattutto sul più celebre di questi istituti (quello di Scotland Yard, aperto al pubblico nel 1875), cfr. Gordon, 2018; Waddell, 1995. Per una interessante riduzione "letteraria" del tema del *Museo Nero*, cfr. Fujita, 2009 e 2016.

⁵ Nel museo torinese fondato nel 1876, e continuamente implementato di materiali legati alle diverse sfaccettature dell'agire criminale, Cesare Lombroso raccolse anche numerosi *moulages* di volti di delinquenti (realizzati soprattutto dal ceroplasta Lorenzo Tenchini) per testimoniare un rapporto diretto fra i tratti somatici e la propensione criminale. La gran parte di essi popolano ancora le vetrine dell'esposizione riallestita nel 2009.



Fig. 5 Nish Leigh (Letitia Wright), la “visitatrice” del *Museo Nero*, di fronte alle maschere dei criminali protagonisti degli episodi di *Black Mirror*

In effetti, se si ci sofferma con più attenzione sui reperti esposti nelle teche (isolati ormai dal loro contesto d'uso come se si trattasse di “ready-made” o di opere d'arte concettuale), ci si accorge che l'intero repertorio delle collezioni del museo di Haynes è la raccolta di oggetti-simbolo comparsi nelle precedenti puntate. S'intravede, ad esempio, lo scanner di DNA (che assomiglia molto a una stampante 3D) che apparteneva al programmatore sadico Robert Daly, l'antagonista dell'episodio di debutto di questa stagione, *USS Callister*. Daly lo usava per imprigionare copie virtuali dei suoi colleghi in un moderno di videogiochi ispirato a *Star Trek*. Il lecca-lecca accanto conserva la saliva del figlio del suo capo James Walton, che Daly ha importato e “assassinato” virtualmente al cospetto di suo padre. In una vetrina all'altro capo della scala, un tablet rotto e ancora insanguinato è l'“arma” a bassa tecnologia che compare nell'episodio successivo, *Arkangel*, che l'adolescente Sara ha usato per colpire e uccidere l'iperprotettiva madre Marie. È anche il centro di controllo di un “Arkangel”, un impianto che consente in ogni momento ai genitori di ricevere in streaming ciò che i figli stanno vedendo, oltre a filtrare immagini spaventose o “inappropriate”. All'interno di un'altra vetrina, una “re-

liquia” da brivido (quasi tratta da un’installazione di Damien Hirst, ci viene in mente *Adam and Eve Together at last*) è la vasca da bagno – pure essa ancora grondante di sangue – nella quale Mia, la protagonista di *Crocodile* (terzo episodio della stessa stagione) commetteva i propri omicidi. Sono invece “creazioni” personali di Haynes, delle quali va comprensibilmente fiero e che risalgono alla sua precedente esperienza di “procacciatore di cavie umane” presso la TCKR (una controversa azienda specializzata nel ramo delle neurotecnologie) quelli che egli stesso mostra alla visitatrice evidentemente molto interessata a quella esposizione. C’è una cuffia luminescente (fig. 6), in realtà un neurotrasmettitore di sensazioni, che egli aveva proposto al dottor Peter Dawson, uno dei personaggi dell’episodio rievocati in una lunga analessi, di usare con un ricevitore impiantato entro il suo cranio per meglio diagnosticare (in una vera e propria esperienza empatica) le malattie dei suoi pazienti. C’è un’apparentemente banale scimmietta di peluche, che in realtà è il corpo inerte entro cui era stata imprigionata la coscienza di Carrie, una giovane mamma finita in uno stato vegetativo a seguito di un incidente stradale, che inizialmente era stata impiantata entro la testa del marito Jack. C’è infine l’attrazione di principe del museo, l’ologramma di Clayton Leigh, un uomo ingiustamente condannato a morte al quale sul patibolo Rolo Haynes aveva estorto la promessa di donare la propria immagine virtuale e senziente alla “scienza” in cambio di un aiuto alla famiglia. Quell’immagine fantasmatica, in una terrificante installazione di “realtà aumentata”, diventa un gioco con il quale una serie di perversi, suprematisti, razzisti visitatori del museo possono interagire infliggendo alla vittima una interminabile sevizia che lo riduce a uno stato catatonico, ma che ogni volta è più atroce.

Il *Black Museum* di Rolo Haynes, che pagherà in una necessaria nemesi le proprie colpe, è in effetti un ibrido tra un museo virtuale⁶ e *Wunderkammer* post moderna, un *Cabinet des Curiosités* nel quale pazientemente il direttore-proprietario-guida ha raccolto le memorie del fallimento della sua scienza. Ogni oggetto – come nelle raccolte di meraviglie d’epoca ba-

⁶ Su questo aspetto, cfr. i più o meno recenti contributi di Riemer - Callery, 2004; Robering, 2008; Guazzaroni - Pillai, 2019; Giannini - Bowen, 2019.

rocca – si connota per uno statuto di bizzarria, di unicità, talvolta di orrore che in qualche modo riproduce il caos, o la lucida follia del collezionista. Su tutto aleggia il nero spirito della divinità tutelare che sembra avere ispirato, nella loro deriva distruttiva, gli oggetti tecnologici che tra quelle vetrine hanno concluso il loro ciclo produttivo. È la memoria del marchese de Sade, a cui pare risalire l'agire ormai psicopatologicamente connotato di Haynes e della sua "creatura" Peter Dawson.



Fig. 6 Il neurotrasmettitore di sensazioni della TCKR usato dal dottor Peter Dawson

Una pagina di Pierre Klossowski sembra scritta apposta per l'ossessione che a un certo punto invade il medico-clinico «solo figurandosi il corpo dell'estraneo come fosse il proprio e – al contempo – solo immaginando il proprio come estraneo a se stesso, lo scellerato può "concepire l'effetto della propria violenza su altri» (Klossowski, 1970: p. 48; Campione, 2009: p. 70). E sempre a un lontano riecheggiamento del *Divin Marchese* sembrerebbe risalire (ma ovviamente, è poco più che una suggestione) l'idea del tormento post mortem che l'empio infligge alla propria vittima. L'incolpevole Jack Clayton, costretto a subire torture sempre più efferate e a rinnovare ogni volta la propria esecuzione capitale senza che il sollievo della morte lo redima, è un po' compagno delle vittime del malvagio Saint-Fond. Personaggio di *Juliette, o le prosperità del vizio* (1797), il nobile non si è accontentato distruggere le proprie vittime: troppo lieve sareb-

be stato condurle a morte: s'è inventato un sistema attraverso il quale fa sottoscrivere alle proprie vittime un patto col demonio che – pur innocenti – le condannerà a una sofferenza senza fine per l'eternità.

In qualche modo, il “Museo Nero” di Rolo Haynes è emblematico di ciò che il fruitore chiede oggi al museo, o meglio a un determinato tipo di museo: un'emozione sempre nuova, l'esposizione di oggetti che – a mo' di reliquie o di feticci – riportino a esperienze estreme, la bulimia dell'“io ci sono stato” spesso certificata da un *selfie* o da un *post* su un social network. In qualche modo il fallimento dell'operazione museale di Haynes consiste nell'incapacità della sua esposizione di rinnovarsi: raccogliendo le testimonianze di crimini connessi a un uso distorto della tecnologia, a un certo punto stanca il visitatore d'altro canto sempre condizionato dall'obsolescenza programmata della propria tecnologia e continuamente “costretto” a procurarsene una nuova. Quella che era un'attrazione quasi da parco dei divertimenti, che attirava pullman di turisti di tutte le età pur in un luogo estremo e disagiata, s'è tradotta in una cattedrale nel deserto, nel relitto abbandonato di un'esperienza chiusa per sempre. Il “Museo Nero” di Rolo Haynes finisce in fumo e con esso le curiosità delle sue vetrine e il suo stesso ideatore: è certamente il destino che non vogliamo tributare alla memoria degli oggetti, ma che inevitabilmente attende una società che delle tecnologie si faccia schiava e che al museo chieda solamente d'essere lo sfondo alla propria vanità.

Bibliografia

Bennato, D. (2018), *Black Mirror: distopia e antropologia digitale*, Villaggio Maori edizioni, Catania.

Benjamin, W. (1936; ed. 2014), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, a c. di F. Valagussa con un saggio di M. Cacciari, Einaudi, Torino.

Bishop, C. (2017), *Museologia radicale. Ovvero, cos'è "contemporaneo" nei musei di arte contemporanea?*, Johan & Levi, Cremona.

Boatto, A. (2005), *Narciso infranto. L'autoritratto moderno da Goya a Warhol*, Laterza, Roma-Bari.

Bonafoux, P. (2019), *Rembrandt by Rembrandt: the Self Portraits*, Abrams Inc., New York.

Brooker, Ch. - Jones, A. - Arnopp, J. (2018), *Inside Black Mirror*, Crown Archetype, New York.

Campione, F.P. (2009), *Per un'estetica del crimine: da Sade a Lombroso*, in *Premio Nuova Estetica*, "Aesthetica preprint – Supplementa", 23, apr. 2009, pp. 65-90.

Codeluppi, V. (2015), *Selfie. Un monumento per tutti*, Consorzio Festivalfilosofia, Modena-Carpi-Sassuolo.

Di Gregorio, L. (2017), *La società dei selfie. Narcisismo e sentimento di sé nell'epoca dello smartphone*, FrancoAngeli, Milano.

Eler, A. (2013), *On the Origin of Selfies*, "Hiperallergic", Aug. 26, 2013, in linea su <https://hyperallergic.com/79448/the-origin-of-selfies/> (cons. il 27 novembre 2019).

Ferrari, S. (2002), *Lo specchio dell'io. Autoritratto e psicologia*, Laterza, Roma-Bari.

Fujita, K. (2009), *The Black Museum Springald*, Starcomics, Bosco, PG.

- Fujita, K. (2016), *Ghost and Lady. The black museum*, Bosco, PG.
- Garofalo, D. (2017), *Black mirror. Memorie dal futuro*, Edizioni Estemporanee, Roma.
- Giannini, T., Bowen, J. P. (2019), *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research*, Springer, Berlin.
- Gordon, R. M. (2018), *Murder Files from Scotland Yard and the Black Museum*, Exposit, N.C.
- Guazzaroni, G., Pillai, A. S. (2019), *Virtual and Augmented Reality in Education, Art, and Museums*, IGI Global, Hershey, Pennsylvania.
- Hall, J. (2014), *L'autoritratto. Una storia culturale*, Einaudi, Torino.
- Klossowski, P. (1947; ed. 1970), *Sade mon prochain*; ed. cons. *Sade prossimo mio. Preceduto da "Il filosofo scellerato"*, SE, Milano.
- Krause, J. (2005), *Photo Idea Index*, How Books, Cincinnati.
- Marinetti, F.T. (1909), *Manifesto del Futurismo*, in Viviana Birolli (a cura di), *Manifesti del Futurismo*, Abscondita, Milano 2008, pp. 14-15.
- Riemer, J. J., Callery, B. G. (2004), *Collaborative Access to Virtual Museum Collection Information: Seeing Through the Walls*, The Haworth Information Press, Binghamton, NY.
- Riva, G. (2016), *Selfie: narcisismo e identità*, Il Mulino, Bologna.
- Robering, K. (a cura di) (2008), *Information Technology for the Virtual Museum: Museology and the Semantic Web*, LIT Verlag Münster, Wien, Zürich, Berlin.
- Storr, W. (2018), *Selfie: How We Became So Self-Obsessed and What It's Doing to Us*, The Overlook Press, New York.
- Storrie, C. (2017), *Delirious Museum: un viaggio dal Louvre a Las Vegas*, Johan & Levi, Cremona.

Tramontana, A. - Tirino, M. (2018), *I riflessi di «Black Mirror»*. *Glossario su immaginari, culture e media della società digitale*, Rogas, Roma.

Van de Wetering, E. (2005), *A Corpus of Rembrandt Paintings, IV: Self-Portraits*, Springer, Dordrecht.

Waddell, B. (1995), *The Black Museum*, Brown Book Group Limited, London.

Wright, Chr. (1982), *Rembrandt, Self Portraits*, Viking Press, New York.