

From Bianco to Shock and Back.

L'oscillazione fra due poli di creazione che svela il reale tra le pieghe della realtà imposta

Alessandra loalé

Abstract

Il testo comprende un'analisi critica del lavoro di Biancoshock, attivista milanese che opera nello spazio pubblico dal 2004, arricchito da un'intervista per approfondirne le peculiarità della pratica di creazione multidisciplinare. Creatore del non-movimento *Ephemerism*, l'artista sviluppa la sua ricerca nel segno dell'azione temporanea di riappropriazione nello spazio pubblico, in cui l'uso dei media digitali, come strumenti per la critica o come oggetto della critica stessa, ha risvolti estetico-concettuali originali, concretizzando un inedito rapporto tra spazio reale e spazio virtuale e perpetuando nel tempo il segno effimero. Dalle installazioni, alle performance online, alle azioni di *urban-hacking*, compiute spesso in collaborazione con altri artisti sia in Italia che all'estero, Biancoshock pone l'accento su quanto in una società iperconnessa, la dimensione URL possa essere realmente invasiva e devastante per il mondo IRL (abbr. per *In Real Life*, ndr), ma anche come la prima possa essere un'estensione a supporto del secondo con un uso diverso delle tecnologie.

The text includes a critical analysis of the work of Biancoshock, an activist from Milan who has operated in the public space since 2004, and an interview which focuses on the peculiarities of his creative multidisciplinary practice. Father of the non-movement *Ephemerism*, the artist develops his research under the sign of the temporary action of reappropriation in public space, in which the use of digital media, both critical instrument and object of critique itself, has original aesthetic-conceptual implications, materializing an unedited relationship between real space and virtual space and perpetuating the ephemeral sign over and over. From installations to online performances, or to urban-hacking actions, often carried out in collaboration with other artists both in Italy and abroad, Biancoshock emphasizes how in a hyperconnected society the URL dimension can be really invasive and devastating for the IRL world (= *In Real Life*), but also how, by embracing a different use of technologies, the former can be an extension to support the latter.

Parole chiave/Key Words

Attivismo; Public Art; Ephemerism; Media Digitali; Social Network; Comunicazione.

Activism; Public Art; Ephemerism; Digital Media; Social Network; Communication.

«Il reale è una X non rappresentabile, il vuoto traumatico che può essere soltanto intravisto tra le spaccature e le contraddizioni della realtà apparente»¹. Evocare «quei “reali” che sottendono la realtà per come il capitalismo ce la presenta»², scrive Mark Fisher nel 2009, è uno dei compiti che, secondo me, oggi gli artisti, come creatori di nuovo senso, devono assolvere nel nostro sistema sociale. Un artista che lavora in questa direzione è il milanese Biancoshock, pseudonimo dietro al quale si cela una personalità multidisciplinare, che opera nello spazio pubblico dal 2004. Muovendo i primi passi nel graffiti-writing, arriva oggi ad essere uno degli attivisti urbani di fama mondiale, che sferra le sue critiche verso quelle che sono le dinamiche di una società già da tempo immersa in una crisi, oggi esacerbata dalla nuova ed inaspettata pandemia.

Il suo pseudonimo già informa sulla natura ambivalente delle sue pratiche di creazione. Come spiega Pietro Rivasi, nel testo introduttivo alla monografia dedicata all'artista, “Bianco” e “Shock”, le due parti in cui si compone il nome, identificano le due polarità in cui si divide la sua produzione. Dalle opere più complesse e articolate su più livelli di lettura, che necessitano di maggiore riflessione e fanno capo alla polarità “Bianco”, a quelle di più immediata comprensione, che intrattengono il fruitore di passaggio scioccandolo e fanno capo alla polarità “Shock”³.

Due poli di oscillazione creativa, opposti, ma complementari sia per la lettura complessiva del lavoro dell'artista, sia quando si sovrappongono dando origine a opere di forte impatto estetico e concettuale. Una complementarità quest'ultima, che trova un parallelismo con ciò di cui parla Milohnić a proposito delle azioni pubbliche, la cui «basic polarity is between efficacy and entertainment» e in cui «humour is an important component» perché libera «from the fear of the sacred, of prohibitions, of the past, of power»⁴. Caratteristiche, che in Biancoshock si estendono anche ad opere non ascrivibili a tale pratica. Il suo impegno come attivista⁵ lo

¹ M. Fisher, *Realismo capitalista*, (Trad. V. Mattioli), Nero edizioni, Roma 2018, p. 53.

² *Ibidem*.

³ P. Rivasi, *Breve tour alla geografia psicologica ed estetica dell'artista*, in *Biancoshock. Dipòlo Wunderkammern*, Roma-Milano 2019, pp. 14-22.

⁴ A. Milohnić, *Artivism*, in «Transversal», n. 2, 2005.

https://transversal.at/transversal/1203/Milohnic/en#_ft23 (ultimo accesso 23/12/2020)

⁵ Tra le figure pioniere dell'attivismo italiano, va ricordato Giacomo Verde, con cui Biancoshock condivide l'etica del “Do it yourself” nell'uso sperimentale della tecnologia per fini creativi e di critica sociale. Sull'argomento, G. Verde, *Artivismo tecnologico*, BFS, Pisa 2007.

porta, infatti, ad avere un approccio trasversale alle tematiche sociali affrontate, che necessitano l'uso di diversi media e il ricorso a diverse pratiche artistiche.

La sua pratica di creazione multidisciplinare si è arricchita negli anni di moltissime opere, ma la mia analisi si concentra su quelle in cui l'uso dei media digitali, come strumenti per la critica o come oggetto della critica stessa, determina risvolti estetico-concettuali originali nella concretizzazione di un inedito rapporto tra spazio reale e spazio digitale e di conseguenza nel ripensamento della definizione di "spazio pubblico", ponendo l'accento su quanto, in una società iperconnessa, la dimensione URL (online/digitale) possa essere realmente invasiva con effetti devastanti per il mondo IRL (offline/concreto). In questa prospettiva apro la mia analisi con *Social Reich* (2014), l'installazione site-specific realizzata per il Nuart Festival di Stavanger in Norvegia (Fig. 01).



Fig. 01. *Social Reich* - spray paint su muro e sedia. Nuart Festival, Stavanger, Norvegia, 2014. Photo: Ian Cox

Andando oltre le implicazioni estetico-concettuali della critica mossa al social network più potente del globo, il cui potere è rappresentato come il simbolo di una bandiera di regime sociale, attraverso un'arguta manipolazione del suo logo,⁶ ciò che mi interessa è la materializzazione del social network come uno Stato digitale immateriale in uno Stato reale materiale. La volumetria spaziale che Facebook - diventato «a dream space of judgment—a place where

⁶ Usato successivamente, a completamento dell'installazione ufficiale, per la realizzazione di cinque bandiere issate illegalmente davanti al Municipio della città. Per un approfondimento rimando a *Fra Biancoshock Interview*, «There:Art», Web: <http://thereart.ro/fra-biancoshock-interview/> (ultimo accesso 17/01/2021)

people [...] suddenly reveal themselves to be players in a pervasive system of discipline»⁷ - acquista nella realtà concreta, infatti, apre la strada verso la scoperta di e la riflessione su importanti sfumature del concetto di “pubblico” di uno spazio reale e di uno spazio digitale.

Su questo percorso, si inserisce *Social strike* (2016), la prima di una serie di performance online, che riflette sul concetto odierno di protesta. Uno sciopero digitale, realizzato interrompendo la pubblicazione dei propri lavori su tutte le sue pagine social (Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr, Blogger), consente di rivelare quanto i social network siano infatti "luoghi" deputati dalle persone per protestare, accusare, giudicare liberamente, generando però, un distacco ancora più forte dal reale di quello generato in passato dalla Tv, che svuota di senso l'atto stesso di protesta riempiendolo di ipocrisia.

Perché, se fino a poco tempo fa gli scioperi si facevano in strada per protestare uniti contro un disagio comune, oggi le proteste si ingaggiano dal buio della propria stanza, in passivo silenzio, dietro ad uno schermo in questi "luoghi" popolati da milioni di persone, con cui però non siamo mai venuti in contatto.

Una protesta in solitaria, quindi, che mette a nudo il paradosso del significato di "social" dei media e quanto la mediazione “social” di tali atti politici, sia riuscita a trasformarli da opportunità di svolta per le comunità, in “campagne-evento” anti-comunitarie (Fig. 02).



Fig. 02. *Social strike* – blogspot dell'artista, performance online, 2016. Image courtesy of the artist.

⁷R. Joshua, *In Facebook's courtroom*, in «The New Yorker», 1 October 2014. <https://www.newyorker.com/books/joshua-rothman/facebook-courtsroom> (ultimo accesso 23/11/2020).

Un'altra opera cardine è *Web 0.0* (2016), realizzata per CVTA' Street Fest a Civitacampomariano in Molise. Un'installazione pubblica site-specific diffusa per tutto il piccolo borgo italiano, in cui l'artista torna nuovamente a materializzare nella realtà concreta ciò che ha origine in quella digitale e questa volta lo fa in modo permanente, inserendo i loghi dei diversi applicativi in luoghi pubblici deputati (Figg. 03, 04, 05).



Fig. 03. *Web 0.0* – Installazione, CVTA' Street Fest, Civitacampomariano, 2016. Image courtesy of the artist.

È una di quelle opere, in cui scopriamo quella squisita e potente sovrapposizione delle due polarità di creazione, perché riesce ad innestare nello spazio pubblico diversi livelli di approfondimento critico, proposti ed esaltati dal dialogo ironico con il contesto urbano di questo paesino dell'entroterra molisano, ricco di tradizioni popolari, dove Internet è un mondo parzialmente sconosciuto. Una trasformazione di alcuni spazi - dagli esercizi commerciali ai luoghi di ritrovo fino a quelli dei servizi pubblici - e arredi urbani avvenuta con la partecipazione di tutte le persone del luogo, per lo più anziani, che hanno aiutato di persona l'artista nell'elaborazione dell'intero progetto⁸. «Biancoshock creates real-life Internet in small village»⁹, dimostrando che i servizi offerti da applicativi come Gmail, Facebook, WhatsApp e perfino Tinder, sono sempre esistiti nel reale, ma con

⁸ D. Casillas, *Artist Biancoshock creates real-life Internet in small village*, in «Metro», 10 maggio, New York, 2016 <https://www.metro.us/artist-biancoshock-creates-real-life-internet-in-small-village/> (ultimo accesso 6/12/2020).

⁹ *Ibidem*.

altra veste, quella pubblica, che garantiva una socialità oggi spenta a causa della loro privatizzazione. Un parallelismo con le parole di James Bridle, che scrive:

la computazione è una specie di hacking cognitivo [...] si è evoluta in qualcosa di talmente pervasivo e seducente che siamo arrivati a preferirla persino quando processi meccanici, fisici o sociali molto più semplici funzionerebbero meglio [...] più i prodotti della computazione ci accerchiano, più attribuiamo loro il potere e la capacità di generare verità, più si fanno carico di maggiori mansioni cognitive, più è la realtà stessa ad assumere le sembianze di un computer¹⁰.



Figg. 04, 05. Web 0.0 – Installazione, CVTA' Street Fest, Civitacampomarano, 2016. Images courtesy of the artist.

¹⁰ J. Bridle, *Nuova era oscura*, trad. di F. Viola, Nero, Roma 2019, pp. 54-55.

Le opere fin qui prese in esame - molte ascrivibili alla polarità “Bianco” -, il tipo di materializzazione effettuato e di dialogo intessuto con gli spazi pubblici, dimostrano quanto il confine tra il mondo online e il mondo offline si stia in questi anni assottigliando, così come il concetto di “pubblico” si stia modificando, man mano che, oltre a Facebook, anche molti altri social media e servizi online entrano a far parte della vita quotidiana delle persone e viceversa, creando una interdipendenza che manipola e offusca la nostra percezione del reale.

Ma soprattutto evidenziano come, i nuovi media nelle mani sbagliate siano importanti complici nella forgiatura di tutte quelle immagini di comunità ingannevoli, con l’unica volontà di allontanare le persone, renderle individui ancora più soli.

Ephemerality. Il segno tangibile, ma rigorosamente effimero, di un’azione temporanea nello spazio urbano

Oggi, il ruolo dell’artista urbano ha un peso specifico, per una critica del ruolo dei media di comunicazione di massa e quello dei social network nel sistema contemporaneo dell’informazione, della privacy, dell’arte, del consumo, oltre che della loro influenza sulla percezione del reale nascosto nelle pieghe di una realtà quotidiana preconfezionata ed imposta¹¹. In tal senso Biancoshock si impone sulla scena contemporanea con una duplice presa di posizione. Da una parte, contro la mitizzazione della figura dell’artista, dichiarando che «non mi importa affatto che la gente riconosca me [nelle opere], perché a mio avviso chiunque, con un po’ di volontà e un pizzico di creatività, potrebbe realizzare lavori di questo genere»¹²; dall’altra con la creazione del non-movimento Ephemerality, che riflette il pensiero per il quale, come afferma l’artista, ciò che conta è fare arte pubblica per strada senza regole o restrizioni, senza preoccuparsi della durata delle opere.¹³ Un atteggiamento contro la capitalizzazione e feticizzazione subita dall’arte urbana,

¹¹ F. Bomba, *Aspettando la strada, Biancoshock ci racconta la sua mostra a Milano*, in «Exibart», 2019, <https://www.exibart.com/street-art/aspettando-la-strada-biancoshock-ci-racconta-la-sua-mostra-a-milano/> (ultimo accesso 15/12/2020).

¹² L. La Porta, *Fra Biancoshock does not exist*, «Ziguline», 2013.

<http://www.ziguline.com/frabiancoshock-does-not-exist/#> (ultimo accesso 15/12/2020).

¹³ C. Omodeo, *Biancoshock. Ephemerality*, in «Graffiti Art Magazine», n. 40 (Settembre-Ottobre), 2018, p. 68.

per cui la maggior parte delle sue opere nello spazio urbano, sia in Italia che all'estero, sono da sempre il segno tangibile, ma rigorosamente effimero, di un'azione temporanea.

Un'azione di riappropriazione di uno spazio, che in teoria si definisce pubblico, ma che in pratica è sempre più escludente. Un'azione che quando è illegale e non autorizzata è già politica. In quanto, come fa notare Heathfield, «negli spazi urbani dell'Occidente, la dimensione pubblica si è arresa a quella privata: la socialità è condizionata dall'individualismo imperante e l'agire è strettamente regolato e sorvegliato»¹⁴. Il contesto urbano diventa così simbolo della situazione sociale ed economica dalla quale ognuno sente di non aver più voce in capitolo. Di conseguenza «il luogo è visto da molti artisti, che lavorano dal vivo, come una forza oppressiva, da superare e combattere» perché «è il prodotto di un certo pensiero o ideologia, che ne definisce l'architettura e le consuetudini, gli spostamenti fisici e i ritrovi sociali che si compiono al suo interno»¹⁵.

Biancoshock, attraverso la sua nuova sintassi visiva, intesse un dialogo diverso con le architetture e gli arredi del contesto urbano che, per dirla con le parole di Pioselli, inceppa «la codifica automatica dei segni urbani [inserendovi] inediti livelli di significazione»¹⁶, trasformando lo spazio fisico e riorganizzando la lettura dello stesso. Partendo dalla manipolazione del dato reale, molte delle opere dell'artista producono nello spazio pubblico qualcosa di inatteso. Grazie a uno stile permeato dal paradosso e dall'ironia, sempre più raffinata e sottile, costruisce metafore e doppi sensi visivi riattualizzando la strategia del *détournement* del situazionismo storico nelle operazioni di *urban hacking*.¹⁷ Uno stile, che fonda il proprio carattere su una «conoscenza approfondita dell'ambiente urbano» e un «costante esercizio mentale» di reinterpretazione dei singoli dettagli «delle sue infrastrutture, [...] dei suoi codici»¹⁸ per incitare le persone a guardare

¹⁴ A. Heathfield, *Vivo*, cit., p. 165.

¹⁵ Ivi, p. 166

¹⁶ A. Pioselli, *L'arte nello spazio urbano*, Johan&Levi editore, Monza 2015, pp. 118. Parole usate dalla studiosa per descrivere le operazioni nello spazio urbano di Francesco Garbelli negli anni Ottanta.

¹⁷ Manipolazione e reinterpretazione degli oggetti di arredo urbano. Per una definizione esaustiva rimando a M. Valjakka, *Urban hacking: the versatile forms of cultural resilience* in «Hong Kong. URBAN DESIGN International» n.25, 2020.

https://www.researchgate.net/publication/330884385_Urban_hacking_the_verseatile_forms_of_cultural_resilience_in_Hong_Kong (ultimo accesso 10/12/2020).

¹⁸ P. Rivasi, *Breve tour alla geografia psicologica ed estetica dell'artista*, cit., p. 18.

le cose da un'altra angolatura. Un lavoro che gli permette di stimolare la creatività, interrogare i passanti e mostrare loro, che gli oggetti, come gli individui, meritano un secondo sguardo¹⁹. Iconica di questa pratica efficace e immediata è l'opera pubblica *Ego washer* (2016), realizzata per il Festival The Christal Ship a Oostende in Belgio. Una delle sue azioni di urban-hacking diventata virale in pochissimo tempo, che fa capo alla polarità "Shock". Un semplice intervento di *détournement* su di una lavatrice lasciata tra i rifiuti per strada, diventa la materializzazione ironica nello spazio urbano del logo di Instagram supportata dal motto "Pulisci il tuo ego e condividilo su Instagram", una chiara critica alla società dell'immagine, che del social media ha fatto il proprio luogo di culto. Quando la incontri non te l'aspetti, ma ti colpisce, perché coniuga in sé due icone del nostro quotidiano: l'estetica dell'elettrodomestico, con cui laviamo i nostri panni sporchi, e quella dell'icona di Instagram, che solitamente la vediamo sul piccolo schermo dello smartphone.

Tutto ciò posto fuori contesto ha la capacità di scatenare nello spettatore associazioni di idee ed immagini con una velocità e immediatezza disarmanti (Fig. 06).



Fig. 06. *Ego washer* – lavatrice, pittura acrilica, adesivo. Oostende, Belgio, 2016. Photo: Mark Rigney.

¹⁹ C. Omodeo, *Biancoshock. Ephemeralism*, cit., p. 68

La collaborazione come metodo

Le peculiari caratteristiche di intenti e linguaggi fin qui analizzate, avvicinano Biancoshock a quella ristretta cerchia di outsider della public art internazionale, di cui fanno parte Harmen de Hoop, Brad Downey, John Fekner, Elfo e alcuni altri con i quali, tra l'altro, ha collaborato e continua a collaborare determinando ancora di più il suo carattere multidisciplinare. Un *modus operandi*, che lo distanzia nettamente da quello per lo più egocentrico dell'artista di strada comune e lo avvicina molto a quello dei writers, che agiscono in crew.

Sull'onda della critica verso la speculazione e mercificazione dell'arte di strada nasce *Diecimila euro* <https://diecimilaeuro.weebly.com/> (2017). Un'opera sitografica, concepita e realizzata da Biancoshock e Elfo, che si presenta ironicamente come un normale sito di servizi per rubare l'arte nello spazio pubblico per la propria collezione, indicando le opere più preziose, gli strumenti per staccarle e il loro valore. Una *call to action*, in una sezione apposita del sito, fa di questa un'opera pubblica nello spazio digitale, invitando tutto il pubblico, che vuole aiutare il progetto, supportarlo e mantenerlo nel tempo, a segnalare un'opera di strada.

La più significativa in quanto a continuità, è la collaborazione con l'artista olandese Harmen de Hoop. Unica nel suo genere²⁰, possiamo seguirne gli sviluppi e restare costantemente aggiornati attraverso un sito dedicato²¹. Cominciata nel 2015, la relazione artistica di queste due personalità incredibili è giunta fino ad oggi regalando azioni e installazioni nello spazio pubblico significative per ciò che comporta la creazione di nuovo senso in opposizione al senso unico imposto dalla realtà capitalista. Esempio è *Brain Teaser* (2019), un oggetto-scultura composto da un Magic Rubik's Cube sormontato da uno smartphone acceso su un account IG creato ad hoc, che riproduce precisamente la faccia coperta del cubo utilizzando il layout di Instagram feed. L'artista dà forma originale ad un'altra critica mossa efficacemente contro l'impostazione fortemente estetica dei social network, che governa la nostra attenzione concentrandola su un solo lato della realtà, quello più superficiale e manipolabile, quando invece dietro vi si nasconde un mondo tridimensionale realmente complesso e pieno di problematicità, con le cui risoluzioni ci scontriamo ogni giorno (Fig. 07).

²⁰ Per l'approfondimento, rimando all'intervista realizzata all'artista e riportata di seguito.

²¹ <http://www.biancoshock-dehoop.com/>



Fig. 07. *Brain Teaser* – Cubo di Rubik, smartphone, Instagram account, 2019. Image courtesy of the artist.

Il concetto di spazio pubblico nell'estensione online della pratica attivista

L'altra faccia della pratica di Biancoshock pone, invece, l'accento su come la dimensione URL possa essere un'estensione e una valida alternativa a supporto del mondo IRL. Nonostante operi, infatti, una critica negativa all'uso che viene fatto dei social network, il ricorso ai suoi canali social per una costante archiviazione "pubblica" della documentazione di quell'azione temporanea, che la perpetua nel tempo, è prova di un uso positivo di questi media, che al contempo divengono estensione di quel segno effimero rendendolo accessibile e divulgabile²². Emblematico da questo punto di vista è il video *The Cleaner – A true story* (2013), realizzato per il canale Youtube dell'artista in collaborazione con Milkshake Studio di Milano. A metà tra la video intervista e il documentario di una performance nello spazio urbano, è la parodia di un pulitore seriale delle strade di Milano, che facendo il verso all'*attitude* compulsiva dei writers di taggare qualsiasi superficie urbana, al contrario pulisce qualsiasi superficie pubblica imbrattata. Il canale del social

²² Con il rischio che le opere diventino parte di certi ambiti critici e sociali in cui vengono riprodotte, riflettendone il pensiero.

diviene estensione nel tempo dell'azione performativa e mezzo per una diffusione virale della stessa provocatoriamente ironica verso chi millanta di agire, ma senza mettersi in gioco davvero, realizzando azioni in contesti "facili", a basso rischio e una critica contro chi non agisce affatto, ma continua a lamentarsi. Il video rimbalza da un sito di comunicazione all'altro e il racconto, che di volta in volta ne viene fatto è ciò che, come scrive Christopher Bedford, contribuisce alla riproduzione dell'azione performativa nella sfera pubblica²³acquisendo diverse declinazioni di lettura critica.

In Estonia, invece, l'artista trasferisce i fatti più significativi accaduti nella storia del paese, sistemandoli su ogni cerchio del tronco di un albero secolare tagliato in sezione, attraverso l'applicazione di piccole etichette con un codice QR stampato, che rimanda velocemente agli eventi descritti in diversi siti della rete. È l'installazione pubblica site-specific *Public storyteller* (2016), realizzata per Stencibility a Tartu e concepita apposta per la comunità, che interagendovi attiva il suo principio di creazione. Biancoshock dimostra infatti, come l'uso delle tecnologie possa essere a supporto della memoria storica e come i media digitali possano essere un suo prolungamento, mantenendola viva e facilmente accessibile a tutti, soprattutto ai più giovani, che con lo smartphone hanno un rapporto quasi simbiotico (Fig. 08).



Fig. 08. *Public storyteller* – chiodi, lastre stampate in pvc. Stencibility, Tartu, Estonia 2016. Image courtesy of the artist.

²³ C. Bedford, *L'ontologia virale della performance*, 2012, in Mu C., Martore P. (a cura di), *Performance Art. traiettorie ed esperienze internazionali*, Castelvechi, Roma, 2018, p. 90.

È ragionando, però, sul distanziamento sociale come misura preventiva al COVID-19, causa scatenante di un blackout emotivo altrettanto contagioso, che il mondo digitale si scopre essere una alternativa positiva al mondo reale. Da tempo, le persone “scappano” dai luoghi deputati “pubblici” per trovare una alternativa dove rifugiarsi e ricreare la loro “comfort zone”. Inoltre, come scrive Heathfield, «il proliferare di nuove tecnologie ha fatto emergere nuovi luoghi in ambienti virtuali, al punto che l’esperienza dello spazio viene oggi posta in termini di spazio virtuale in espansione [...]»²⁴.

Perciò, come per Dragicevic Sestic, Brkic e Matejic, la questione da porsi è cosa rende pubblico uno spazio e in che modo l’arte pubblica nello spazio pubblico influenza il pubblico? È sempre più necessario riformulare il significato attuale di “pubblico”²⁵. In questa prospettiva, se i progetti offline e online di Biancoshock, fin qui presi in esame, hanno iniziato a far luce sul concetto di “pubblico” e sulle sfaccettature che può acquisire, è il progetto online *SoCoD-19* (Source Code Disease 2019) <https://www.socod19.com/stream> (2020), che sembra avere la capacità di far coincidere perfettamente il mondo reale e quello digitale sotto l’egida di “spazio pubblico” grazie a un uso diverso dei nuovi media digitali. Nato dalla collaborazione fra Biancoshock e l’artista digitale e programmatore italiano Rolenzo, è un’operazione del tutto nuova per l’attivista milanese. Un programma, un algoritmo e un sito per partecipare, per elaborare, per raccogliere e raccontare una pandemia emozionale, che ha spezzato democraticamente gli equilibri del mondo e dei loro abitanti. Accedendo alla pagina JOIN del sito, si attiva automaticamente la fotocamera frontale del proprio cellulare per scattare un selfie; dopo la conferma, un *form* invita a descrivere con una frase il proprio blackout emotivo. Dopodiché, attraverso la tecnica del *databending*, l’algoritmo manipola la fotografia, attraverso l’elaborazione del codice alfanumerico inserendovi all’interno il blackout emotivo dell’utente. Ne consegue un blackout digitale, che altera l’immagine creando un ritratto personale disturbato digitalmente dal proprio stato emotivo. Sulla pagina STREAM del sito, scorre da un lato il flusso di ritratti “contagiati” da questo periodo storico e dall’altro la loro traduzione alfa-numerica in un flusso con-

²⁴ A. Heathfield, *Vivo*, cit. p. 165.

²⁵ M. Dragicevic Sestic, A. Brkic, J. Matejic, *Mobilizing urban neighbourhoods: Activism, identity, and cultural sustainability*, in S. Hristova, M. Dragicevic Sestic, N. Duxbury (eds.), *Cultural Sustainability in European Cities: Imagining Europolis*, Routledge, London 2015, p. 301.

tinuo dove i pensieri espressi sono messi in evidenza. Tra i due flussi, però, non c'è corrispondenza visiva per mantenere l'anonimato. L'opera enfatizza quelle che Goldsmith definisce essere le proprietà formali e materiali del linguaggio e l'essenza delle parole che «sono concrete, attive e dense di sentimenti»²⁶. Non a caso, la decostruzione parziale dell'immagine originale diviene la manifestazione visiva del blackout emotivo interno. Una raccolta in streaming di testimonianze di blackout emotivi, che si sviluppa in un lasso di tempo pressoché infinito.

Un'opera che è, riprendendo le parole di Tatiana Bazzichelli, «un processo aperto sempre in corso»²⁷, in questo caso, lasciato all'improvvisazione apparente della manipolazione algoritmica del codice sorgente del file immagine digitale in relazione ai contributi emotivi dei partecipanti, che sono anche fruitori. Un'opera partecipata, che «diviene un organismo in evoluzione a partire dall'azione spontanea»²⁸ di ogni individuo, che «può partecipare al processo evolutivo inserendovi un proprio contributo, dando vita ad un'entità che è qualcosa di più che la somma delle singole parti»²⁹. E come ogni opera d'arte in rete, anche SoCoD-19 «va al di là delle singole intenzioni individuali, prendendo forma dall'incontro di diverse collettività»³⁰ potendo in potenza diventare un romanzo collettivo del blackout emotivo globale.

Per capire al meglio il senso del reale, che l'opera di Biancoshock fa emergere, ci dobbiamo interrogare su che tipo di spazio pubblico ha prodotto la nostra società. Come spiega Bauman, esistono “spazi pubblici”, che si differenziano dal modello ideale di spazio civile e che hanno la prerogativa, quando non sono totalmente inospitali, di «trasformare il residente urbano in un consumatore»³¹. Tra questi, i più diffusi sono “non-luoghi”, quella tipologia di “spazio pubblico ma non civile”, dove «chiunque deve *sentirsi* a casa propria, ma nessuno deve *comportarsi* come a casa propria»³² con lo scopo di

²⁶ K. Goldsmith, *CTRL+C CTRL+V scrittura non creativa*, (trad. di V. Mannucci), Nero, Roma 2019, p. 17.

²⁷ T. Bazzichelli, *L'arte come pratica reale dalle avanguardie agli hackmeeting*, La critica.net, web, 7 luglio 2001 <http://www.lacritica.net/bazzichelli2.htm> (ultimo accesso 23/12/2020).

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ *Ibidem*.

³¹ Z. Bauman, *Modernità liquida*, Editori Laterza, Bari 2011, p. 113.

³² *Ibidem*.

«cancellare le soggettività idiosincratiche dei loro “passeggeri”»³³, ma soprattutto in cui alle persone viene data l’illusione di far parte di una comunità. Con ogni sua opera, Biancoshock tenta di creare un nuovo spazio-tempo³⁴ per assistere in diverso modo a «una moltiplicazione dell’emozione, l’invenzione di nuove emozioni che si distinguono dai modelli emotivi prefabbricati del commercio»³⁵.

In *SoCod-19*, però, si accentua e si amplifica tutto questo portando a compimento in forma positiva quel passaggio dalla dimensione IRL alla dimensione URL. Nel panorama contemporaneo dell’arte, per me, quest’opera è uno degli esempi migliori di attivismo e arte pubblica prodotti durante la pandemia. Nonostante non ci sia interazione tra i partecipanti, se consideriamo tutto il progetto nella prospettiva di accessibilità e partecipazione aperti a chiunque, la piattaforma digitale si trasforma in “luogo pubblico” alternativo, soprattutto in questo momento storico, in cui purtroppo i luoghi pubblici urbani non possono essere più vissuti come prima; inoltre, dimostra come un uso dei media digitali con una prospettiva realmente sociale possa rispondere a un’esigenza collettiva. Quella di avere una nuova tipologia di luogo pubblico digitale, in cui “sentirsi e comportarsi come a casa propria”. Uno spazio preposto all’espressione del proprio disagio psico-emotivo in forma anonima, ma al contempo condiviso visivamente da tutti, non soltanto dai partecipanti, constatando collettivamente, che non c’è solitudine nel dolore. Preoccupazioni private sì, ma che condivise in questa modalità perdono la loro individualità per fondersi in un interesse/preoccupazione comune reale.

³³ Z. Bauman, *op.cit.*, p. 113.

³⁴ Gilles Deleuze, *Che cos’è l’atto di creazione?*, Cronopio, Napoli 2020, p. 35.

³⁵ *Ibidem*.

Intervista all'autore, a cura di Alessandra Ioalé³⁶

Per te, cosa rende "pubblico" uno spazio e quando senti che uno spazio lo è oppure no?

Per me, in primis, uno spazio è pubblico quando è stato vissuto da una collettività. A mio avviso anche un intervento in un'area abbandonata può essere ritenuto un'opera di arte pubblica, se lo spazio in cui si agisce venga raccontato dall'intervento stesso. Ho fatto diversi progetti in aree abbandonate e ho raccontato attraverso il mio intervento quel luogo. Quello che c'era stato, chi ci aveva vissuto o lavorato. Molto spesso partendo dal ritrovamento di documentazioni, oggetti, segni di quel vissuto ho creato l'opera e raccontato la storia del luogo, esprimendo un messaggio attraverso cui porre domande. È l'arte stessa attraverso la sua realizzazione a far diventare pubblico uno spazio.

Deleuze disse che «l'atto di creazione ha bisogno della necessità per esistere» e che «un artista crea solo ciò di cui ha assolutamente bisogno»³⁷. Qual è la tua necessità ad oggi, rispetto a quando hai cominciato?

Ho iniziato il mio percorso artistico spinto dalla necessità di comunicare le mie riflessioni e le mie paure ad un pubblico eterogeneo, i passanti per l'appunto. Per questo l'arte pubblica era la strada da percorrere. Inoltre, avevo bisogno di depotenziare lo stato ansioso che mi accompagna dall'adolescenza rendendomi conto che, prima i graffiti, poi l'arte urbana, erano l'unica medicina a darmi sollievo. Ancora oggi queste due necessità sono presenti in me, ma ho diminuito la quantità di interventi e di azioni pubbliche, perché sento il bisogno di fare ricerca prima di maturare un'idea, di approfondire meglio la progettualità e la realizzazione dell'opera che propongo al pubblico.

Realizzi bozzetti preparatori delle tue azioni e installazioni?

Solitamente i bozzetti li disegno nella mia mente, entrando nel minimo dettaglio. Quando trovo il luogo perfetto per il mio intervento, prima lo fotografo per studiarne il miglior modo per costruirvi l'installazione. Altre volte, le azioni sono improvvisate, per

³⁶ Intervista realizzata appositamente per questo articolo tra novembre e dicembre 2020.

³⁷ Gilles Deleuze. *Che cos'è l'atto di creazione?*, cit. p. 35.

cui non ho il tempo di preparare un bozzetto o di ragionare sul contesto. In quel caso le creazioni possono essere meno perfette e piene di errori ma, proprio per questo, assolutamente spontanee e distintive.

La tua pratica di creazione non concede spazio a una sperimentazione fine a sé stessa. Perché? Che cosa significa per te sperimentare?

Sperimentare significa ampliare il perimetro della mia comfort zone. Per una persona ansiosa come me, allargare la propria comfort zone è sia vitale che devastante. Più che il risultato finale, è il processo a darmi emozioni. Dopo la vibrazione che sento per la nascita dell'idea, arriva il momento di capire come realizzarla. Cercare la tecnica che mi serve, non fermarsi a quelle già conosciute, poi studiarla e metterla in pratica anche se implica fatica o insuccesso. E questo è ciò che mi rimane. L'opera è di tutti, può essere rimossa, possono pubblicarla ovunque o rubarla per farne della pubblicità, ma il processo e la sperimentazione dell'opera no, quelle sono le uniche cose che restano a me. Infatti, quando ripasso in un luogo dove ho fatto un'installazione non ripenso mai all'opera in sé, ma all'azione per realizzarla, alle persone che avevo incrociato o alle situazioni paradossali che a volte vivi facendo questo tipo di arte.

Negli ultimi anni ricorri spesso ai new media digitali. Che cosa ha determinato il tuo avvicinamento all'uso di questi come new tools per la tua pratica di creazione?

Sin dall'inizio mi ha incuriosito soprattutto lo spazio digitale, che si stava creando grazie alle nuove tecnologie e ai social network. Ho sempre riscontrato analogie con il concetto di spazio pubblico. Come le città, anche il mondo digitale è popolato da persone, che interagiscono. Un luogo in cui si svolgono attività di ogni tipo e si possono ottenere informazioni. Essendo lo spazio pubblico il teatro delle mie azioni, ho iniziato a creare opere, che utilizzassero la rete come loro estensione e ho usato le piattaforme digitali come strumento per la diffusione delle mie pratiche.

Nam June Paik è stato uno dei pochi artisti, che ha fatto della collaborazione un metodo per la pratica d'arte sperimentale. Anche tu collabori costantemente con artisti di-

versi. Che significato ha per te la collaborazione in generale e, in particolare, con personalità che te consideri dei maestri?

Per i primi anni ho sempre operato da solo, in silenzio, realizzando centinaia di lavori, per il bisogno di sfogarmi e di sperimentare. Stavo costruendo un percorso senza aver studiato arte. Avevo troppo da dire e poco tempo per ricercare. Internet era ancora un contenitore vuoto. I social network non esistevano. Poi ho iniziato a studiare quello che c'era intorno a me ed è rinato il bisogno di legami umani ed artistici, che avevo vissuto sin da ragazzo con i graffiti. Le cose che mi porto nel cuore dall'esperienza nei graffiti writing, infatti, sono l'azione, il contesto urbano e le esperienze vissute con gli altri writers. Le prime due cose le avevo già portate con me nell'arte pubblica, mantenendo le mie azioni non autorizzate nello spazio urbano, poi ha cominciato a mancarmi la condivisione con persone che avevano la mia stessa attitudine. La cosa che più mi piace quando collaboro con un altro artista è uscire dalla mia comfort zone potendo contare al 100% sulle capacità e la professionalità dell'altra figura e viceversa. È bello concepire insieme un progetto, di cui prendersi cura in due, ognuno con il suo modo di fare e le sue competenze. Quel progetto, anche quando è completato, rimarrà una sorta di "figlio" che mi legherà sempre all'altro artista. Aver collaborato con alcuni artisti, che reputo dei veri Maestri, mi aiuta ogni giorno a digerire tutte le difficoltà che ho sempre incontrato e a continuare nel mio progetto indipendente al di fuori di logiche commerciali. Le soddisfazioni non ti danno da mangiare, ma ti fanno dimenticare per un po' di aver fame.

La collaborazione con Harmen de Hoop, essendo la sua una personalità artistica già consolidata, come è iniziata e come è proseguita in questi anni? Riscontri delle contaminazioni nelle vostre pratiche?

Harmen de Hoop per me è prima di tutto un maestro. Oggi è un amico e un "padre". Quando iniziai la mia ricerca, rimasi folgorato dalla purezza delle sue azioni, dalla sua ironia trasmessa con interventi minimali, tecnicamente perfetti, essenziali, ma taglienti, mai scontati. Nel 2015 ebbi occasione di conoscerlo in Norvegia al Nuart Festival. Stavo preparando un'installazione illegale 'fuori festival', quando arrivò un signore in bicicletta, che si offrì di aiutarmi. Era niente meno di Harmen de Hoop. Parlammo tanto in quei giorni e

l'ultima sera ci salutammo promettendoci di continuare la nostra conversazione a distanza. La mattina dopo trovai all'interno della mia camera una stampa fotografica di uno dei suoi lavori più celebri. L'aveva fatta scivolare da sotto la porta. Una sorpresa stupenda. Iniziammo così uno scambio di mail, un dialogo fluido e intenso per mesi. Fino a quando "partorimmo" il nostro progetto, che, come modus operandi, prende spunto da un suo precedente progetto fatto con Jonas Staal. Ad oggi sono 5 anni che collaboriamo al progetto Biancoshock-de Hoop. Abbiamo deciso di chiamarlo con i nostri nomi, perché parla del nostro dialogo, che andrà avanti finché ne avremo voglia. Abbiamo pensato fosse naturale continuare quel dialogo attraverso quello che ci accomuna e sappiamo fare meglio: l'arte pubblica. Il progetto si basa su una semplice regola: uno dei due assegna all'altro un tema collegato al lavoro precedentemente realizzato. Una volta che l'artista lo ha realizzato secondo la sua visione e la sua poetica, manda all'altro il proprio artwork e suggerisce un nuovo tema, sempre collegato al lavoro appena presentato. In questo modo i lavori sono collegati tra loro armoniosamente, dando vita ad un dialogo tra opere d'arte lasciate nelle strade delle città in cui ci troviamo in quel momento. Essendo entrambi molto itineranti, oltre le nostre due città di appartenenza, abbiamo proseguito il nostro dialogo intervenendo in più di altre 30 città europee. Da lui ho imparato a curare maggiormente i dettagli dell'opera e della presentazione della stessa, soprattutto la sua documentazione fotografica nel contesto. Ciò ha fatto nascere un maggior senso di responsabilità verso le mie opere, che rimarranno fruibili dalle generazioni future.

Una delle tue ultime opere, è il libro d'artista C'era una volta, autoprodotta in 99 copie. Un lavoro che hai concepito nel 2012, ma sei riuscito a concretizzarlo in una situazione come quella di oggi?

C'era una volta è la prima pubblicazione di 099 Collection, una serie di pubblicazioni indipendenti inerenti a progetti specifici e inediti, uno completamente diverso dall'altro ma accomunati dal numero di tirature: 99 copie. Sono sempre più convinto che molti miei progetti necessitino di documentazione o di un approfondimento al di fuori delle piattaforme digitali. *C'era una volta* è una raccolta di fiabe per bambini ottenute dall'unione dei titoli di video trovati su Youtube. La struttura narrativa è quella classica

dei racconti per bambini. Ogni fiaba è presentata in tre versioni. La prima è la versione 'illustrata', costituita dalla sequenza di screenshot dei video di Youtube che compongono la storia attraverso i loro titoli: leggendo in sequenza i titoli si crea un vero e proprio racconto con dialoghi e narrazione. Il colore della cornice degli screenshot ci aiuta a capire chi sta leggendo e all'inizio di ogni fiaba vi è una *legenda* che associa ogni colore ad un personaggio. La seconda è la versione testuale, per una facile lettura: il testo è la copia fedele dell'unione dei singoli titoli dei video. La terza versione presenta la fiaba come una successione di collegamenti ipertestuali, riportando i link di tutti i video trovati.

L'opera è l'espressione di una critica a ciò che accade oggi nell'era digitale, dove la maggioranza delle persone si informa, creandosi opinioni, conoscenze e senso critico, attraverso i soli titoli delle notizie, condividendone i link, senza leggerne il contenuto. Da qui il *claim* in apertura della pubblicazione: La gente legge solo i titoli, non le storie. Ed eccoci qui, con delle storie di titoli. Sarà il dio Algoritmo a rendere questi titoli contenuto interessante o no, gettandoli nell'Oceano Digitale, da cui milioni di persone pescano informazioni in tempo reale.

Riferimenti bibliografici

Z. Bauman, *Modernità liquida*, Editori Laterza, Bari 2011.

T. Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa&Nolan, Milano 2006.

J. Bridle, *Nuova era oscura*, (Trad.: F. Viola), Nero, Roma 2019.

G. Deleuze. *Che cos'è l'atto di creazione?*, Cronopio Ed., Napoli 2020.

M. Fisher, *Realismo capitalista*, (Trad.: V. Mattioli), Nero, Roma 2018.

K. Goldsmith, *CTRL+C CTRL+V scrittura non creativa*, (trad.: V. Mannucci), Nero, Roma 2019.

S. Hristova, M. Dragicevic Sestic, N. Duxbury, (eds.), *Cultural Sustainability in European Cities: Imagining Europolis*, Routledge, London 2015.

M. Mancuso, *Arte, tecnologia e scienza*, Mimesis edizioni, Milano 2019.

C. Mu, P. Martore (a cura di), *Performance Art. traiettorie ed esperienze internazionali*, Castelvechi, Roma 2018.

A. Pioselli, *L'arte nello spazio urbano*, Johan&Levi editore, Monza 2015.

P. Rivasi, *Biancoshock, Dipòlo*, Wunderkammern, Roma 2019.

S. Vassallo (a cura di), *Giacomo Verde*, Edizioni ETS, Pisa 2018.

G. Verde, *Artivismo tecnologico*, BFS Edizioni, Pisa 2007.

Biografia dell'autore / Author's biography

Alessandra loalé. Laureata a pieni voti in Storia dell'Arte con una tesi dal titolo *Analisi della pratica videografica barcellonese. Due generazioni a confronto* con correlatrice la Prof.ssa Sandra Lischi. Storica dell'arte, ricercatrice e curatrice indipendente. I suoi interessi spaziano dalle arti elettroniche e digitali all'arte grafica, dall'illustrazione al fumetto italiano e allo studio del graffiti-writing e in generale dell'arte urbana. È autrice del libro *Panico Totale. Pisa Convention 1996-2000*, ricostruzione storica della manifestazione toscana che contribuì allo sviluppo del graffiti-writing italiano degli anni '90. Dal 2013 fa parte del gruppo Atypo insieme a Silvana Vassallo, Guido Segni, Giacomo Verde, Luca Leggero, Marcantonio Lunardi. Scrive articoli per diverse testate online e cartacee e saggi critici per diverse pubblicazioni. È curatrice di diverse mostre e attività culturali per diverse gallerie, tra cui: Passaggi Arte Contemporanea di Pisa, Tekè Gallery di Carrara, Adiacenze di Bologna e Burning Giraffe Art Gallery di Torino. Dal 2020 è curatrice del Premio Aquart per il Consorzio Aquarno S.r.l. di Santa Croce sull'Arno. Vive a Pisa e lavora in tutta Italia.

Alessandra loalé. Graduated with full marks in History of Art at the University of Pisa with a thesis entitled "Analisi della pratica videografica barcellonese. Due generazioni a confronto" having as co-presenter Prof. Sandra Lischi. Art historian, independent researcher and curator. Her interests range from electronic art and digital culture to new media art, from graphic art and illustration to Italian comics and to the study of graffiti writing and Urban Art. She's the author of the book "*Panico Totale. Pisa Convention 1996-2000*", historical reconstruction of the Tuscan event, that contributed to the development of the Italian graffiti-writing in the 90s. Since 2013 she has been part of the Atypo group along with Silvana Vassallo, Guido Segni, Giacomo Verde, Luca Leggero, Marcantonio Lunardi. She's writing articles for several online magazines and the paper quarterly magazines and critic issues in several publications. She is curator of several exhibitions and cultural activities for several galleries, including: Passaggi Arte Contemporanea in Pisa, Tekè Gallery in Carrara, Adiacenze in Bologna and Burning Giraffe Art Gallery in Turin. From 2020 she is curator of Aquart Prize for Consorzio Aquarno S.r.l. in Santa Croce sull'Arno. She lives in Pisa and works all over Italy.

Web: www.rdv-alessandraioale.com

Articolo sottoposto a double-blind peer review