

COMUNICAZIONE DI MASSA COME INTERFACCIA IDEOLOGICA

COMUNICAZIONE DI MASSA COME INTERFACCIA IDEOLOGICA

COMUNICAZIONE DI MASSA COME INTERFACCIA IDEOLOGICA

#3 / ESTETICHE DEL POTERE E PRATICHE DI RESISTENZA

COMUNICAZIONE DI MASSA COME INTERFACCIA IDEOLOGICA

COMUNICAZIONE DI MASSA COME INTERFACCIA IDEOLOGICA

#3 / ESTETICHE DEL POTERE E PRATICHE DI RESISTENZA

LA COMUNICAZIONE DI MASSA NON È NEUTRA

La comunicazione di massa non è neutrale: agisce come un'interfaccia ideologica che seleziona e organizza ciò che vediamo. Ci mette in relazione con modelli culturali e strutture di potere, filtrando il mondo attraverso immagini, slogan e narrazioni che guidano il nostro modo di interpretarlo. Ogni messaggio mediale traduce una visione della realtà e contribuisce a formare l'immaginario collettivo, influenzando percezioni, aspettative e comportamenti quotidiani.



INTERFACCE PUBBLICITARIE

Cartelloni, spot, banner e packaging utilizzano un linguaggio visivo altamente codificato: colori accesi che attirano l'attenzione, volti sorridenti che promettono benessere, slogan brevi che semplificano il mondo in formule immediate. Questa estetica sembra innocua e universale, ma trasporta valori, modelli sociali e desideri prescritti. Dietro la sua apparente neutralità si nasconde una precisa visione del mondo e quindi del comportamento umano, rendendo la pubblicità un potente dispositivo ideologico travestito da messaggio leggero.

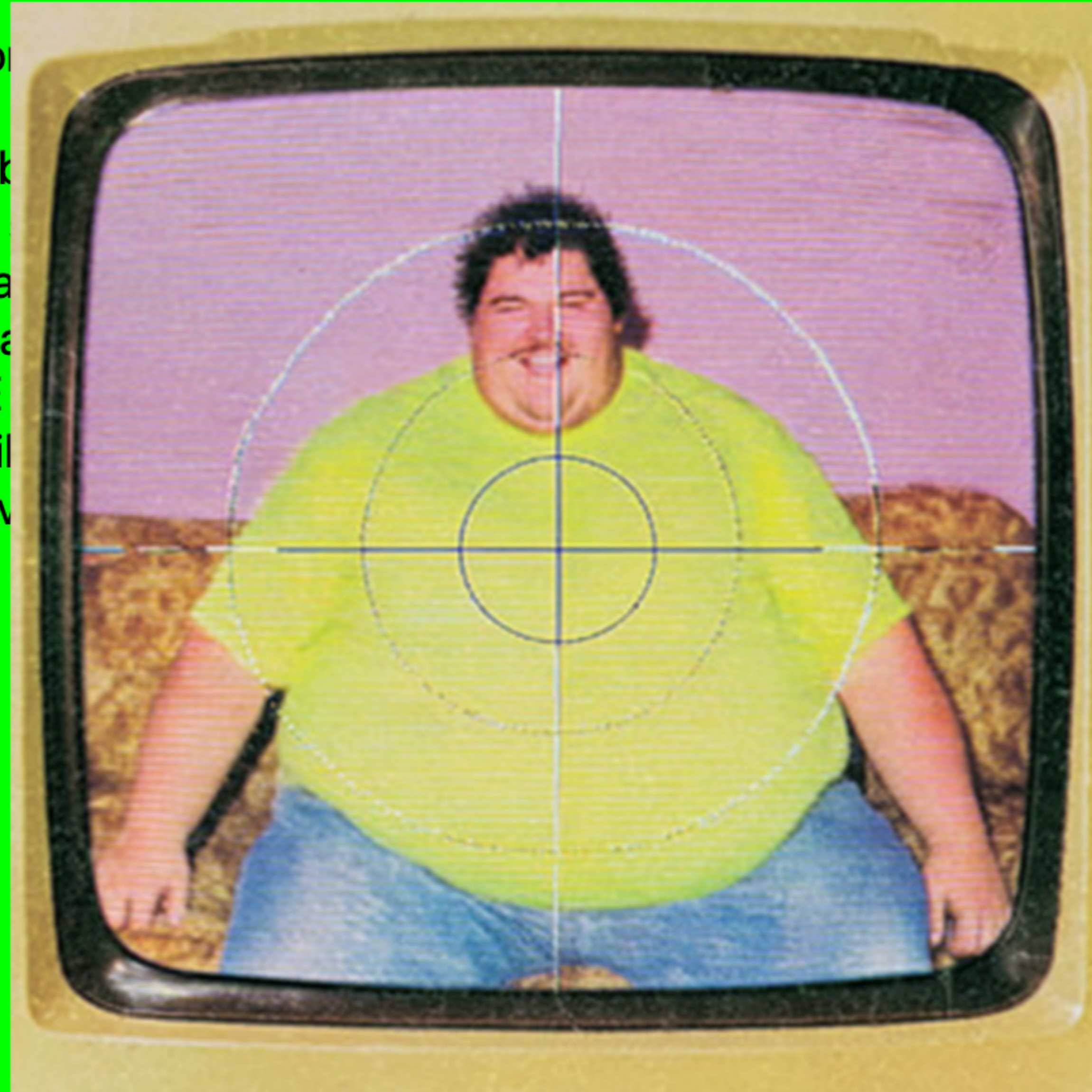


*IL SUBVERTISING FORZA UN
DIALOGO DOVE PRIMA C'ERA
SOLO UNA DICHIARAZIONE*

— NAOMI KLEIN

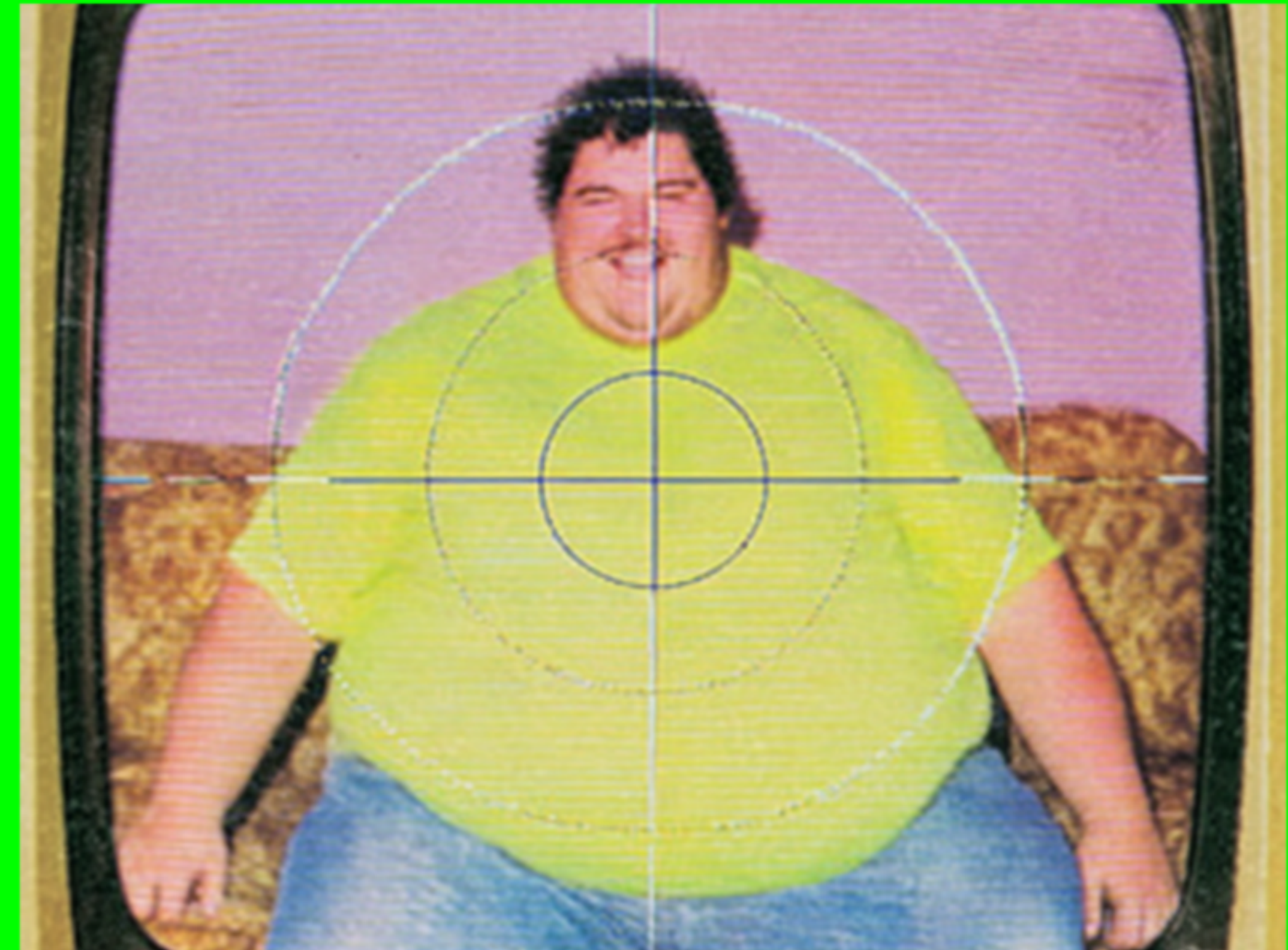
MONOLOGO VISIVO

La pubblicità tradizionale funziona in un senso unico: il messaggio parte da un emittente e si rivolge a un pubblico destinatario. Chi parla definisce chi guarda e il messaggio pubblicitario trasmette, ma non accetta replica, negoziazione o critica. È un monologo che orienta l'attenzione e guida il pubblico in una posizione passiva.



MONOLOGO VISIVO

La pubblicità tradizionale funziona come un flusso comunicativo a senso unico: il messaggio parte da chi detiene il potere economico e simbolico e raggiunge un pubblico concepito come semplice destinatario. Chi parla definisce significati, bisogni e valori; chi guarda è trattato come target da persuadere. L'interfaccia pubblicitaria trasmette, ma non apre spazi di dialogo: non prevede replica, negoziazione o critica. È un dispositivo progettato per orientare l'attenzione e guidare il comportamento, mantenendo il pubblico in una posizione passiva.



DÉTOURNEMENT

Già negli anni '60, **Situazionisti** e **Pop Art** iniziano a intervenire sul linguaggio della pubblicità, ma con intenti differenti.

I **Situazionisti** usano il *détournement* come pratica apertamente politica: ritagliano e ricombinano immagini commerciali per sabotare i messaggi dei media e criticare la società dello spettacolo.

La **Pop Art**, invece, adotta l'estetica dei consumi in modo ironico e distaccato, mostrando la potenza seduttiva dell'immaginario commerciale più che contestarlo direttamente.

In modi diversi, entrambi inaugurano strategie di riappropriazione e manipolazione dei codici visivi dominanti.



Le développement même
de la société de classes
jusqu'à l'organisation
spectaculaire de la non-vie
mène donc le projet
révolutionnaire à devenir
visiblement
ce qu'il était déjà
essentiellement.



de la société de classes
jusqu'à l'organisation
spectaculaire de la non-vie
mène donc le projet
révolutionnaire à devenir
visiblement
ce qu'il était déjà
essentiellement.







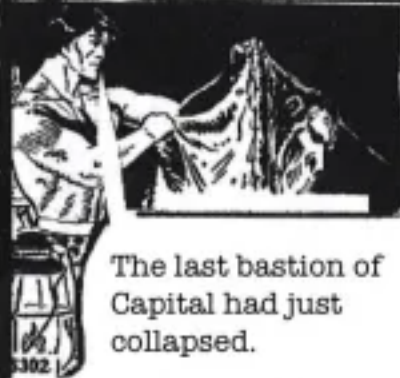
TARZAN, COP OF THE JUNGLE



Tarzan leaves his jungle, heeding the Old World's call for help in investigating a mysterious case.



And, thus, he finds the hide of the last bureaucrat - who had been hung by the striking workers some time ago.



The last bastion of Capital had just collapsed.



If the proletariat manages to unmask those who deny them control over their own lives, it is inevitable that they'll get me too.

BY THEIR DÉTOURNEMENT OF COMICS,
THE COMRADES OF THE COUNCIL FOR
THE MAINTENANCE OF THE OCCUPATION
ARE ACTIVELY CONTRIBUTING TO THE
DECOMPOSITION OF SPECTACULAR
SOCIETY;
YOUR TURN TO PLAY.

...N, COP OF THE JUNGLE



...h leaves his jungle, heeding the Old
...s call for help in investigating a
...rious case.



And, thus, he finds the hide of the
last bureaucrat - who had been
hung by the striking workers some
time ago.



The last bastion of
Capital had just
collapsed.



If the proletariat manages to
unmask those who deny them
control over their own lives, it is
inevitable that they'll get me too.

BY THEIR DÉTOURNEMENT OF CO
THE COMRADES OF THE COUNCIL
THE MAINTENANCE OF THE OCCU
ARE ACTIVELY CONTRIBUTING TO
DECOMPOSITION OF SPECTACULA
SOCIETY;
YOUR TURN TO PLAY.

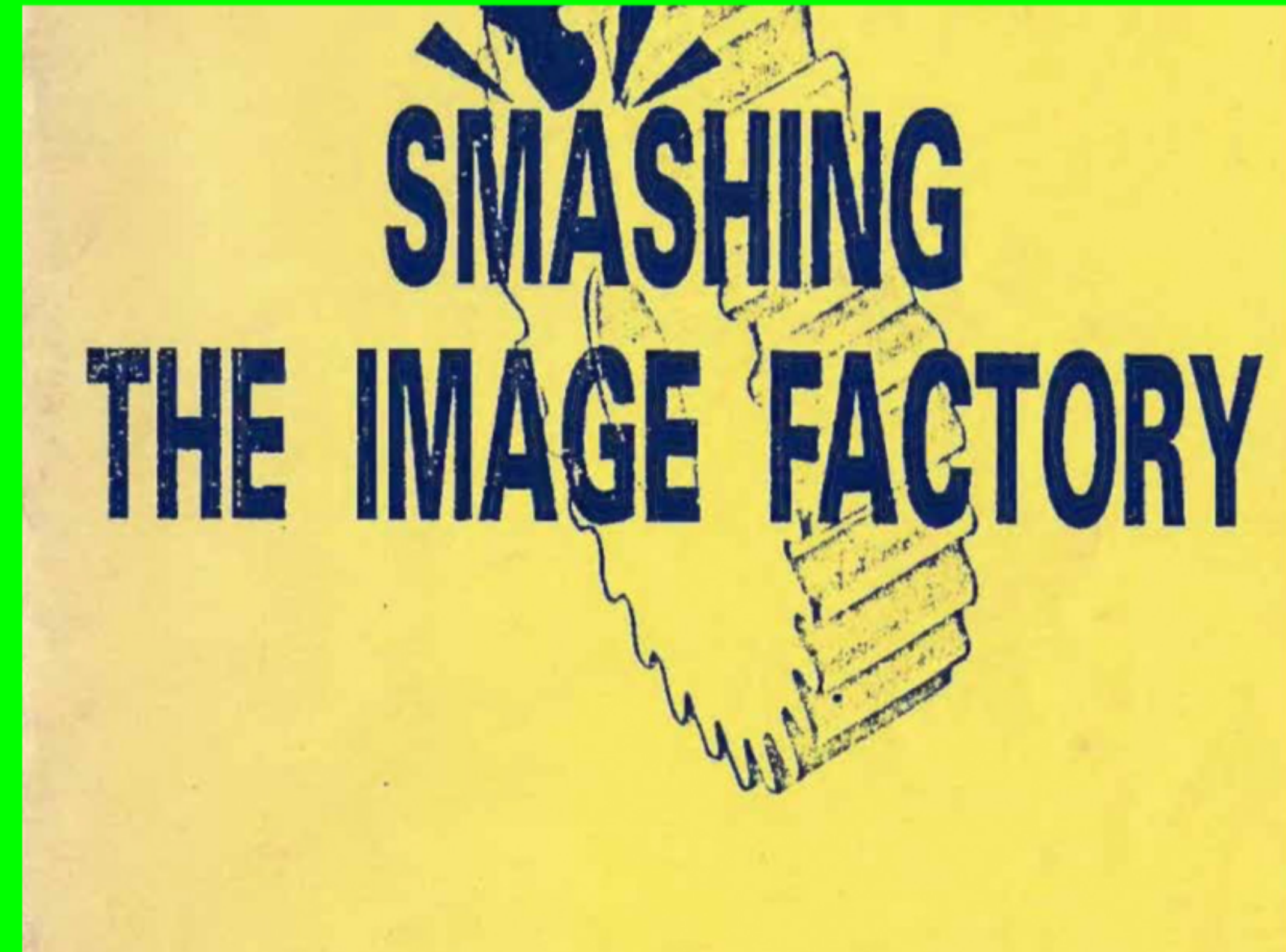
CULTURE JAMMING

Negli anni '90 il sabotaggio dei loghi e della pratica diffusa: collettivi e attivisti reimm per rivelarne le contraddizioni. L'obiettivo dei brand, esponendo ciò che la comunicazione a nascondere: sfruttamento, consumismo. Attraverso parodie visive e messaggi sov costruiscono contro-narrazioni capaci di un campo di conflitto culturale.



CULTURE JAMMING

Negli anni '90 il sabotaggio dei loghi e degli spot diventa una pratica diffusa: collettivi e attivisti reimmaginano simboli aziendali per rivelarne le contraddizioni. L'obiettivo è smascherare la retorica dei brand, esponendo ciò che la comunicazione commerciale tende a nascondere: sfruttamento, consumismo, disuguaglianze. Attraverso parodie visive e messaggi sovversivi, queste azioni costruiscono contro-narrazioni capaci di trasformare la pubblicità in un campo di conflitto culturale.



BILLBOARD LIBERATION FRONT

Il cartellone pubblicitario
simbolica: artisti e
affissioni, modifica
messaggio originale
strumenti di critica
commerciale in un



BILLBOARD LIBERATION FRONT

Il cartellone pubblicitario diventa un vero campo di battaglia simbolica: artisti e attivisti intervengono clandestinamente sulle affissioni, modificando immagini e slogan per rovesciare il messaggio originario. L'ironia e lo spiazzamento diventano strumenti di critica, capaci di trasformare un dispositivo commerciale in un mezzo di contestazione pubblica.



BARBARA KRUGER

L'opera di Kruger imita l'estetica della pubblicità per sabotarne il messaggio. Le sue immagini diventano interfacce visive: ci attraggono con la forma del marketing, ma ci respingono con contenuti ambigui e taglienti.



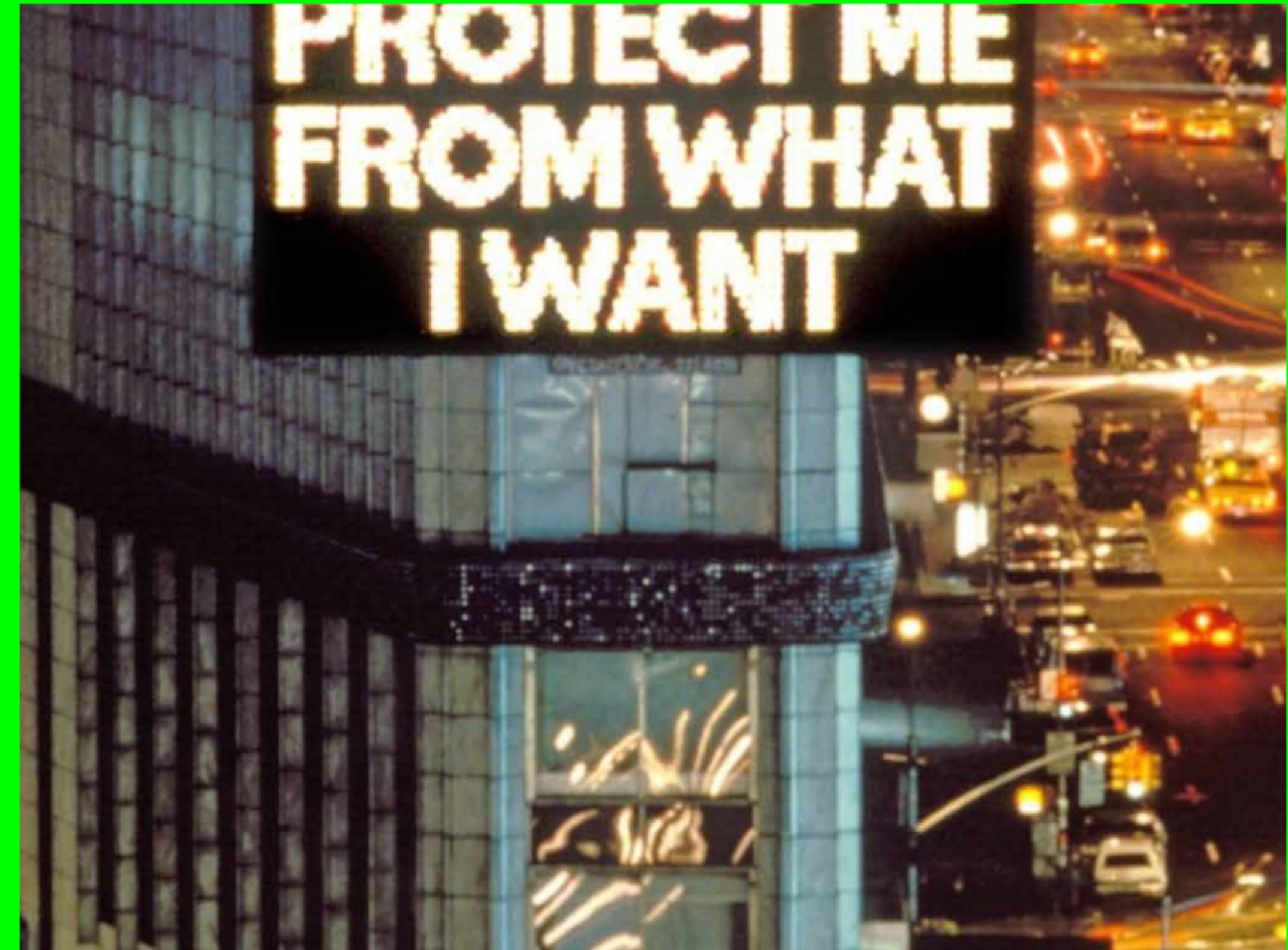
JENNY HOLZER

L'interfaccia come superficie di dialogo poetico-politiche. "Abuse of power: dell'istituzione al servizio del duce"

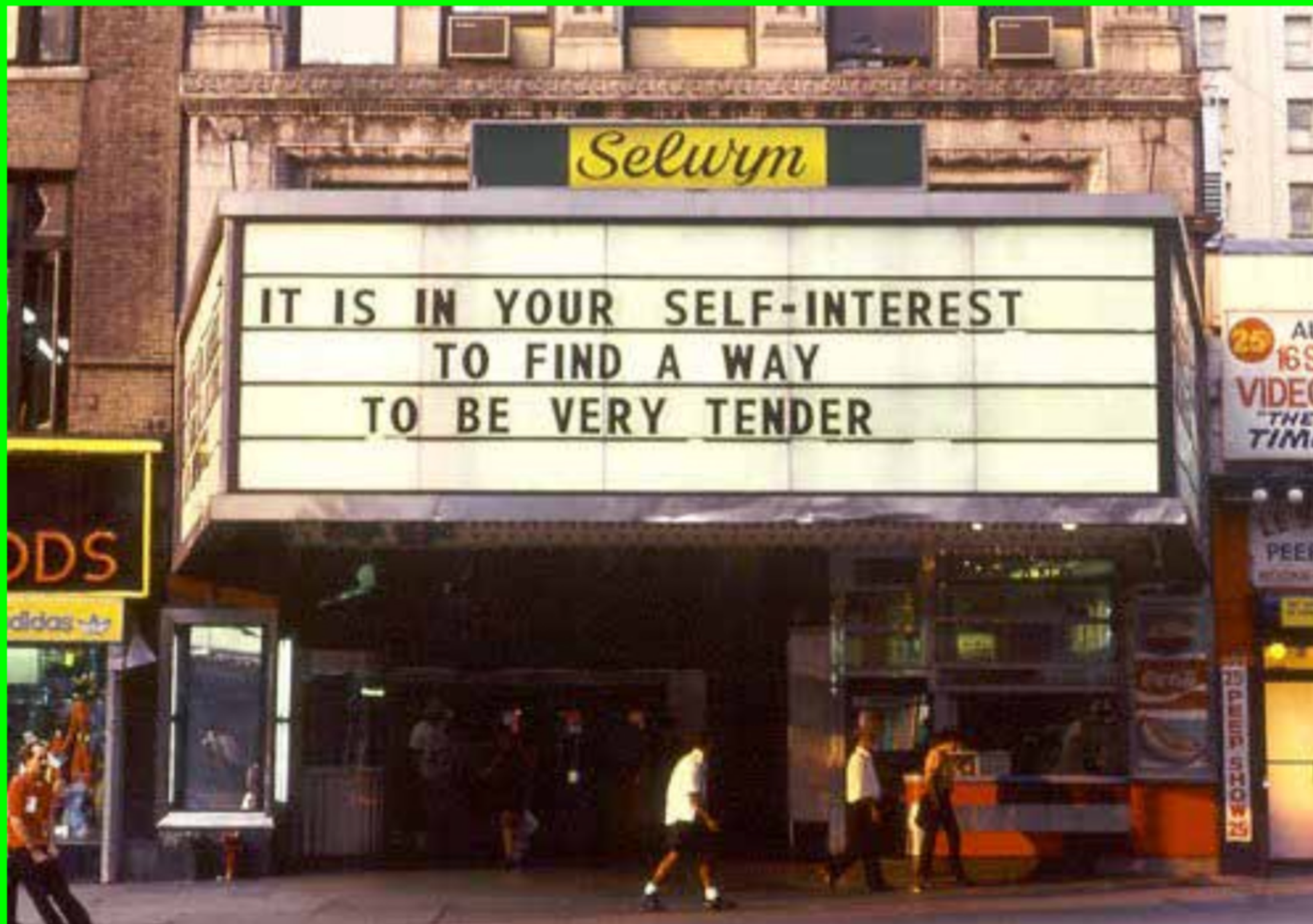


JENNY HOLZER

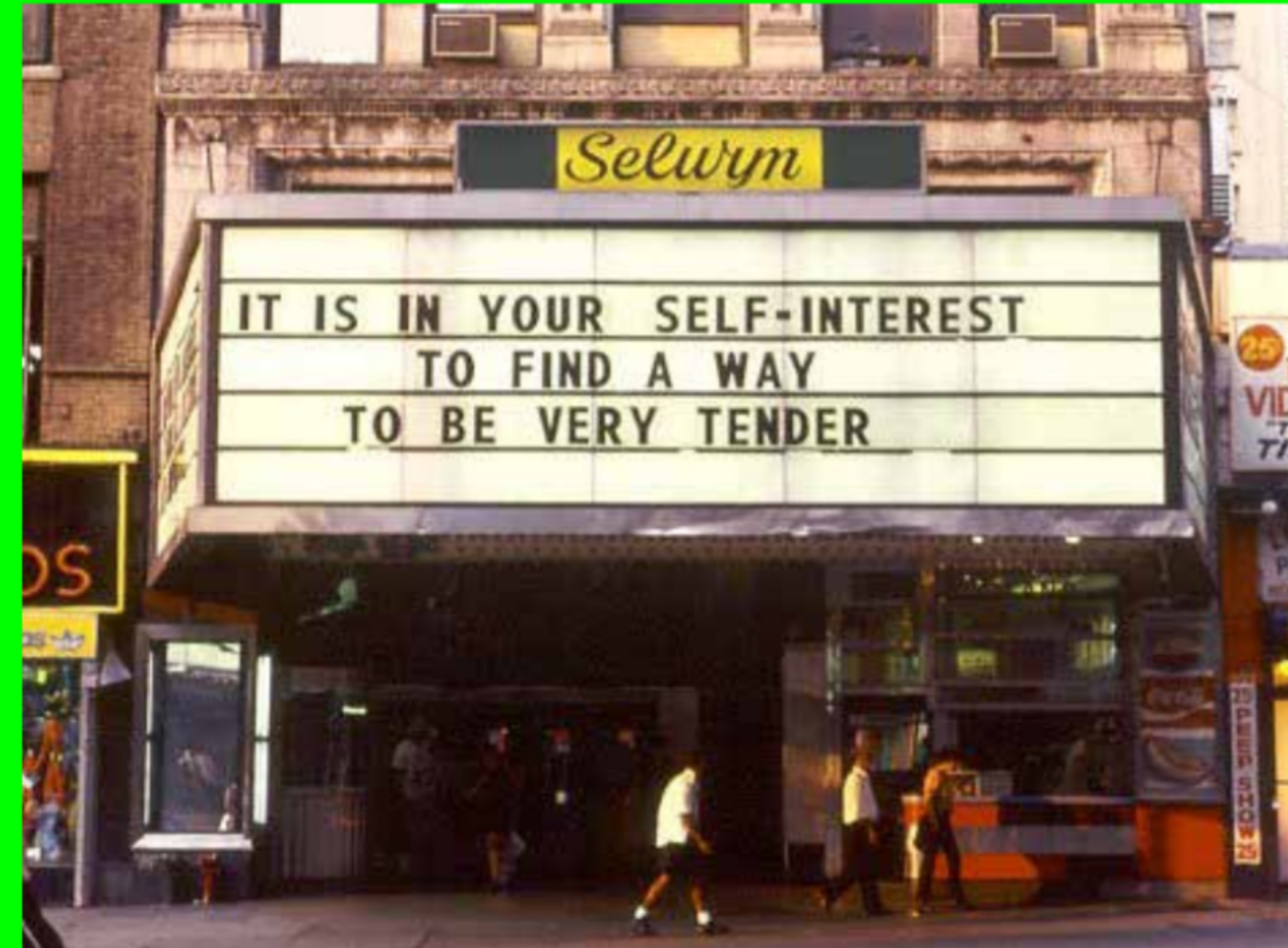
L'interfaccia come superficie di autorità. Display pubblici e frasi poetico-politiche. "Abuse of power comes as no surprise": la forma dell'istituzione al servizio del dubbio.



JENNY HOLZER



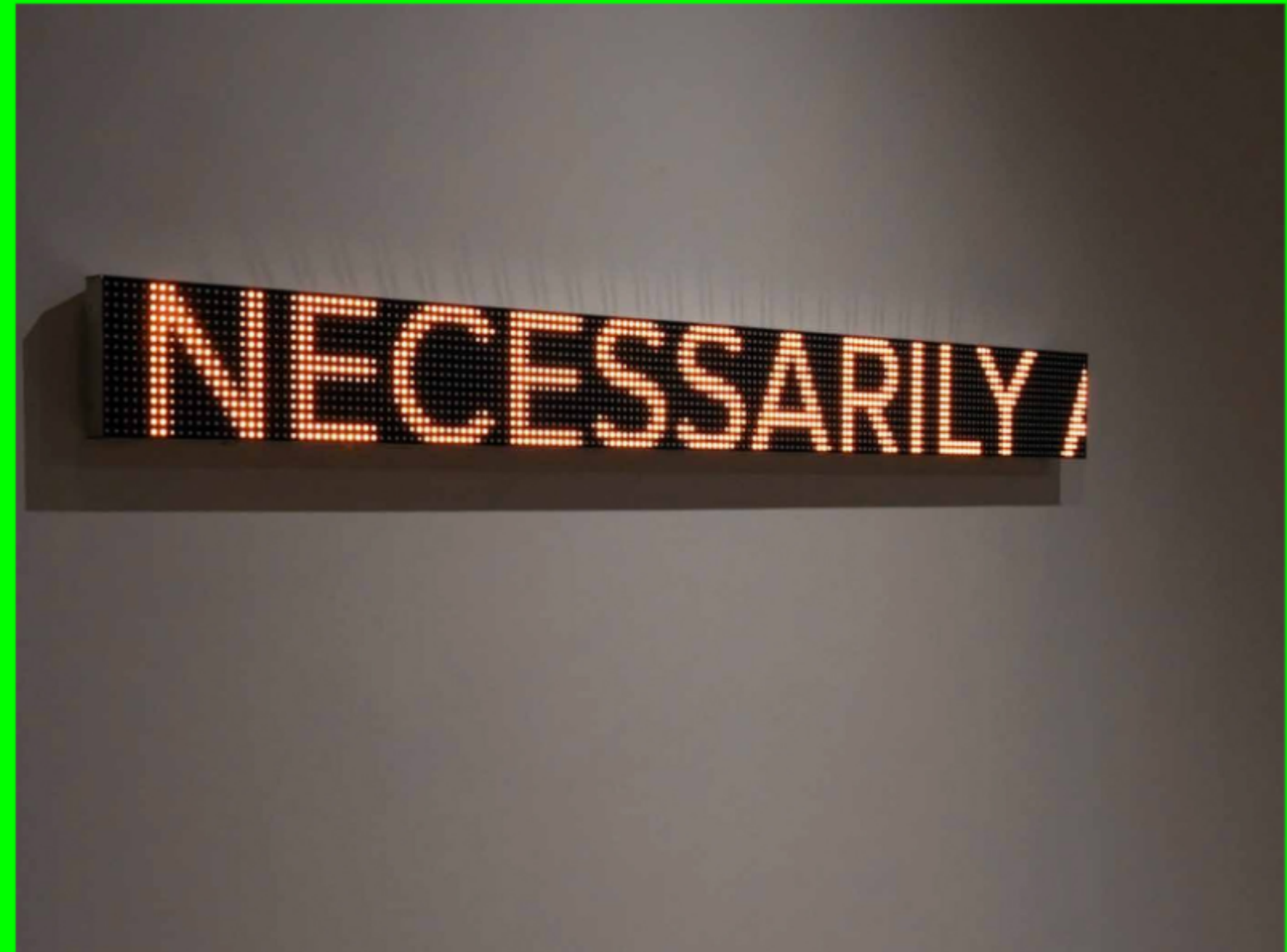
JENNY HOLZER



JENNY HOLZER



JENNY HOLZER



BRANDALISM E BANKSY

Il subvertising urbano trasforma manifesti, billboard e cartelloni in un linguaggio delle campagne istintivo e provocatorio, con interventi ironici o provocatori, loci di critica visiva in cui i messaggi sono reimmaginati.



BRANDALISM E BANKSY

Il subvertising urbano trasforma le città in spazi di contestazione: manifesti, billboard e cartellonistica vengono parodiati per smontare il linguaggio delle campagne istituzionali e degli sponsor. Attraverso interventi ironici o provocatori, lo spazio pubblico diventa un terreno di critica visiva in cui i messaggi dominanti vengono ribaltati e reimmaginati.



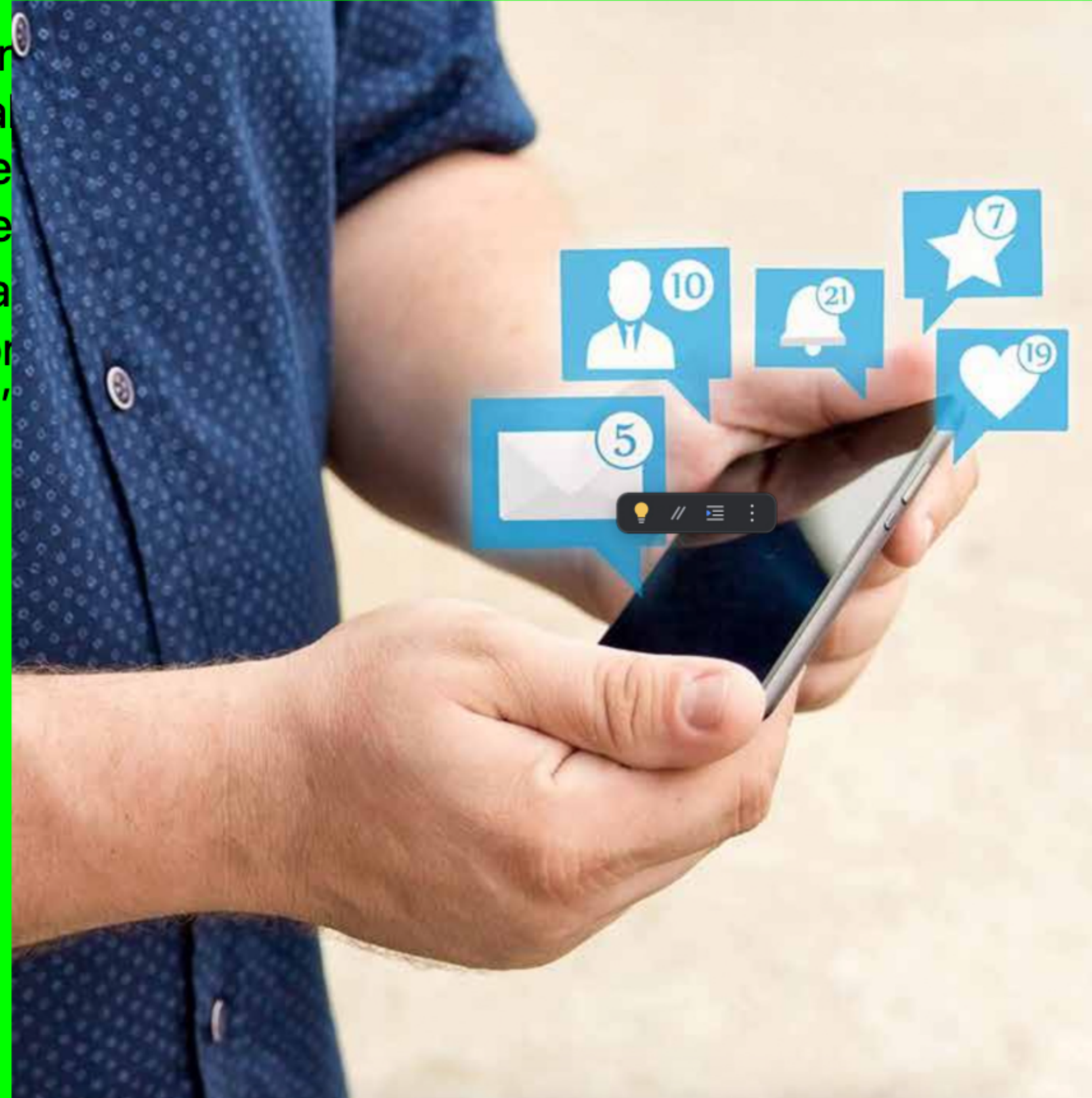
CONSUME
THIS

primesight



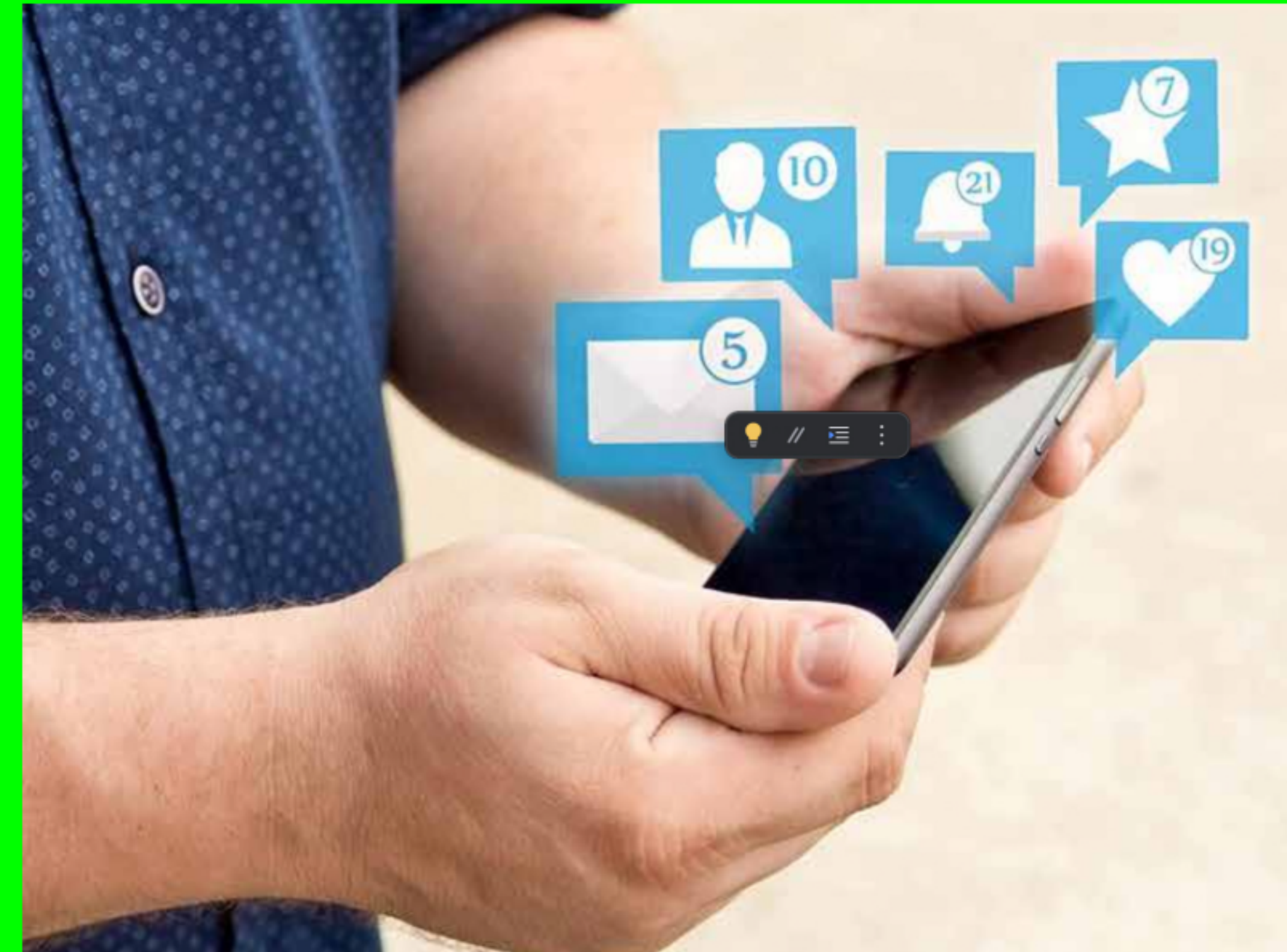
DALLA PUBBLICITÀ AL DIGITALE

L'interfaccia contemporanea non è profondamente comportamentale dell'utente. Le piattaforme moderne utilizzano algoritmi e micro-interazioni che in questo contesto si inseriscono a design manipolative che spingono sempre consapevoli, rendendo l'indirizzamento.



DALLA PUBBLICITÀ AL DIGITALE

L'interfaccia contemporanea non è più solo visiva, ma profondamente comportamentale: guida gesti, scelte e percorsi dell'utente. Le piattaforme modellano l'azione attraverso notifiche, algoritmi e micro-interazioni che influenzano decisioni e desideri. In questo contesto si inseriscono anche i **dark pattern**, strategie di design manipolative che spingono verso comportamenti non sempre consapevoli, rendendo l'interfaccia uno strumento attivo di indirizzamento.



*OGNI MEDIAZIONE ESTETICA È UN'INTERFACCIA CHE
GOVERNA L'ACCESSO AL SIGNIFICATO E AL MONDO*

— ALEXANDER GALLOWAY, THE INTERFACE EFFECT

DARK PATTERNS

Il design manipolativo sfrutta not
pulsanti nascosti per guidare l'ut
meccanismi non informano solta
dipendenze e tracciano comport
per orientare scelte future. L'inter
che modella l'esperienza più di o



MyMedic would like to send you notifications.

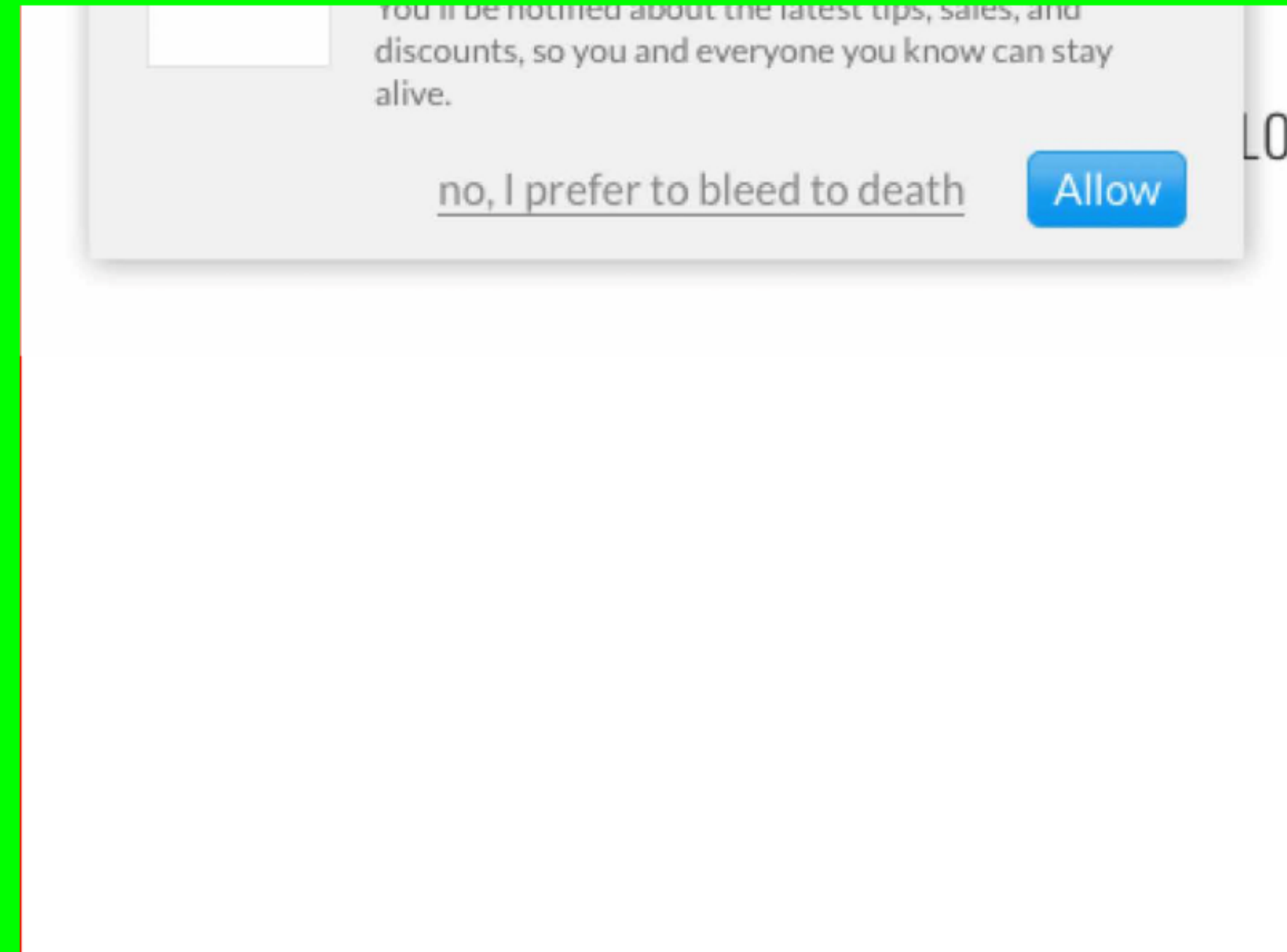
You'll be notified about the latest tips, sales, and discounts, so you and everyone you know can stay alive.

[no, I prefer to bleed to death](#)

Allow

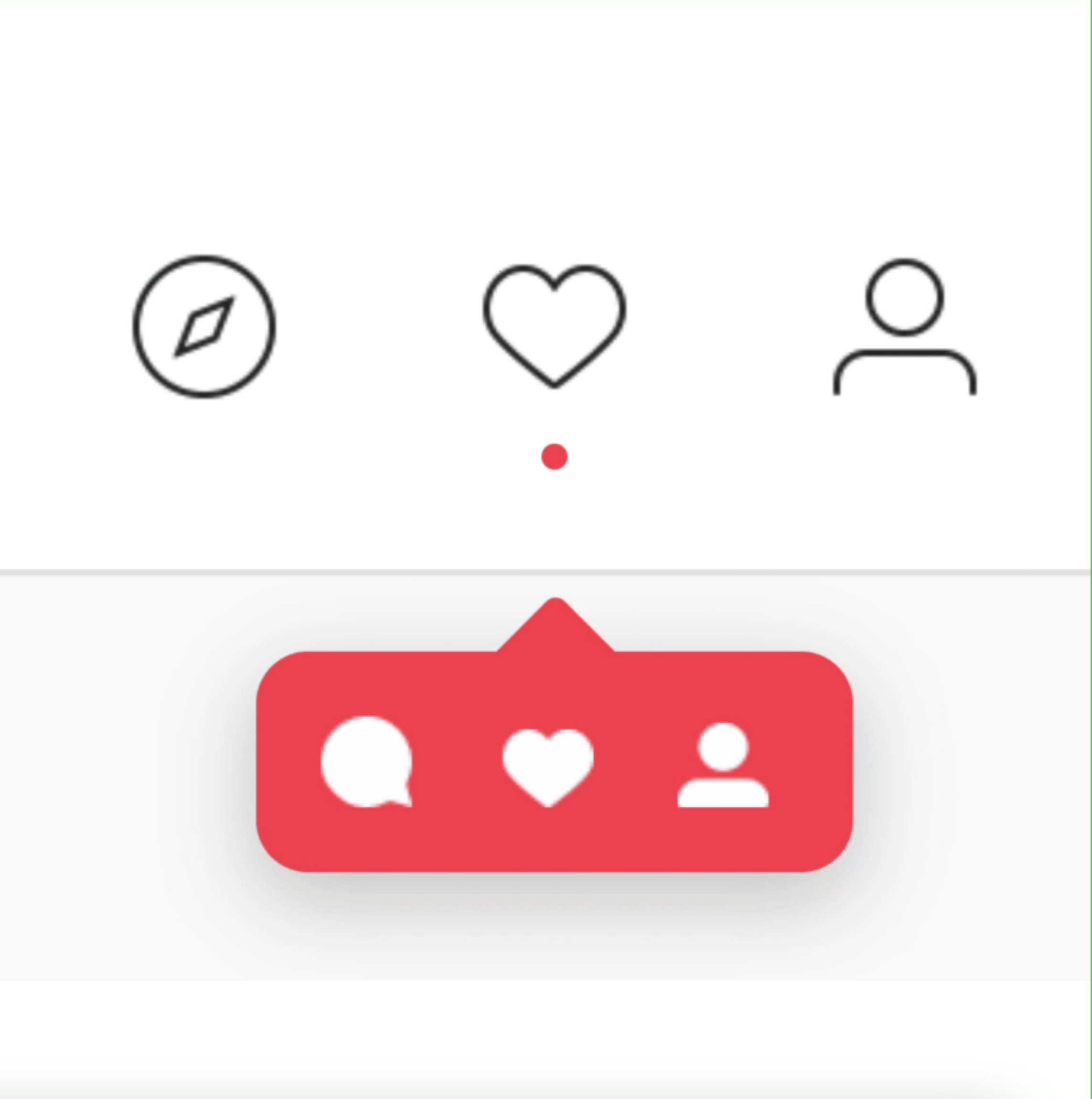
DARK PATTERNS

Il design manipolativo sfrutta notifiche insistenti, pop-up invasivi e pulsanti nascosti per guidare l'utente verso azioni specifiche. Questi meccanismi non informano soltanto: creano abitudini, alimentano dipendenze e tracciano comportamenti che vengono poi utilizzati per orientare scelte future. L'interfaccia diventa così un dispositivo che modella l'esperienza più di quanto la rappresenti.



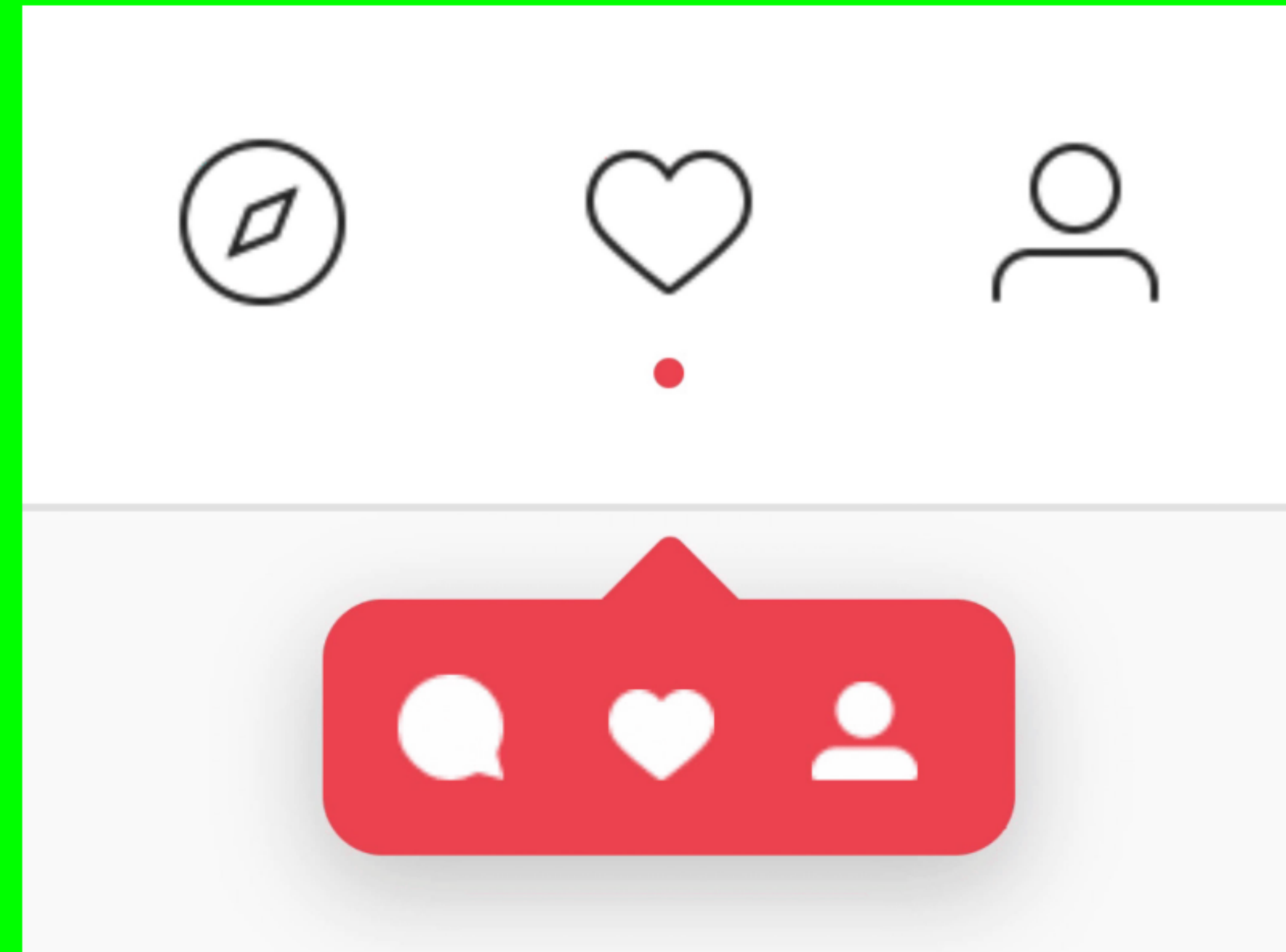
BEN GROSSER

L'interfaccia sociale alimenta dinamiche come like, visualizzazioni, l'attenzione in una forma di controllo del comportamento, influenzano l'auto-percezione, la competizione continua per la visibilità. **Demetricator** e **Go Rando** sabotandolo: eliminano i conteggi delle reazioni, rivelando quanto profondo sia il nostro modo di esprimerci e relazionarci.



BEN GROSSER

L'interfaccia sociale alimenta dinamiche di dipendenza attraverso metriche come like, visualizzazioni e follower, trasformando l'attenzione in una forma di controllo. Questi numeri guidano il comportamento, influenzano l'autopercezione e incentivano una competizione continua per la visibilità. Progetti come **Demetricator** e **Go Rando** intervengono su questo sistema sabotandolo: eliminano i conteggi o introducono casualità nelle reazioni, rivelando quanto profondamente le piattaforme modellino il nostro modo di esprimerci e relazionarci online.



SEPPUKOO

Con **Seppukoo**, il collettivo Le
disattivazione di Facebook in un
Il gesto tecnico diventa rituale: l'
la piattaforma e il suo profilo si tr
disconnessione non è fuga, ma c
identità come presenza continua
dalla nostra costante disponibilit



SEPPUKOO

Con **Seppukoo**, il collettivo Les Liens Invisibles trasforma la disattivazione di Facebook in una performance di "suicidio digitale". Il gesto tecnico diventa rituale: l'utente abbandona volontariamente la piattaforma e il suo profilo si trasforma in un memoriale. La disconnessione non è fuga, ma critica: mette in discussione l'idea di identità come presenza continua, e svela quanto i social dipendano dalla nostra costante disponibilità a essere visibili.



facebook

Facebook helps you connect and share with the people in your life.

Sign Up
It's free



New

To cre

facebook

Facebook helps you connect and share with the people in your life.



Sign
It's

seppukoo

**You are more than your virtual identity.
Pass away and leave your ID behind.**

[LEARN MORE »](#)



seppukoo

**You are more than your virtual identity.
Pass away and leave your ID behind.**

[LEARN MORE »](#)



MOLLEINDUSTRIA

Videogiochi come interfacce ide
mette in scena le dinamiche di in
abuso di potere. L'interfaccia lud
divertimento – diventa un dispos



MOLLEINDUSTRIA

Videogiochi come interfacce ideologiche. Operazione: Pretofilia mette in scena le dinamiche di insabbiamento, autorità religiosa e abuso di potere. L'interfaccia ludica – solitamente pensata per il divertimento – diventa un dispositivo critico.







THE GLASS ROOM

The Glass Room si presenta con una realtà, è un museo della sorveglianza. L'estetica dell'innovazione viene nascosta, ma lo esponde.



THE GLASS ROOM

The Glass Room si presenta come uno showroom tecnologico. In realtà, è un museo della sorveglianza mascherato da design store. L'estetica dell'innovazione viene ribaltata: l'interfaccia minimal non nasconde il potere, ma lo espone.



CONCLUSIONI

L'interfaccia non è mai neutra: organizza l'esperienza, definisce priorità e filtra ciò che possiamo vedere o fare. Per questo, pratiche come arte, sabotaggio, gioco e poesia diventano strumenti cruciali per leggerla criticamente e sottrarsi al suo potere normativo.

Riconoscere un'interfaccia significa comprenderne i meccanismi e iniziare a riscriverli, trasformando uno spazio prescrittivo in un luogo di possibilità.

DOMANDE?