

INTERFACC E ^ IMPOS TORI & IM POSTURE

INTERFACCCE ^ IMPOSTORI & IMPOSTURE

#2 / L'IDENTITÀ COME INTERFACCIA

In un mondo dove l'identità è sempre più fluida e mediata dalla tecnologia, artisti e attivisti hanno sperimentato forme alternative di rappresentazione di sé. Questa lezione esplora come l'identità possa essere usata come interfaccia creativa, politica e anonima per dare voce a istanze collettive.



IL NOME COME TECNOLOGIA POLITICA

IDENTITÀ, CONTROLLO, DISCIPLINAMENTO

Per Foucault, il potere moderno non agisce solo attraverso leggi e punizioni, ma attraverso tecniche sottili di sorveglianza e classificazione. Il nome proprio diventa uno strumento di controllo: permette di identificare, registrare, rintracciare e assegnare responsabilità. Dalla scuola alla caserma, dalla fabbrica al carcere, ogni individuo è inserito in sistemi di schedatura, presenze, voti, fascicoli. Il nome funziona come un'interfaccia amministrativa che rende il corpo leggibile e governabile. In questo senso, nominare significa disciplinare: chi è senza nome sfugge, chi è registrato può essere osservato, valutato, premiato o punito.

ARTE, ATTIVISMO E STRATEGIE DI IDENTITÀ COLLETTIVA

L'identità – personale o collettiva – può essere intesa come un'interfaccia che media il rapporto tra individuo e società. È l'insieme di tratti, storie, posture e immagini che rendono ciascuno leggibile agli occhi degli altri, orientando percezioni e comportamenti. Nella vita quotidiana costruiamo e adattiamo diverse versioni di noi stessi a seconda dei contesti: professionale, privata, sociale, digitale. Nei mondi online questo meccanismo diventa ancora più evidente: profili, avatar e account funzionano come veri dispositivi identitari attraverso cui entriamo in relazione, negoziamo ruoli e rendiamo operativa una certa immagine di noi.

ERVING GOFFMAN

LA VITA QUOTIDIANA COME RAPPRESENTAZIONE

Erving Goffman già nel 1956 parlava della "vita quotidiana" come rappresentazione teatrale, in cui ciascuno gestisce la propria facciata (la persona) per gli spettatori (gli altri): la maschera che indossiamo è l'interfaccia fra il sé interiore e la società. Questa prospettiva pone l'accento sull'identità come costruzione negoziata e potenzialmente molteplice: non un'essenza fissa, ma un ruolo che può essere.



LA RIBALTA

LA FACCIATA AMBIENTALE

La facciata ambientale riguarda gli elementi che definiscono la scena in cui agisce l'attore e che lo circonda, contribuendo a definire un ufficio che suggerisce professionalità, indica servizio, la cattedra e lo stile del docente. Sono elementi relativi all'ambiente e al comportamento del singolo, ma che contribuiscono alla rappresentazione.



LA RIBALTA

LA FACCIATA AMBIENTALE

La facciata ambientale riguarda tutti gli elementi materiali e spaziali che definiscono la scena in cui avviene l'interazione. È l'ambiente che circonda l'attore e contribuisce a comunicare il ruolo: l'arredo di un ufficio che suggerisce professionalità, il bancone di un bar che indica servizio, la cattedra e le slide che costruiscono l'autorità del docente. Sono elementi relativamente stabili e non dipendono dal comportamento del singolo, ma dalla situazione che mette in forma la rappresentazione.



LA RIBALTA

LA FACCIATA PERSONALE

La facciata personale riguarda g
nella situazione: postura, tono di
modi di fare. È ciò che rende cre
Un cameriere sorridente e comp
sicurezza o un medico con cami
comunicano competenza e coer
personale è più flessibile della fa
controllo costante per mantener



LA RIBALTA

LA FACCIATA PERSONALE

La facciata personale riguarda gli elementi che l'attore porta con sé nella situazione: postura, tono di voce, espressioni, abbigliamento, modi di fare. È ciò che rende credibile il ruolo agli occhi del pubblico. Un cameriere sorridente e composto, un docente che parla con sicurezza o un medico con camice e linguaggio professionale comunicano competenza e coerenza con la scena. La facciata personale è più flessibile della facciata ambientale, ma richiede controllo costante per mantenere l'impressione desiderata.



IL RETROSCENA

LO SPAZIO NASCOSTO

Il retroscena è l'area in cui gli attori si preparano alla rappresentazione e mostrano ciò che è nascosto. È il luogo della spontaneità, delle imperfezioni. Qui emergono lingue e coordinamento interno. Un cameriere che si stanca di un cliente, un docente che fuori classe si stanca di un negozio che dice no, un caos sono esempi di retroscena. Qui si liberano le energie e si mantengono i "segreti" della scena pubblica.



IL RETROSCENA

LO SPAZIO NASCOSTO

Il retroscena è l'area in cui gli attori sociali possono sospendere la rappresentazione e mostrare ciò che nella ribalta deve rimanere nascosto. È il luogo della spontaneità, della preparazione e delle imperfezioni. Qui emergono linguaggi informali, sfoghi, rilassamento e coordinamento interno. Un cameriere che in cucina si lamenta di un cliente, un docente che fuori dall'aula si concede un momento di stanchezza o un negozio che dietro al bancone mostra disordine e caos sono esempi di retroscena: lo spazio dove si ricaricano le energie e si mantengono i "segreti" necessari alla buona riuscita della scena pubblica.



CASI STUDIO

IDENTITÀ, ANONIMATO E NOMI MULTIPLI

Un filo comune attraversa Ned Ludd, Monty Cantsin, Allen Smithee, Luther Blissett e Anonymous: tutti trasformano l'identità in un'interfaccia collettiva. Il nome diventa una piattaforma d'accesso condivisa, un punto di ingresso attraverso cui molte persone possono agire, protestare o comunicare senza esporsi come individui. In questo modo l'identità non è più un attributo privato, ma uno strumento operativo: un layer che media l'azione, protegge chi la compie e amplifica il messaggio.

NED LUDD

THE MACHINE BREAKER

Figura semi-legendaria nata alla fine del Settecento e diventata centrale nelle proteste luddite dell'Ottocento. Ned Ludd non rappresenta una persona reale: è un personaggio simbolico, costruito a partire dal racconto di un giovane tessitore che, secondo la tradizione, avrebbe distrutto un telaio nel 1779. Durante le rivolte operaie del 1811-1816, il suo nome viene trasformato in un'identità collettiva: una firma comune utilizzata da lavoratori che si opponevano all'introduzione dei nuovi macchinari industriali. Questo meccanismo — quello del multiple-use name — permette a centinaia di persone di parlare e agire come un unico soggetto, proteggendo l'anonimato individuale e rafforzando la forza simbolica del movimento. Ned Ludd diventa così una tecnologia identitaria: un nome aperto, riutilizzabile e politicamente potente, capace di unire i lavoratori contro le trasformazioni economiche senza esporli a ritorsioni personali.



ALLEN SMITHEE

L'ANTI-AUTORE

Pseudonimo ufficiale creato dalla Directors Guild of America per permettere ai registi di rinnegare un'opera che non rispecchiava più la loro visione. Il nome nasce nel 1969 con il film 'Death of a Gunfighter', quando il montaggio imposto dagli studios portò due registi a rifiutare il credito. Usato per oltre cinquanta film e prodotti televisivi, 'Allen Smithee' segnala opere segnate da forti conflitti creativi o da un controllo produttivo invasivo. Col tempo lo pseudonimo diventa un simbolo critico dell'autorialità hollywoodiana, rivelando quanto fragile e negoziata sia la firma del regista nel sistema industriale dello spettacolo.

[LINK Wikipedia](#)



LUTHER BLISSETT



LUTHER BLISSETT



LUTHER BLISSETT



LUTHER BLISSETT



LUTHER BLISSETT

Luther Blissett è stato un nome collettivo usato da centinaia di attivisti, artisti e scrittori negli anni '90. Nato a Bologna nel 1994, il progetto ha utilizzato l'identità multipla come strategia di sabotaggio culturale, attaccando i media, la nozione di autorialità e l'individualismo.

- Nome aperto e riutilizzabile da chiunque
- Azione celebre: falsa setta dei "Bambini di Satana" (1995)
- Romanzo "Q" (1999), scritto da membri del collettivo
- Rifiuto dell'individualità: l'identità è piattaforma condivisa
- Fine simbolico del progetto: "suicidio rituale" dell'identità nel 1999

LUTHER BLISSETT E LA BEFFA ALLA RAI

1995

Tra le operazioni più note di Luther Blissett c'è la storia di **Harry Kipper**, un artista concettuale completamente inventato. Secondo il racconto, Kipper stava attraversando l'Europa in bicicletta per tracciare sulle mappe la parola 'ART', quando sarebbe misteriosamente scomparso al confine tra Italia e Slovenia. La notizia, diffusa dagli attivisti con foto e biografia false, venne ripresa da vari media come un caso reale di persona scomparsa. L'azione mise in luce la vulnerabilità delle redazioni alla disinformazione e mostrò come un'identità collettiva potesse manipolare i media generando un cortocircuito tra realtà e finzione.

ma dopo una telefonata dalla Bosnia non ha più dato notizie.



Chi l'ha visto?

Nel suo ambiente è conosciuto col nome d'arte di Luther Blissett ma è registrato all'anagrafe come Harry Kipper. Ha 33 anni, è alto m. 1.75, capelli rosso scuro, occhi verdi, fisico prestante.

DARKO MAVER

Darko Maver è un artista immaginario creato dai Mattes per criticare il sistema dell'arte. Con fotografie false e una biografia fittizia, l'identità di Maver fu "accolta" nel mondo dell'arte prima che il bluff venisse rivelato, svelando quanto l'identità possa essere performata e manipolata.

- Artista fittizio associato a fotografie di "cadaveri artistici"
- Azione: inserimento di un'identità inventata nel circuito artistico
- Smascheramento finale = shock identitario per il sistema
- Critica alla spettacolarizzazione della violenza e alla costruzione della fama
- L'identità stessa è l'opera



DARKO MAVER



DARKO MAVER



CASO STUDIO

DARKO MAVER



CASO STUDIO

DARKO MAVER



DARKO MAVER



CASO STUDIO

DARKO MAVER



CLAIRE FONTAINE

Claire Fontaine è un'identità collettiva e concettuale fondata nel 2004 a Parigi da due artisti (Fulvia Carnevale e James Thornhill), i quali si definiscono "assistenti" dell'artista stessa. Claire Fontaine non è una persona, ma un nome d'arte fittizio: un ready-made identitario ispirato a una popolare marca francese di quaderni scolastici.

- "Artista collettiva" e concettuale: identità fittizia ma riconoscibile
- Appropriazione ironica del nome commerciale
- Critica del concetto di genio individuale e proprietà intellettuale
- Opere su alienazione, lavoro, soggettività e autonomia
- Uso dell'identità come maschera teorico-politica



CLAIRE FONTAINE



CASO STUDIO

CLAIRE FONTAINE



CLAIRE FONTAINE



CASO STUDIO

CLAIRE FONTAINE



ANONYMOUS

Anonymous non è un'organizzazione strutturata, ma un'identità aperta che chiunque può adottare. Funziona come uno 'sciame': gruppi effimeri si formano spontaneamente attorno a un obiettivo, agiscono e poi si dissolvono. Non esistono leader, gerarchie o appartenenza formale.

- **Maschera di Guy Fawkes** = interfaccia visiva che permette riconoscimento reciproco senza identità
- **Operazione Chanology** (2008): proteste globali contro Scientology
- **Coordinamento tramite canali effimeri**: IRC, chan board, pad collaborativi
- **Comunicati video** con voce sintetica e immaginario glitch come codice identitario
- **Struttura a 'sciame'**: nessun centro, solo gruppi temporanei che emergono e scompaiono



ANONYMOUS



ANONYMOUS



GUERRILLA GIRLS

Le Guerrilla Girls sono un collettivo femminista anonimo nato a New York nel 1985. Indossano maschere da gorilla e usano pseudonimi di artiste donne del passato per denunciare il sessismo e il razzismo nel mondo dell'arte e nella cultura visiva. Attraverso poster provocatori, performance pubbliche e dati statistici, hanno trasformato l'anonimato in una strategia di lotta, spostando l'attenzione dai nomi personali ai messaggi politici.

- Maschere + nomi di artiste storiche = identità collettiva e protetta
- Azione: poster "Do women have to be naked to get into the Met Museum?"
- Anonimato sposta l'attenzione dal soggetto al messaggio
- Estetica pubblicitaria ironica, messaggi diretti
- L'identità collettiva è un "personaggio" coerente nel tempo



GUERRILLA GIRLS

GUERRILLA GIRLS



**Do women have to be
naked to get into the
Met. Museum?**

less than **4%** of the **artists**
in the Modern Art sections
are women, but **76%** of
the **nudes** are female

Source: <http://www.nytimes.com/2012/04/04/arts/design/when-women-are-naked.html>

GUERRILLA GIRLS



LUNGA VITA
AI RIBELLI

CHEAP
STREETPOSTERARTFESTIVAL

GUERRILLA GIRLS





GUERRILLA GIRLS

GUERRILLA GIRLS



CONCLUSIONI

L'identità non è un dato naturale, ma una tecnologia politica: un dispositivo che organizza, classifica e rende gli individui leggibili, come mostra Foucault nel legame tra nome, sorveglianza e controllo. Ma esiste anche un uso sovversivo del nome: gli impropri nomi descritti da Deleuze e Deleuze-Guattari, nomi non propri e condivisi che non individuano ma moltiplicano i soggetti. In questo senso, la maschera – reale o simbolica – diventa un'interfaccia capace di sfuggire all'identificazione e di attivare nuove forme di azione.

CONCLUSIONI

- **La maschera protegge:** sottrae al controllo, al tracciamento, alla responsabilità individuale.
- **La maschera potenzia:** abilita l'azione collettiva che il nome proprio spesso limita.
- **La maschera moltiplica:** genera identità diffuse, virali, condivise — veri improper name.
- **La maschera critica:** mette in crisi l'autorialità, l'ego e la concezione del soggetto unitario.

La maschera non nasconde soltanto: trasforma. È un'interfaccia che rompe la linearità dell'identità e apre nuove possibilità politiche, creative e sociali.

DOMANDE?