

Il volto latente

A cura di Massimo Leone



Curatore: Massimo Leone
Copertina e impaginazione: Andrés Manuel Cáceres Barbosa
Illustrazioni: Elia Sampò

1a edizione, settembre 2023
ISBN 9791221044829
CDD 401.41

Testi di Massimo Leone, Gabriele Marino, Silvia Barbotto, Remo Gramigna, Cristina Voto, Elsa Soro, Bruno Surace e Marco Viola.

This publication is part of a project that has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (grant agreement No 819649 - FACETS).

FACETS Digital Press, Open Access

Direttore: Massimo Leone

Comitato scientifico: Francesco Barone-Adesi, Anne Beyaert-Geslin, Maria Giulia Dondero, Harald Klinke, Angela Mengoni, Everardo Reyes García, Henri de Riedmatten, Nathalie Roelens.

 Facebook: <https://www.facebook.com/facetsunito>
 Instagram: <https://www.instagram.com/facetsunito/>
 Twitter: <https://twitter.com/FacetsU>
 Youtube: <http://www.youtube.com/c/FacetsERC>
 Website: <http://facets-erc.eu/>
 Email: massimo.leone@unito.it



Indice

Semiotica della latenza.....	5
Massimo Leone	
Il curioso caso del Benjamin Button digitale.....	20
Daria Arkhipova	
潜在AI, volto-percezione e magma latente.....	42
Silvia Barbotto	
Il volto latente della città.....	62
Federico Bellentani	
La maschera come interstizio tra manifesto e latente.....	86
Baal Delupi	
Il volto quantificabile. Dalla percezione fisiognomica alla somiglianza algoritmica.....	103
Remo Gramigna	
Oracol-AI-rità del volto.....	136
Gabriele Marino	
La latenza del perturbante.....	164
Giovanni Pennisi	
Ritratti latenti.....	187
Francesco Piluso	
Il volto latente tra ludico e politico.....	200
Gianmarco Thierry Giuliana	
Verso una semiotica della spazialità latente.....	223
Cristina Voto	



Il volto latente della città

Federico Bellentani

Lo spazio latente nel Machine Learning è uno spazio astratto e multidimensionale in cui viene rappresentata e manipolata una grande quantità di dati. Esso viene spesso descritto come la versione compressa di una distribuzione di dati che sarebbe altrimenti illeggibile nella sua forma estesa. Serve per esplorare relazioni tra i dati e che cosa significano queste relazioni, capendo in ultima istanza che caratteristiche abbia il set analizzato. Facciamo alcuni esempi. Nello spazio latente di un sistema di riconoscimento di immagini, queste possono essere rappresentate come vettori di numeri, a loro volta elaborati nello spazio a molte dimensioni. Nel caso di sistemi documentali, lo spazio latente può definire determinate proprietà e relazioni tra documenti: proprietà e relazioni che non esistono nell'ontologia del sistema documentale, ma che si ipotizzano nello spazio latente al fine di avere nuove informazioni e risolvere determinati problemi. Per esempio, lo spazio latente può "posizionare vicino" documenti con contenuti simili e, viceversa, "posizionare lontano" quelli con contenuti diversi. Quest'ultimo esempio spiega bene il concetto di latenza: lo spazio latente crea una rappresentazione distribuita delle parole contenute nei documenti (quello che nel Natural Language Processing si chiama *word embedding*); questa rappresentazione contiene informazioni sia semantiche sia sintattiche e costruisce uno spazio vettoriale in cui i vettori delle parole sono più vicini se le parole sono riconosciute come semanticamente simili; rappresentazioni che sono "latenti" nei documenti, che contengono in modo manifesto solo elementi materiali (le parole scritte).

L'uso dello spazio latente è cruciale per migliorare le prestazioni, per esempio, di modelli di reti neurali fornendo una comprensione semplificata e strutturata delle informazioni. Trasformare, dunque, un grande insieme di dati in rappresentazioni utili, significative e semplici da analizzare per le persone. Nel farlo, non solo semplifica, ma genera anche

nuovi dati: non è solo uno spazio di osservazione virtuale, ma anche generatore di nuove informazioni. Per esempio, le reti neurali GAN (*Generative Adversarial Networks*) utilizzano lo spazio latente per generare nuove immagini che non esistevano nel set di dati di partenza. Molte ricerche (per esempio, Pieters & Wiering 2018) presentano casi di interpolazione dei dati basati su *CelebA*, un grande set di immagini di volti celebri, con attributi di etichetta come l'espressione del viso o il colore dei capelli: questi studi usano l'interpolazione per cambiare alle celebrità colore dei capelli, aggiungere occhiali e così via.

Come rappresentazione costruita per semplificare grandi quantità di dati e trovare pattern ricorrenti al loro interno, lo spazio latente può essere visto come un meccanismo di traduzione (Torop 2002) capace di portare i dati dal loro livello concreto a uno più astratto, per poi creare nuova conoscenza nuovamente sul piano concreto. Lo spazio latente fornisce al computer una comprensione del mondo attraverso una rappresentazione spaziale. Molte definizioni di spazio latente mantengono al loro interno l'idea di "compressione nascosta" (Voto 2022, p. 55). La rappresentazione diventa dunque una riduzione dei dati in ingresso delle reti neurali, che rimangono dunque nascosti. Questa idea riporta alle *Pratiche Semiotiche* di Fontanille (2008), testo in cui viene presentato un modello che spiega come le pratiche di rappresentazione siano riduzioni di dimensioni sostanziali: per esempio, un testo può "istruire" una pratica. Come tutte le rappresentazioni, lo spazio latente è inevitabilmente una selezione definita e costruita, una condensazione che si concentra su determinati elementi, marginalizzandone altri.

A partire da questo assunto, questo articolo procede in modo speculativo applicando il concetto di spazio latente allo spazio urbano. In particolar modo, si focalizza sui monumenti e memoriali considerati controversi da una parte della popolazione urbana, marginalizzati o rimossi

dalle istituzioni urbane: forme costruite considerate “scomode” dalle istituzioni che ambiscono a costruire un volto della città in linea con le loro prospettive e narrative storiche.

L’articolo è diviso in quattro sezioni. Il prossimo paragrafo si concentra sui contributi della semiotica al concetto di latenza e virtualità. Il secondo paragrafo applica il concetto di latenza allo spazio urbano e alla pianificazione urbana. Il terzo paragrafo esplora la metafora “volto della città”, usata spesso per riferirsi all’immagine migliore con la quale una città si presenta al mondo come luogo attraente da visitare, in cui vivere e lavorare. Infine, il quarto paragrafo, introduce una tipologia di pratiche istituzionali per la reinvenzione culturale dei monumenti e dei memoriali controversi.

Spazio latente e virtualità semiotica

A marzo 2023, è stato rilasciato GPT-4 (*Generative Pre-trained Transformer 4*), un modello linguistico di grandi dimensioni (*large language models*), quarta generazione della serie GPT creata da OpenAI, un laboratorio di ricerca sull’Intelligenza Artificiale (IA) con sede a San Francisco. Questo modello, insieme a molti altri, sta cambiando il modo in cui cerchiamo informazioni sul web, oltre che molte altre attività online: generare testi, creare immagini, scrivere codice, giocare, ecc. GPT-4, nel momento in cui scrivo, è solo l’ultimo di una serie di tecnologie sempre più pervasive che stanno trasformando il modo in cui viviamo, lavoriamo, acquistiamo beni, condividiamo conoscenza, ci relazioniamo con gli altri e così via: è indubbio che la tecnologia digitale abbia portato molti cambiamenti nella società e continua a farlo integrandosi in un numero crescente di aspetti della nostra vita. In questo contesto, stanno comparendo nuovi approcci in ambito *digital humanities* incentrati sull’etica e la filosofia della tecnologia, sul rapporto tra tecnologia, esseri umani e

arte, sulla partecipazione e la democrazia delle piattaforme digitali, sulla digitalizzazione del patrimonio culturale tangibile e intangibile e così via.

Tuttavia, non ci sono ancora studi umanistici che si focalizzano specificatamente sullo spazio latente: questo libro ambisce ad avviare la discussione e a colmare questa lacuna. Un'altra eccezione è rappresentata da alcuni progetti nell'arte e nell'architettura: per esempio *Strolling Cities* di Mauro Martino, presentato alla Biennale di Venezia 2021, rappresenta un viaggio attraverso le città italiane reinterpretate dall'IA e alimentate da poesie e voci umane. In un processo di design co-creativo tra persone e modelli generativi, l'artista usa lo spazio latente per comprendere forme ed estetiche che si creano tra gli strati nascosti delle reti neurali profonde:

The most recent developments in the field of artificial neural networks have introduced a new aesthetic in art and design. We have discovered latent space. A place that, if not indirectly, we cannot access and that we cannot control. My job is to navigate this immense space and understand the shapes and aesthetics that are generated between the hidden layers of deep neural networks. For me, beauty is to be found in these architectures, using different data collections to train the machines. Human creativity evolves thanks to new forms of co-creation between people and generative models.
(Martino in Capodiceci 2021)

Tuttavia, il concetto di latenza è stato centrale in molti studi umanistici. In semiotica, il concetto di latenza è stato usato in almeno tre ambiti: 1) la natura latente degli indici di Peirce; 2) il concetto di virtualità della semiotica narrativa e generativa, che può essere comparato in modo proficuo a quello di latenza; 3) le critiche alla semiotica strutturalista che hanno spesso accusato questo approccio di avere la pretesa di analizzare il significato latente dei testi. Sofferamoci brevemente su questi tre punti.

1) Peirce definisce l'indice come "un segno che si riferisce all'oggetto che esso denota in virtù del fatto che è realmente determinato da quell'oggetto" (CP: 2248). Per spiegarlo porta una serie di esempi molto chiari:

Vedo un uomo dall'andatura dondolante: questa è una probabile indicazione che si tratta di un marinaio. Vedo un uomo dalle gambe arcuate, vestito di velluto, con gli stivali e una giacchetta: queste sono indicazioni probabili che si tratta di un fantino o di qualcosa del genere. Una meridiana o un orologio indicano l'ora del giorno. [...] Un barometro che segna bassa pressione quando l'aria è umida è un indice di pioggia. [...] Una banderuola è un indice della direzione del vento. [...] La stella polare è un indice per mostrarci da che parte è il nord, come se fosse un dito puntato. (CP: 2.285 - CP: 2.286)

Tutti questi esempi sono indici da cui si traggono deduzioni su qualcosa di latente in base a rapporti di causa-effetto o di continuità spaziale e temporale. Un particolare modo di vestirsi e di muoversi, dunque, esprime qualcosa di latente, cioè che una persona è un marinaio, un fantino, ecc. In questo caso, la semiosi risiede nell'intenzionalità dell'interprete che vede un determinato elemento (l'abbigliamento) come segno di qualcos'altro che non è manifesto (la professione).

2) In senso lato, il testo stesso e le sue narrative possono essere considerati come spazi latenti, configurazioni di ruoli tematici, attori, spazi e tempi costruite da un autore e continuamente ridefinite dalle molteplici interpretazioni dei lettori (Eco 1990). La narrazione è uno dei modi fondamentali in cui gli esseri umani organizzano la loro comprensione del mondo; in quanto tale, essa presenta una particolare visione del mondo, selezionando determinati elementi e omettendone altri (Cobley 2001). Il concetto di virtualità della semiotica narrativa e generativa può essere

comparato in modo proficuo a quello di latenza come fin qui analizzato. Come spiega Antonio Santangelo:

[...] nella teoria della narrazione di matrice semiotica, il concetto di “virtualità” è centrale. Se ne parla, quando si riflette sui valori che innescano le storie, sul modo in cui questi si proiettano sulle cose, i personaggi e le azioni che vengono raccontati, rendendoli significativi e, infine, su come questi stessi valori istituiscano modelli di funzionamento alternativi dei mondi narrati, che vengono dapprima immaginati dai personaggi che li popolano e poi realizzati, modificando il loro stato di esistenza. (Santangelo 2020, p. 195)

Virtualità si riferisce ai valori che stanno alla base delle narrazioni e, soprattutto, a come questi valori stabiliscono modelli alternativi di funzionamento del mondo narrato, dei personaggi e delle azioni. Modelli che sono, appunto, virtuali. Nei modi di esistenza semiotica, virtuale si oppone a quella di attuale (Greimas and Courtés 1979). La lingua diventa dunque un sistema virtuale che si attualizza nelle parole e nei discorsi. Per la semiotica, dunque, esistono modi di esistenza virtuale o attuale: essa è interessata agli effetti di veridizione, non a realtà ontologiche isolabili. Lungi dall’essere mere finzioni, tuttavia, le narrative agiscono nella loro virtualità come sistemi primari di modellazione dell’esperienza della realtà (Lotman 1977; Ferraro 2015).

3) L’approccio strutturalista utilizzato da molti semiologi prevede lo studio dei testi in base a categorie binarie viste come parte della loro “struttura profonda” (Greimas 1970; 1983). In un saggio del 1965, Eco e Del Buono analizzavano i romanzi di James Bond come basati su una serie di questi binarismi (Bond contro il cattivo, Occidente contro Unione Sovietica; ecc). In questo saggio, Eco e Del Buono connettono queste op-

posizioni testuali a discorsi ideologico più ampi all'interno della cultura di riferimento. In seguito, alcuni critici hanno notato che questa operazione veniva fatta raramente nelle analisi strutturaliste dei testi: secondo loro, le opposizioni binarie dovevano sempre essere contestualizzate in termini di sistemi sociali e culturali (Buxton 1990). Un'altra critica dell'approccio strutturalista è la pretesa di analizzare il significato nascosto e connotato dei testi a partire da queste categorie oppositive, sottovalutando gli aspetti interpretativi e culturali che stanno fuori dal testo: quello che nei manuali di semiotica è stato spesso chiamato significato latente (per esempio, Chandler 2000). Questa critica considera il significato latente come ciò di cui il testo "realmente" tratta, non sempre individuabile dalla dimensione manifesta del testo. La semiotica contemporanea, tra strutturalismo e interpretazione, considera le categorie oppositive molto utili nella descrizione di "mondi chiusi" (i testi), ma possono contribuire ad analizzare l'eterogeneità di processi sociali e culturali complessi solo se considerate in relazione di partecipazione reciproca: Paolucci (2010, p. 53) usa l'ossimoro "opposizioni partecipative" per descrivere le categorie in cui i due termini sono in relazione di partecipazione reciproca e non esclusiva, dove il primo termine partecipa ai valori del secondo e viceversa.

Spazio latente e pianificazione urbana

I recenti sviluppi dell'IA hanno fornito ad architetti e urbanisti potenti strumenti per capire come le città si evolvono nel tempo e come le persone interagiscono con lo spazio urbano circostante (Agoub e Kada 2021). Un seminario chiamato *Latent Realities*, organizzato nel 2021 dall'Università della California e di Los Angeles, si poneva l'obiettivo di capire come utilizzare le tecnologie digitali per speculare su realtà para-fantastiche dell'ambiente costruito (*built environment*), a partire da dati su architet-

tura, storia, statistiche socioeconomiche e cambiamento climatico. Questi dati sono stati estesi e ibridati in finzioni architettoniche che generano nuove realtà immaginate nello spazio latente del Machine Learning (fig. 1). L'obiettivo del seminario era anche di immaginare un nuovo ruolo dell'urbanista, del designer e dell'architetto che lavora a stretto contatto con l'IA.



Fig. 1 – Un progetto presentato nel seminario *Latent Realities* da Shabnam Abtahi, Xueqi He, Bernard Kazmierski. Disponibile sul sito: <https://www.aud.ucla.edu/student-work/archive/latent-realities>

Chaillou (2022) spiega come l'IA stia aprendo la strada a nuovi approcci per gli esperimenti formali dell'architettura attraverso lo spazio latente, per esempio per creare sintesi altamente realistiche e controllate di immagini di volti umani. Zhou et al (2018) hanno analizzato un ampio set di dati relativi ai dati di geo-localizzazione degli utenti del social network

WeChat per sviluppare un approccio basato sui dati volto all’allocazione ottimale delle attività culturali nella città di Pechino. Partendo dal presupposto che una pianificazione ottimale delle strutture culturali e delle relative risorse nello spazio urbano diventa di vitale importanza per migliorare la qualità della vita, questo approccio usa le rappresentazioni spazio-temporali dell’attività degli utenti dei social network nei luoghi culturali per determinare i livelli di domanda dei diversi tipi di risorse culturali nelle aree urbane, confrontarli con i corrispondenti livelli di offerta e infine ottenere mappe che indicano le aree urbane con carenza di risorse culturali. Il modello usa una versione estesa del tradizionale modello di allocazione di Dirichlet latente, che incorpora informazioni temporali per identificare modelli latenti delle interazioni culturali urbane. Ciò che è più interessante ai nostri fini, è che il concetto di spazio latente può essere applicato in modo promettente alla pianificazione urbana. La pianificazione urbana, nel suo senso più generale, può essere vista come il processo di generazione di modelli dello spazio urbano, come spiega Remm:

In a very general sense, urban planning can be understood as the generation of a model of an urban area in the future. In its essence, it is an activity of semiotization that has a tangible influence on the material world. It is a form of “dealing” with space. It is a form of semiotic management that involves the dimensions of interpretation of urban space and practices within it, reorganization of these practices, as well as the dimensions of negotiating a cultural world image and self-images and their relationship to the physical space and practices in it. (Remm 2016, p. 35)

Il concetto di latenza e virtualità semiotica introdotto nel precedente paragrafo può essere utile nell’esplorazione della creazione dell’immagine

della città, pianificata e costruita dalle istituzioni urbane. Il “volto della città” è una metafora spesso usata per riferirsi all’immagine migliore con la quale una città si presenta al mondo. Creata dalle istituzioni urbane, il “volto della città” è un costrutto capace di generare significati in linea con le prospettive e narrative storiche dominanti e, simultaneamente, rendere latenti tutte le impurità, tutti gli elementi che non sono norme convenzionali al centro della cultura di riferimento (Lotman 1990).

Il volto costruito della città

In un recente articolo, Massimo Leone (2024) traccia un percorso per valutare l’impatto delle tecnologie digitali e dell’IA sulla presenza e sul significato del volto umano all’interno delle città contemporanee. Leone usa il termine *facescape* per riferirsi alla relazione tra città e volti umani e ai modi in cui essi generano nuove pratiche basate sulla tecnologia digitale. Il percorso proposto consiste in quattro parti, ognuna dedicata a un tipo di presenza del volto nella città: “faces in the city” si riferisce alla rappresentazione del volto in città; “faces around the city” fa riferimento ai nuovi assemblaggi semiotici creati dai dispositivi di osservazione e riconoscimento facciale nelle città; “faces on the city” si concentra sulle pratiche di iscrizione del volto sulla superficie della città; “faces of the city” è la metafora della città come organismo. “Il volto della città” è infatti una metafora usata spesso nel discorso pubblico e nel city branding per riferirsi all’immagine migliore con la quale una città si presenta al mondo come luogo attraente da visitare, con un’alta qualità della vita, dove poter lavorare e investire al meglio, ecc. In particolar modo, il city branding include una serie di strumenti e attività tipiche del marketing volte a promuovere la città in senso turistico, ma anche per attrarre attenzione, talenti e investimenti.

Talking about the face of a city is a fruitful metaphor, since it allows one to distinguish between the project of a planned and conscious visibility and the underground tingling of deep and painful features, hidden by the brushstrokes of urban makeup. The pimples, the wrinkles, the dark circles of a city do not appear to the distracted visitor, the one who is carried away by the illusion of a superficial splendour, and only emerge as almost imperceptible signs, for perceiving and interpreting which one needs a sharp and sceptical look, a knowledge that observes the city underneath its superficial face. (Leone 2024)

Il city branding promuove una faccia filtrata dalle impurità, continuamente riproposta all'interno di numerosi "testi" differenti: guide turistiche, spot televisivi, flyer, brochure, social media, siti Internet, profili Instagram, fino alla costruzione di vere e proprie forme costruite che riportano il nome o il marchio della città. Il volto con cui la città si propone al resto del mondo è creato da coloro che hanno il mandato di costruire e modificare lo spazio urbano, così come di realizzare i testi per la promozione della sua migliore immagine: le istituzioni urbane insieme ai loro affiliati, dai ministeri per il turismo e per i beni culturali, fino a urbanisti, progettisti, architetti, marketer e agenzie pubblicitarie. Analizzare il "volto della città" dice molto sulle intenzioni politiche, sociali e culturali delle istituzioni e permette di ragionare sul perché venga promossa una determinata immagine anziché un'altra.

Il city branding e l'immagine filtrata della città su cui si concentra sembrano avere come primo destinatario il turista, ma è dimostrato che ha una sempre maggiore influenza sui cittadini stessi (Ingersoll 2006). Del resto, il turista che gode al massimo delle attrazioni della città, cercando esperienze in modo vorticoso sui social media e su Internet, è un modello alla base del neoliberismo post-digitale oggi promosso nelle

grandi città globali (Hurley 2023). Ingersoll (2006) chiama “post-card city” questa tendenza della città di identificarsi con la propria immagine turistica, dove la vita dei residenti è molto condizionata dalle pratiche del turismo di massa. Tra i vari elementi attraverso cui si costruisce il “volto della città,” il prossimo paragrafo si concentra sulle pratiche istituzionali di reinvenzione culturale di monumenti e memoriali controversi, ovvero che sono portatori di significati scomodi e perfino traumatici per una buona parte della popolazione urbana.

(De)Facing history: pratiche istituzionali di reinvenzione culturale dei monumenti e dei memoriali controversi

A partire dai primi 2000, e in modo sempre più frequente dalla pandemia di Covid-19, la creazione di un’immagine filtrata della città ha interessato la memoria collettiva delle comunità urbane e i modi in cui le narrative storiche prendono forma nello spazio urbano attraverso una serie di pratiche istituzionali di “reinvenzione culturale” di monumenti e memoriali (Bellentani 2021a): oggi rimozioni e trasferimenti di monumenti considerati controversi occupano spesso le prime pagine delle news. Negli Stati Uniti, durante le proteste seguite all’uccisione di George Floyd nel maggio 2020, diversi monumenti sono stati rimossi o sono stati annunciati piani per la loro rimozione. Queste rimozioni hanno riguardato i monumenti ai leader degli Stati Confederati d’America. In alcuni casi, i monumenti sono stati rimossi dalla città in modo ufficiale, in altri sono stati rimossi dai manifestanti. Durante le proteste legate alla morte di George Floyd, l’attenzione si è poi allargata ad altre statue considerate celebrative della schiavitù e del razzismo. Ad esempio, negli Stati Uniti sono state decapitate o rimosse molte statue di Colombo, il cui arrivo nel continente americano simboleggiava l’ini-

zio del colonialismo e del genocidio dei nativi americani. Le proteste si sono estese ad altri Paesi europei. In Italia, per esempio, si è riaperto il dibattito sulla rimozione della statua di Indro Montanelli, dopo che alcuni attivisti lanciarono vernice rosa e scrissero “razzista stupratore” sul suo piedistallo.

Queste recenti controversie sui monumenti si aggiungono alle centinaia di altre già presenti rispetto a forme costruttive dei regimi totalitari. I monumenti sovietici nell’Europa centrale e orientale che sono sopravvissuti come eredità del regime sovietico creano ancora oggi molte controversie, ulteriormente alimentate dall’invasione russa in Ucraina. Conflitti intorno ai monumenti si trovano anche in Paesi in cui la transizione alla democrazia è stata meno recente rispetto ai Paesi post-sovietici. Nel 2017, l’editoriale di Ben Ghiat sul *New Yorker* ha sollevato la questione del perché in Italia ci siano ancora così tanti monumenti fascisti, contribuendo a creare un acceso dibattito sulla conservazione dell’eredità urbana del fascismo. Questa sezione presenta una tipologia di pratiche istituzionali per la reinvenzione culturale di monumenti e memoriali controversi (una versione aggiornata rispetto a quelle presentate in Bellentani 2021a e 2021b). Le pratiche descritte sono da considerarsi come categorie analitiche: non tutti i monumenti rientrano in una sola di queste categorie; inoltre, ogni monumento potrebbe far parte di una o più di queste categorie in diversi momenti storici.

Lasciare tutto così com’è

Il monumento viene lasciato esattamente come è stato pensato dai suoi autori, senza ricorrere ad alcun cambiamento dell’ambiente circostante, diventando silente: nessuno ha interesse a conservarlo, riprogettarlo, rimuoverlo. Le persone, in genere, non riconoscono più la sua funzione originaria.

Il suo contenuto non fa scaturire nel pubblico nessuna particolare emozione traumatica. I monumenti abbandonati possono però attirare pratiche inaspettate che interagiscono con i loro significati originali: per esempio, il monumento di Buzludzha, Bulgaria (fig. 2) è oggi un luogo dove gli *street artist* realizzano le loro opere. Spesso i monumenti comunisti abbandonati come questo attraggono anche i turisti che ne apprezzano l'architettura totalitaria, come dimostrano numerose pubblicazioni e siti web ad essi dedicati.



Fig. 2 – Il monumento di Buzludzha fu costruito nel 1891 dove un gruppo di socialisti che si riunì segretamente per formare un'organizzazione antesignana del Partito Comunista Bulgaro. Licenza Creative Commons.

Modificare l'ambiente circostante

Il contesto spaziale in cui si trovano i monumenti contribuisce alla loro interpretazione. Spesso, il loro intorno viene ridisegnato per fornire una collocazione adeguata ai monumenti. La manipolazione dell'ambiente circostante è stata ampiamente utilizzata anche per ridurre la visibilità di monumenti indesiderati. Ad esempio, il governo estone ha adottato diverse misure per ridurre la visibilità del Soldato di bronzo di Tallinn, un memoriale sovietico che si trovava nel centro della città di Tallinn fino al 2007, anno in cui fu trasferito in seguito a due notti di scontri (Bellentani 2021a).

Trasformare l'iconografia

In questo caso gli eventi o le identità rappresentate nei monumenti vengono trasformati in qualcosa di completamente diverso. Ad esempio, a Odessa, Ucraina, l'artista Alexander Milov ha trasformato una statua di Lenin in Dart Fener, il cattivo della serie di Guerre Stellari. La statua di Lenin si è adattata in modo sorprendente al nuovo soggetto: Il lungo cappotto di Lenin è diventato il mantello di Dart Fener e nel suo pugno chiuso è stata inserita una spada laser. La statua è stata inaugurata con una cerimonia con tanto di veicoli e personaggi di Guerre Stellari. I presenti hanno potuto scattare foto e caricarle online anche grazie al Wi-Fi inserito nel casco di Dart Fener. Anche l'aggiunta o la rimozione di elementi materiali ai monumenti può trasformarne la funzione: un esempio del passato sono le statue greche le cui parti intime sono state rimosse o nascoste per ordine dei papi nel Medioevo, poiché considerate offensive e indecenti.

Trasferire

Trasferire i monumenti che hanno un legame specifico con gli eventi e le persone commemorate può in parte annichilirne i significati originari. Per ridurne visibilità e simbolismo, le istituzioni possono ricollocare i monumenti in un luogo non originariamente destinato ad accoglierli. Se un monumento diventa controverso, può essere trasferito dai principali siti turistici o da luoghi altamente popolati, nel tentativo di definire i suoi significati come estranei alla cultura dominante. A volte, i monumenti controversi vengono rimossi dal loro luogo e collocati in musei, in modo da non essere più visti nello spazio pubblico e da essere interpretati alla stregua di altri beni culturali. Tuttavia, i monumenti indesiderati collocati nei musei possono ricevere una nuova attenzione, ad esempio da parte dei turisti, che visitano i musei per conoscere la storia ufficiale del Paese.

Rimuovere

Spesso i monumenti sono rimossi dallo spazio pubblico, messi in depositi o nascosti in luoghi nascosti. Come vediamo nella foto, una serie di 15 statue di epoca sovietica è stata semplicemente abbandonata nel cortile del Museo di Storia Estone a Tallinn (fig. 3). Nel 2017, queste statue sono state assemblate in una mostra all'aperto, sulla falsariga di altri parchi di sculture sovietiche smantellate, come il parco delle arti Muzeon di Mosca, il parco Grūtas in Lituania o il parco Memento a Budapest.



Fig. 3 – Statue sovietiche ammassate nel cortile del Museo di Storia Estone a Tallinn. Immagine scattata dall'autore il 10.04.2015

Distruggere

È la pratica più estrema, che sottolinea in modo irrevocabile il cambiamento di regime, condannando simbolicamente le persone e gli ideali che i monumenti rappresentano. È stata ad esempio la prima reazione spontanea dopo la notizia del crollo dell'Unione Sovietica, quando le persone hanno fatto saltare in aria, rovesciato e abbattuto monumenti con picconi o altri strumenti di fortuna. Più recentemente, molti monumenti sono stati distrutti spontaneamente durante *Euromaidan*, un insieme di proteste scatenate nel 2013 dalla decisione del governo ucraino di sospendere un accordo di associazione con l'Unione Europea. In Ucraina, le pratiche spontanee di abbattimento e distruzione dei monumenti sono poi diventate legge formale nell'aprile 2015, quando il presidente Poroshenko ha firmato una serie di leggi per la rimozione delle statue e dei simboli sovietici. Anche durante le proteste di George Floyd nel 2020,

diversi monumenti sono stati rovesciati da attivisti e manifestanti: ad esempio, la statua di Edward Colston a Bristol è stata rimossa e spinta nel porto a causa del suo coinvolgimento nella tratta degli schiavi nell'Atlantico.

Direzioni future

Questo articolo ha condotto un'analisi speculativa applicando il concetto di spazio latente allo spazio urbano. In particolar modo, si è focalizzato sui monumenti e memoriali considerati controversi, marginalizzati o rimossi dalle istituzioni: forme costruite considerate “scomode” dalle istituzioni che ambiscono a costruire un volto della città in linea con le loro prospettive e narrative storiche. Paradossalmente, un aspetto molto “evidente” della città latente: conflitti e dibattiti intorno ai monumenti e memoriali controversi sono stati molto frequenti a partire dai primi 2000, e in modo sempre più frequente dalla pandemia di Covid-19.

La città latente non si limita a questo tema. In senso più generico, comprende tutti quegli elementi urbani che sono oscurati alla nostra vista: progetti urbanistici non realizzati, relazioni di potere, fenomeni di esclusione sociale, processi di significazione *more-than-human* che riguardano animali e natura urbana, i discorsi sulle città nella letteratura, nel cinema, nella pubblicità, fino alle “cose” materiali della città che non vediamo, come le infrastrutture Wi-Fi e le tecnologie di sorveglianza. Analisi future deve tenere conto di tutti questi aspetti latenti dello spazio urbano.

Bibliografia

Agoub A. e M. Kada (2021) Exploring the Latent Manifold of City Patterns, “ISPRS International Journal of Geo-Information”, 10: 683.

Bellentani F. (2021a) The meanings of the built environment. A semiotic and geographical approach to monuments in the post-Soviet era, Berlino, De Gruyter.

Bellentani F. (2021b) Pratiche istituzionali per la reinvenzione culturale dei monumenti controversi “Filosofi(e) Semiotiche” 8(1): 8-21.

Buxton D. (1990) From ‘The Avengers’ to ‘Miami Vice’: Form and Ideology in Television Series, Manchester, Manchester University Press.

Capodiecì G. (2021) Strolling Cities: AI, with poetry. Available online: <https://www.internimagazine.com/features/strolling-cities-mauro-martino/>, 9 June 2021. [Accessed: 9 May 2023]

Chaillou S. (2022) “Latent Typologies. Architecture in Latent Space”, in S. Carta (ed) Machine Learning and the City: Applications in Architecture and Urban Design, John Wiley & Sons Ltd, Hoboken, 189-192.

Chandler D. (2004) Semiotics: The Basics, Londra, Routledge.

Cobley P. (2001) Narrative, Londra, Routledge.

Eco U. and O. Del Buono (1965) Il caso Bond, Milano, Bompiani.

Eco U. (1990) *The limits of interpretation*, Bloomington, Indiana University Press.

Fontanille J. (2008) *Pratiques sémiotiques*, Parigi, Presses Universitaires de France.

Greimas A.J. (1970) *Du sens*, Parigi, Seuil.

Greimas A.J. (1983) *Du sens II*, Parigi, Seuil.

Greimas A.J. e Courtés, J. (1979) *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.

Hurley Z. (2023) *Social Media Influencing in The City of Likes: Dubai and the Postdigital Condition*, Bingley, Emerald Publishing Limited.

Ingersoll R. (2006) *Sprawltown: Looking for the City on Its Edges* / Richard Ingersoll, Princeton, Princeton Architectural Press.

Leone M. (forthcoming 2023) “Envisaging the city: Roadmap for an interdisciplinary study of urban “facescapes””, in F. Bellentani, L. Yoka, e M. Panico (eds). *Signs and cities. Semiotic approaches to urban space*, Cheltenham, Edward Elgar Publishing.

Lotman J.M. (1977) “Primary and secondary communication modeling systems”, in D.P. Lucid (ed) *Soviet Semiotics: An Anthology*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 95-98.

Lotman J.M. (1990) *Universe of the mind: A semiotic theory of culture*, London and New York, I.B. Tauris.

Paolucci C. (2010) *Strutturalismo e Interpretazione. Ambizioni per una Semiotica "Minore"*, Milano, Bompiani.

Peirce C.S. (1931-1935). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vols. 1-6., Cambridge, Harvard University Press.

Pieters M. e M. Wiering (2018) "Comparison of Machine Learning Techniques for Multi-label Genre Classification", in B. Verheij e M. Wiering (eds) *Artificial Intelligence: 29th Benelux Conference, BNAIC 2017 Groningen, The Netherlands, November 8-9*, 131-144.

Remm T. (2016) *Textualities of the city – from the legibility of urban space towards social and natural others in planning*, "Sign Systems Studies" 44(1/2), 34-52.

Santangelo A. (2020) "Semiotica e VR: il senso di un'esperienza mediale", in: S. Arcagni (ed) *Immersi nel futuro. La realtà virtuale, nuova frontiera del cinema e della tv*, Palermo: Palermo University Press, 191-196.

Torop P. (2002) *Translation as translating as culture*, "Sign Systems Studies", 30 (2), 593-605.

Voto C. (2022) *From archive to dataset. Visualizing the latency of facial big data*, "Punctum", 8(1), 47-62.

Zhou X., Noulas A., Mascolo C. e Zhao Z. (2018) “Discovering Latent Patterns of Urban Cultural Interactions in WeChat for Modern City Planning”, in Proceedings of the 24th ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery & Data Mining (KDD ‘18). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 1069-1078.

The logo consists of a blue square containing the letters 'FA', 'CE', 'T', and 'S' in white. 'FA' and 'CE' are at the top, 'T' is in the middle, and 'S' is at the bottom.

FA CES Face
Aesthetics in
Contemporary
E-Technological
Societies