

Uomo e Macchina: un laboratorio digitale

Cinzia Melis | meliscinzia86@tiscali.it



Fig. 28 - Al passo coi tempi!

La scoperta di un laboratorio

Le prime informazioni inerenti il laboratorio di Ludica mi sono giunte inaspettatamente e lontano dall'ambito universitario, di cui per altro all'epoca non facevo parte. La casualità ha infatti voluto che mi trovassi a lavorare presso una istituzione che collaborava – e collabora tuttora – proprio con il LUDiCa, un laboratorio universitario incentrato sull'Umanistica digitale, i cui racconti e dinamiche non fecero altro che stuzzicare la mia curiosità. Una volta iscritta alla magistrale, appena avuta l'occasione, ho quindi deciso di partecipare ad un laboratorio che si presentava stimolante ed interessante, diverso per presupposti ed impegno da altri che spesso, per essere franchi, si affrontano nella mera ottica dell'acquisizione dei crediti.

Purtroppo, l'avvento di una pandemia mondiale ha ovviamente impedito – fra le innumerevoli altre cose – il normale svilupparsi di un lavoro collettivo precedentemente pensato ed orchestrato per poter dare agli studenti la preziosa possibilità di fare una vera ricerca sul campo a

diretto contatto con il pubblico, quello stesso pubblico al contempo target a cui la ricerca si rivolge e protagonista di quest'ultima.

Nonostante un tale impedimento, inizialmente sconcertante, le aspettative non sono state disilluse. Fin dai primi incontri on-line, infatti, è stato chiaro sia il carattere multidisciplinare del lavoro, sia l'importanza stessa del tema e degli strumenti che il professore, di volta in volta, ci forniva per poter riempire quella che amava spesso definire la nostra "cassetta degli attrezzi".

Prima di tuffarci nelle dinamiche pratiche di un laboratorio che intersecava l'approccio umanistico con quello delle scienze cosiddette "dure", il focus iniziale è stato una approfondita introduzione a quel fondamentale rapporto tra Uomo e Macchina: dagli albori con la figura di Alan Turing, passando per l'"umanizzazione" del mezzo, attraverso la configurazione dell'ipertesto per esempio – non più una lunga e fredda sequenza di numeri ma un linguaggio che si è fatto umano –, soffermandoci poi su uno dei padri della cibernetica moderna, Norbert Wiener, che associando lo studio dei computer o altri dispositivi elettronici con lo studio del cervello umano, mise in relazione – ibridandoli – un sistema artificiale con un sistema biologico. Le ricadute etiche, filosofiche e pratiche – soprattutto se pensiamo all'utilizzo di tali innovazioni in ambito militare – furono tante, e fu lo stesso Wiener a mettere in guardia chiamando in causa la necessità di costruire una coscienza civile vigile, che poteva essere garantita soltanto attraverso un'informazione libera e capillare fra tutti i cittadini.

Altro tema affrontato è stato quello della transizione digitale nel mezzo della quale ci ritroviamo a vivere, con risvolti sempre più urgenti che spaziano dall'obsolescenza dei supporti e dei sistemi operativi, fino all'accesso alle nostre stesse informazioni in un sistema sostanzialmente chiuso e in mano a poche multinazionali. Come gestire le informazioni che produciamo? Noi generazione di "accumulatori di fonti"? Come posso portarle con me nel corso del tempo sia nel web sia nell'extra-web? È evidente l'importanza di tali temi nei più vari ambiti della nostra vita quotidiana e di quella professionale presente o futura. Un rapporto stretto e complesso dunque tra la nostra civiltà e il mondo del digitale, di fronte alla quale spesso ci si pone con superficialità.

Un rapporto che non può non riguardare anche i vari saperi umanistici, solitamente relegati ad una tipologia di diffusione più tradizionale e lontana – bisogna dirlo – dagli appetiti di generazioni nate "immerse nella rete", avvezze a certi canoni e tempi tipici di una dialettica accattivante, di immediata comprensione e di rapida lettura; una fetta però importante di pubblico che chi di questi saperi ne ha fatto un mestiere non può di certo ignorare.

Ecco che, trattando di temi centrali e fondamentali per un umanista, l'impossibilità di incontrarsi *vis a vis* – a causa delle limitazioni pandemiche – l'ambiente LUDiCa diventava un'occasione per approfondire ulteriormente un mezzo così potente come il digitale per l'acquisizione e

la diffusione del sapere. Nel nostro percorso laboratoriale la “macchina” è divenuta quindi l’unico mezzo di comunicazione e la stessa ricerca è avvenuta totalmente o quasi all’interno di questo mondo digitale. Una sperimentazione nella sperimentazione dunque.

Nonostante la rinuncia ad un’altra esperienza – sicuramente formativa ed immagino divertente – come la ricerca fatta varcando le porte di archivi “fisici” e attraverso interviste ad esperti e semplici cittadini che aveva caratterizzato il LUDiCa dell’anno precedente, il laboratorio in modalità “didattica a distanza” ha dato, d’altro canto, la possibilità a molti di poter partecipare da remoto, nonché volgere lo sguardo verso una ricerca potenzialmente senza limiti geografici: spaziando in lungo e in largo fino ad approdare in Italia, certo, ma anche in Colombia, negli Stati Uniti, in Bulgaria o nel cuore della Spagna.

Il macro-tema a cui i nostri sforzi e le nostre curiosità si sono rivolte è stato il monumento: con «[Monumenta](#)» si è scelto di affrontare l’antico e sempre rinnovato rapporto tra i monumenti, lo spazio in cui sorgono e la comunità che lo abita.

In un periodo in cui le rivendicazioni di frange consistenti della società hanno portato all’ostracismo, se non all’eliminazione fisica, nei confronti di opere, monumenti o testi – spesso di alto valore letterario ed artistico – poiché simboleggianti personaggi o politiche discriminatorie del passato – dando luogo al fenomeno noto nei mass-media odierni con la locuzione anglosassone della *cancel culture* –, un tema apparentemente innocuo come lo studio di una statua o di una installazione temporanea, si è rivelato invece essere un tema “caldo” anche dell’indagine storiografica.

Lanciata la sfida, ognuno di noi ha iniziato a riflettere e a decidere su quale monumento focalizzare il proprio lavoro di ricostruzione storica. Nel frattempo, gli incontri sono proseguiti con una serie di seminari prezenziati dalle più varie personalità dell’ampio settore umanistico. Professionisti che nella pratica del lavoro quotidiano utilizzavano il digitale per salvaguardare il patrimonio umanistico nel delicato processo di transizione tecnologica, catalogando e digitalizzando importanti risorse documentali di varia tipologia; oppure dediti alla ricerca scientifica grazie al supporto delle innovazioni digitali, svecchiando, in qualche modo, settori di studi normalmente lontani da tali pratiche; oppure ancora nella presentazione al pubblico non esclusivamente specialista dei risultati degli studiosi. Ore di ascolto e di dibattito che ci hanno dato la possibilità di entrare in contatto con coloro i quali sono riusciti a lavorare con una disciplina umanistica – o forse meglio definirla transdisciplina – complessa, che si evolve alla stessa velocità con cui la tecnologia progredisce.

Gli incontri seminariali, che di settimana in settimana si sono susseguiti, sono stati anche un’occasione per iniziare a mettersi in gioco nella creazione di contenuti digitali. Ogni incontro prevedeva infatti la creazione, a rotazione da parte di noi studenti, di un post sui social media di presentazione dell’evento ed uno riassuntivo a conclusione dell’incontro.

Entrambi corredati di immagini evocative sul tema oggetto del dibattito e con didascalie esaustive ma – dato il contenitore – brevi. Due semplici post per i quali, però, è stato necessario prendere dimestichezza in primis con ovvie normative riguardanti i diritti d'autore delle immagini utilizzate – e dunque per semplicità si è optato per la ricerca di immagini liberamente scaricabili –; in secondo luogo, utilizzando il programma Inkscape, un primo strumento – basilamente dedicato alla creazione di contenuti grafici e disegni digitali – che andava a riporsi finalmente nella nostra “cassetta degli attrezzi”.

Con l'accumularsi della teoria e dei primi contatti con programmi e applicazioni digitali, il laboratorio prevedeva anche la stesura di un glossario su Google Drive, risultato della partecipazione di ogni studente che si è impegnato a cercare, e rendere chiaro agli altri, il significato di un concetto o di un termine tecnico che man mano veniva affrontato durante le lezioni o i seminari. Un glossario a cui rivolgersi ogni volta che, grazie alla mia poca dimestichezza, affioravano dubbi durante la pratica laboratoriale.

Tra gli strumenti acquisiti durante questa prima metà del laboratorio, quelli che ritengo più importanti sotto vari aspetti e che ho sicuramente utilizzato anche una volta conclusa l'esperienza con LUDiCa e il professor Salice, sono stati i programmi open source – a codice aperto –, fondamentali proprio per dare una risposta alle domande poste all'inizio di questa breve relazione. È proprio attraverso dispositivi di questo genere che possiamo, infatti, salvaguardare e conservare i dati, i lavori, le ricerche accumulate nel corso della nostra permanenza nel mondo digitale. LibreOffice o Zotero, per citarne alcuni; quest'ultimo in particolare è stato fondamentale in seguito – per la stesura della tesi per esempio – grazie alla sua capacità di raccogliere, organizzare, metadattare ed infine citare agilmente le fonti bibliografiche utilizzate.

Monumenti “pop” e Storia (anche digitale!)

Il progredire degli incontri, delle nozioni e soprattutto della pratica acquisita, anche grazie al supporto del tutor del laboratorio – sempre pronto ad aiutare qualora non avessimo capito alcune procedure e paziente nel ripeterle più volte in caso di necessità – ci ha portati ad entrare nel vivo di un laboratorio già dinamico come questo. Come detto, in altre occasioni, a questo punto LUDiCa si sarebbe dovuto trasformare in un campo estivo, dove la ricerca si sarebbe svolta a stretto contatto con i luoghi e gli abitanti della comunità ospitante; per il LUDiCa 21 invece, è iniziata una ricerca differente.

Arrivati al giro di boa del laboratorio, ognuno di noi ha potuto avanzare la propria ipotesi di caso-studio durante un incontro collettivo sulla solita piattaforma Teams. A turno abbiamo indicato il monumento e gli eventuali dubbi sulla nostra scelta; nel mio caso l'indecisione verteva fra

una statua che ben conosco – e che ha anche un certo valore affettivo – ed un'altra molto interessante, soprattutto per i ciclici sviluppi che ha avuto nel corso della sua storia, ma lontana, poco conosciuta, apparentemente scarsamente studiata... Il dibattito che ne è sorto ha sciolto ogni dubbio, grazie al contributo dei colleghi e del docente che mi hanno spinto verso la scelta forse meno “comoda” ma sicuramente più stimolante ed arricchente. Ho di fatti scelto di “adottare” un complesso monumentale situato nel cuore di Sofia, capitale della Bulgaria; concepito e realizzato sotto l'egida dell'Unione Sovietica, volto a celebrarne i suoi eroi, che nel corso del tempo – dalla dissoluzione del regime comunista in poi – è stato oggetto di continue proteste, richieste di abbattimento ed infine rivisitazioni artistiche, da parte di un collettivo anonimo, atte a trasmettere messaggi potenti contro un passato che si riproponeva nella coscienza di una collettività.

Svolgimento della ricerca

La ricerca non è stata semplice: nessun libro a cui avevo accesso ha potuto aiutarmi, non avendo modo di recarmi personalmente in Bulgaria, mi sono dunque dedicata esclusivamente ad una sitografia il più possibile ampia. Inizialmente tutto ciò che riuscivo a trovare erano soprattutto articoli della stampa generalista occidentale, che riportavano spasmodicamente la notizia di un fantomatico “Banksy bulgaro” e l'interpretazione dei messaggi che costui veicolava attraverso vivaci colori riversati magistralmente sul lucido marmo e poco altro. La stessa ricerca di fonti, scientificamente attendibili, che mi facessero risalire agli autori, alle tecniche utilizzate per la realizzazione o ad una accurata descrizione dei vari gruppi statuari non è stata immediata.

A complicare ulteriormente lo studio del monumento vi era sicuramente la mia impossibilità a comprendere alcuni testi con cui entravo in contatto in lingua bulgara, per me purtroppo assolutamente ostica. Solo dopo approfondite ricerche in riviste di settore internazionali e grazie all'ausilio di specifici traduttori on-line, ho potuto avviare realmente la mia ricerca, che progredendo rivelava risvolti e sfaccettature sempre più interessanti.

In una continua risemantizzazione delle figure che troneggiano sopra le teste dei cittadini di Sofia, il Monumento all'Armata Rossa gettava continuamente lo sguardo verso il passato, evidentemente ancora troppo recente e non adeguatamente affrontato.

Grazie al supporto di Zotero ho potuto catalogare e metadattare la sempre più cospicua mole di informazione, testi, immagini, interviste o siti di collettivi artistici che hanno trattato del monumento bulgaro e che ho incontrato durante il mio viaggio virtuale nell'est europeo. Ma prima di tutto ho geolocalizzato il mio monumento su Omeka S: il software on-line, anch'esso ovviamente *open source*, che ha consentito la compilazio-

ne di una scheda descrittiva della risorsa – che può essere di vario tipo grazie alla flessibilità dello strumento che offre la possibilità di creare ex novo modelli descrittivi a seconda delle necessità –; il risultato è stato un “oggetto” digitale fruibile, metadato e che garantisce la necessaria interoperabilità tra diverse tipologie di software. Il Monumento dedicato all’Esercito Sovietico ha potuto così essere descritto in maniera sintetica, precisa, con un corredo di immagini che ben chiariscono la natura dell’oggetto di studio, anch’esse con il loro bagaglio semantico di metadato, così da garantire a chiunque la possibilità di accedere alle fonti utilizzate, perseguendo dunque l’obiettivo di creare contenuti culturali scientificamente accurati, aperti a tutti e liberi di circolare in rete.

Infine, terminato il lavoro di ricerca, di compilazione delle schede e di geolocalizzazione su Omeka, la parte conclusiva dell’intero lavoro è stata la stesura di una relazione caratterizzata da un linguaggio auspicabilmente lineare, di facile comprensione e mai noioso. Un testo rivolto ad un pubblico ampio e diversificato, in grado di raccontare da una parte un monumento così importante per la storia passata della città; e, dall’altra, le controversie e le lacerazioni che nel corso del tempo quella presenza nello spazio cittadino imponente, o forse ingombrante, ha ritmicamente suscitato presso la comunità.

Atto finale di un laboratorio intenso ed impegnativo, tanto quanto interessante, stimolante e assolutamente utile nei suoi risvolti teorici e pratici, è stata la presentazione di un estratto di quello stesso elaborato di fronte ad una platea virtuale. Un’occasione per ascoltare i lavori conclusivi dei colleghi, ben sedici schede descrittive di altrettanti monumenti sparsi per il mondo, che hanno arricchito lo spazio digitale dell’Umanistica e indubbiamente il nostro bagaglio di conoscenza.

La scheda digitale

Per accedere alla scheda realizzata da **Cinzia Melis** utilizza il seguente [link](#) oppure scansiona il QR CODE.

