

ESITI

Il fabbro umanista: un apprendistato digitale

Giacomo Carmagnini | giacomo.carmagnini@libero.it

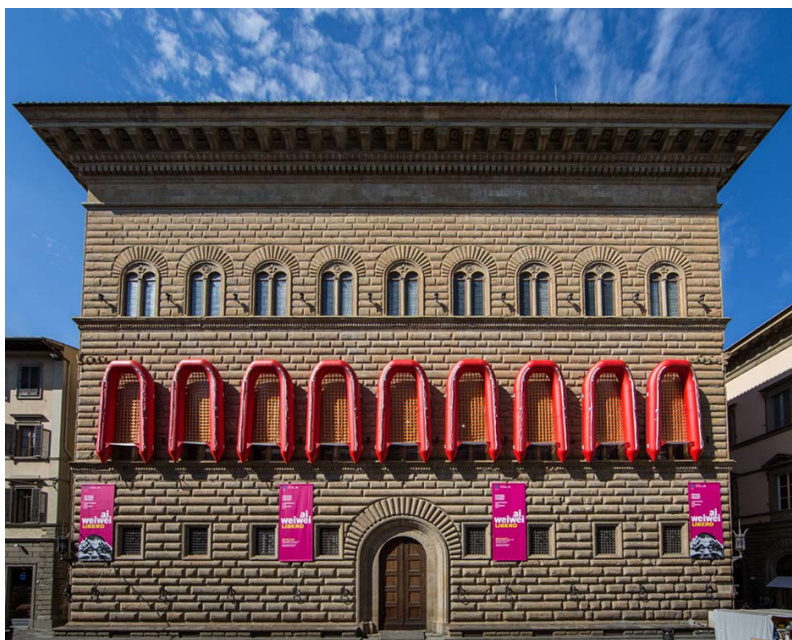


Fig. 21 - L'installazione Reframe per la facciata di Palazzo Strozzi, 2016-2017.

Un inquadramento teorico

Il Laboratorio di Umanistica Digitale dell'Università degli Studi di Cagliari (LUDiCa), inquadrato nell'ecosistema digitale rappresentato dal Centro Interdipartimentale per l'Umanistica Digitale dell'Università di Cagliari (dh.uniCA.it), ha rappresentato un'opportunità di formazione e di crescita non solo professionale e accademica. Spronandomi a conoscere e ad utilizzare strumenti, metodi e funzioni digitali in larga parte sconosciute, il Laboratorio mi ha consentito di inaugurare

sentieri di comunicazione e di espressione validi non solo ai fini della ricerca e del lavoro individuale.

Sin dalle prime lezioni, è emerso chiaramente il legame che può unire le *Digital Humanities* al campo della *Public History*. Attraverso l'ausilio di strumenti digitali diviene infatti possibile raggiungere pubblici inediti e platee tradizionalmente tagliate fuori dall'informazione storica di tipo scientifico. Proprio per questa intima connessione, le categorie di storia digitale e di storia pubblica tendono a confondersi e ad essere utilizzate come sinonimi. Tuttavia, nel corso dei seminari e degli incontri, i due ambiti hanno rivelato le rispettive peculiarità che, in ultima analisi, non consentono un loro perfetto allineamento. Sebbene i nostri lavori si siano serviti delle risorse digitali principalmente per divulgare – e quindi rendere accessibili a pubblici diversi da quello accademico – i risultati maturati, le competenze acquisite possono essere capitalizzate anche negli ambiti di studio più disparati, aumentando notevolmente la capacità analitiche del lavoro di ricerca storica.

Questa prima traccia della natura composita e ibrida del Laboratorio è stata confermata sin dai primi incontri, che si sono focalizzati su una sorta di meta-umanistica digitale. Risalendo agli albori del rapporto tra uomo e macchina, abbiamo potuto apprendere per sommi capi le tappe dirimenti che hanno portato alla creazione di un ponte comunicativo tra due versanti apparentemente antitetici. Sin da [Alan Turing](#) e, soprattutto, da [Vannevar Bush](#), abbiamo potuto riscontrare i primi tentativi di umanizzazione della macchina, che sarebbe dovuta divenire protagonista attiva in grado di effettuare operazioni associative analoghe a quelle espresse dalla mente umana. A questo proposito, è stato particolarmente stimolante prendere coscienza che questi esperimenti comunicativi non nascevano da interessi astratti o da chiuse esperienze laboratoriali, ma costituivano delle risposte a impulsi e questioni lanciate dal presente storico. Ancora una volta, dunque, tornavano ad annodarsi i destini della storia digitale e di quella pubblica. Emblematica, in tal senso, la figura di [Norbert Wiener](#), matematico e statistico vissuto nel secolo scorso, che tra i primi comprese la necessità di legare lo sviluppo tecnologico ad una presa di coscienza collettiva non solo sulle sue potenzialità, ma anche sui possibili rischi e sulle eventuali degenerazioni. Una questione all'apparenza strettamente scientifica e specialistica si apriva così a interrogativi e riflessioni dal carattere etico e filosofico, che dimostrano la natura intrinsecamente interdisciplinare del lungo percorso di umanizzazione delle tecnologie. Sono proprio questi i caratteri che spiegano in che modo una ricerca settoriale sia potuta sfociare nella nascita di Internet, ovvero all'inaugurazione di una piattaforma che rappresenta la negazione per eccellenza di ogni specialismo e l'apertura ad ogni ramo della conoscenza umana.

I ferri del mestiere

Attardarsi su queste nozioni preliminari e solo apparentemente secondarie si è rivelato essenziale per capire il senso e gli obiettivi dell'intero percorso del LUDiCa che, fin dal principio, ha scelto di situarsi in una posizione liminare, al confine tra discipline ed approcci di tipo diverso: caratterizzato da una vocazione pubblica, ma strutturata sull'utilizzo di raffinati strumenti di natura digitale; collocato tra scienze dure e discipline umanistiche; costituito da una parte teorica comprensibile solo se pensata in vista di una precisa realizzazione pratica.

Le prime lezioni sono così servite a presentare i principali ferri del 'mestiere' dell'umanista digitale, e hanno rappresentato una tappa fondamentale verso la seconda parte del Laboratorio e la realizzazione dell'elaborato digitale finale. Dall'editor di testo LibreOffice, di cui è stata apprezzata l'apertura e la spiccata comunicabilità, abbiamo potuto apprendere a organizzare o, per meglio dire, a programmare in anticipo la struttura di qualsiasi testo che intendiamo produrre. Fissando e inserendo in automatico fin dal principio i parametri editoriali di ogni testo digitale, è infatti possibile risparmiare un'incredibile mole di tempo e di fatica, rispetto ad un aggiornamento manuale progressivo. L'altro strumento chiave di cui abbiamo imparato a servirci è stato Zotero, un software per la gestione di bibliografie e fonti di ogni genere, particolarmente prezioso per la possibilità di metadattare ogni singolo elemento della nostra collezione. Proprio il concetto di metadattazione si è rivelato centrale per lo sviluppo delle digital humanities, poiché rappresenta il vero e fondamentale *trait d'union* tra il linguaggio umano e quello delle macchine. Apporre etichette a risorse digitali, legandole così a specifiche categorie, non significa soltanto operare dei criteri di archiviazione ben precisi che permettono una loro agile fruizione; più in generale, la metadattazione consente di trasformare in informazioni digitali i criteri di classificazione più tradizionali, col risultato di sfumare sempre più la distanza comunicativa tra l'essere umano e ogni tipo di device.

Per conferire a Zotero un'efficienza a trecentosessanta gradi, abbiamo appreso a collegarlo ad un browser – nel nostro caso, Firefox – e, attraverso l'installazione di un plugin, anche a Google Drive e all'editor di testo sopracitato. Proprio grazie a Google Drive, abbiamo potuto sperimentare un metodo di lavoro collaborativo che, nonostante la distanza imposta dalla situazione pandemica, ci ha permesso di cooperare nella redazione progressiva di un 'Diario di bordo': un file di testo condiviso costantemente aggiornato dai singoli partecipanti al Laboratorio. Sempre nell'intento di costruire una piattaforma di collaborazione che potesse annullare gli svantaggi del distanziamento fisico, ci siamo serviti di una cartella condivisa sullo stesso Zotero – tuttora presente – per caricare progressivamente i materiali necessari alla seconda

parte del LUDiCa.

Una sorta di prova generale in vista del momento realizzativo vero e proprio è stata l'elaborazione di un post sui principali canali social del Laboratorio: Instagram, Facebook e Telegram. Per svolgere questa attività abbiamo scelto uno degli incontri del LUDiCa e, a coppie, ne abbiamo realizzato una breve scheda riassuntiva in modo da farli conoscere ad un pubblico esterno e più ampio possibile. Inoltre, abbiamo cercato di rendere attrattivo questo esperimento di storia pubblica attraverso un'elaborazione grafica accattivante, resa possibile dall'utilizzo del software libero Inkscape. Nel mio caso, ad esempio, insieme a Daniela Cocco, abbiamo presentato i contenuti della lezione del 18 maggio 2021, focalizzata sulle [potenzialità della metadattazione](#) e sulle modalità d'utilizzo di Zotero, Tropy e Omeka, il content management system in cui avremmo successivamente inserito le nostre elaborazioni finali.

Un artigianato digitale

Alle prime lezioni, tenute dal professor Giampaolo Salice con l'obiettivo di conferire ai partecipanti una preparazione essenziale sugli argomenti del Laboratorio, sono seguiti una serie di incontri seminari che hanno arricchito il LUDiCa focalizzandosi su specifici versanti delle digital humanities. Dalla linguistica digitale alla storia digitale; dal Text mining alle biblioteche digitali: gli argomenti dei seminari sono stati estremamente vari e stimolanti, presentando spesso, al di là di un inquadramento teorico preliminare, specifici progetti che dimostravano la messa in pratica delle tecnologie appena descritte.

Proprio a partire dai contenuti di questi incontri siamo stati stimolati ad approfondire uno specifico concetto appreso per inserirlo all'interno del [Glossario di Umanistica Digitale Ludica](#), un progetto tuttora in corso che si propone di far conoscere e diffondere il linguaggio dell'umanistica digitale anche tra i non specialisti. Rifacendomi a quanto appreso durante il seminario della professoressa Deborah Paci – [Il Text mining e le sue applicazioni per le scienze storiche: Voyant Tools](#) – ho scelto di curare la voce *distant reading* (lettura a distanza), sintetizzando in poche righe la sua storia e il suo significato.

Infine, sulla base delle nozioni apprese e degli strumenti conosciuti durante gli incontri, siamo stati invitati a scegliere un monumento particolarmente significativo per le sue ripercussioni sulla sfera pubblica. Una volta scelto il soggetto, avremmo dovuto concentrarci sui diversi valori assunti da esso in relazione alla storia, allo spazio e alla platea del contesto di riferimento, con l'obiettivo finale di creare una scheda descrittiva da caricare su Omeka basata su qualsiasi tipo di documento avessimo considerato rilevante. Nel mio caso, la scelta è ricaduta sull'installazione provvisoria «Reframe», che tra il 23 settembre 2016

e il 22 gennaio 2017 ha occupato due facciate di Palazzo Strozzi a Firenze. Sono molte le ragioni che mi hanno spinto a selezionare questo “monumento”, inquadrato all’interno della mostra retrospettiva [Ai Weiwei. Libero](#). Prima di tutto, mi ha colpito la straripante carica pubblica dell’opera, che sapeva infrangere i tradizionali confini di una mostra museale per esondare in maniera provocatoria in una delle vie più celebri e turistiche del centro storico fiorentino. Si trattava a tutti gli effetti di una cosciente invasione dello spazio pubblico che, tra significati e richiami più o meno diretti, causò al tempo molte discussioni e polemiche. Inoltre, la specificità dell’opera, pensata appositamente per l’evento fiorentino, mi è parsa un ulteriore motivo per approfondire il cortocircuito tra l’intento dell’autore e le ripercussioni scatenate nel dibattito pubblico. Infine, proprio la dimensione “vissuta” dell’opera, comprensibile solo percorrendola, squadrandola, quasi toccandola, ha rappresentato la motivazione cruciale alla base della mia scelta: in un periodo di particolare criticità sul fronte relazionale, il ricordo del valore prettamente sociale di Reframe si è probabilmente rivelato il fattore decisivo perché la mia scelta ricadesse su di essa.

Per costruire la scheda descrittiva mi sono servito di documenti e fonti di tipo molto diverso. Non solo pubblicazioni scientifiche o interventi ufficiali del curatore della mostra e dello stesso autore, ma anche articoli di giornale, interviste a non specialisti – letteralmente, alla donna o all’uomo della strada – e persino commenti scovati in incandescenti polemiche sulle pagine social della mostra e della [Fondazione Palazzo Strozzi](#). Ognuna di queste fonti, essenziali per la redazione della scheda pubblicata su Omeka, è stata per prima cosa caricata e metadatata sulla cartella condivisa su Zotero. A seconda del genere della risorsa ho dovuto riempire descrittori di tipo diverso, e ciò mi ha permesso di familiarizzare con diverse ontologie di metadatazione. Infine, dopo averla riportata sul drive condiviso, la relazione è stata caricata su Omeka, una piattaforma utile ad un’ordinata descrizione digitale di un oggetto fisico. I lavori dei singoli partecipanti al LUDiCa hanno così potuto dar vita ad un portale online che rappresenta il risultato tangibile del Laboratorio e che, in onore della dimensione pubblica che ha caratterizzato ciascuna scheda, abbiamo scelto di chiamare «[Monumenta](#)».

A compimento di un percorso ricco di stimoli, sebbene non privo di difficoltà, dovute non solo al distanziamento forzato, ma anche allo sforzo di riadattare i propri metodi di lavoro, a volte anche radicalmente, non posso che dichiararmi estremamente soddisfatto. Non solo e non tanto per le conoscenze, sia teoriche sia pratiche, apprese ma anche, e soprattutto, per la loro utilità concreta che è emersa progressivamente e in maniera sempre più decisa nel corso del progetto che ho portato avanti. Zotero, ad esempio, costituisce uno strumento per me ormai imprescindibile, che accompagna ogni versante dei miei studi,

Quaderni del LUDiCa

ed è solo la punta di un iceberg di competenze inconsce e sommerse, ma capaci puntualmente di riemergere e supportarmi in qualsiasi sfida lanciata dalla ricerca storica.

La scheda digitale

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

