



UNIVERSITÀ DI PISA

LAUREA MAGISTRALE IN
INFORMATICA UMANISTICA

SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE A.A. 2017/18

Per un manifesto dell'Umanistica Digitale

Elaborare la nostra identità e riscrivere la nostra narrazione

Stefano Capezuto

Matricola: 554840

Sommario

Questo breve testo, sostenendo la necessità di una nuova narrazione per l'Umanistica Digitale italiana, intende sollecitare una presa di posizione collettiva sulla sua identità e i suoi obiettivi. Cos'è un umanista digitale e cosa si propone di fare? A questa domanda va trovata – in qualche modo – una risposta insieme.

Indice

1. INTRODUZIONE	3
2. LE DIGITAL HUMANITIES E IL “FETICCIO DELL’UTILITÀ”	6
3. INTERDISCIPLINARITÀ E PROTEZIONISMO	10
4. CONCLUSIONI.....	14
5. BIBLIOGRAFIA.....	17

1. Introduzione

Quest'articolo intende approfondire e rielaborare alcuni spunti emersi durante il dibattito con Lorenzo Tomasin, filologo e docente all'Università di Losanna, svoltosi l'11 ottobre 2017 all'interno del Seminario di cultura digitale¹. L'obiettivo dell'incontro, moderato da Enrica Salvatori, era quello di confrontarsi su alcune posizioni critiche verso le *Digital Humanities* espresse in più occasioni dallo studioso e ribadite nel suo volume *L'impronta digitale. Cultura umanistica e tecnologia*, stampato nell'autunno del 2017.

Pur riconoscendo all'autore il merito di aver animato un'intensa e partecipata discussione, dentro e fuori l'aula del seminario, devo precisare da subito che le prossime pagine mi vedranno in sostanziale disaccordo con le sue tesi, le quali tra l'altro non sono sempre chiaramente rintracciabili a causa di uno stile argomentativo ricco di provocazioni, ma povero di esempi e di letteratura critica sul tema. Il sospetto è che si sia preferito il sensazionalismo ad un approfondimento reale della materia in esame così che, come è stato rilevato altrove, «il libro, malgrado le precauzioni e le preoccupazioni di chi l'ha scritto, lascia percepire un vago sentore di pamphlet politico-giornalistico, manifesto ideologico di una modernissima reazione anti-modernista» (Mastandrea, 2018).

Incredibilmente l'oggetto stesso della critica resta ai margini della discussione: nel suo volume Tomasin non cita esplicitamente alcun progetto di *Digital Humanities*, né analizza mai i metodi, le scelte e i risultati raggiunti dalla disciplina. Soltanto in alcune pagine e in alcuni momenti del seminario l'autore accenna, in modo generico, a forme di visualizzazione o di elaborazione dei dati dove i contenuti umanistici rappresenterebbero soltanto «gradevoli orpelli» o proporrebbero una «fruizione poco più che ludica, sorta di alternativa all'industria dei videogiochi travestita nei panni della ricerca accademica» (Tomasin, 2017, 44).

Il filologo sembra, in sostanza, più interessato a mettere in ridicolo certi aspetti relativi all'Umanistica Digitale, verosimilmente attingendo alla sua limitata esperienza diretta, piuttosto che ad analizzarne in modo completo le implicazioni. Posto che ciascuno di tali elementi, se trattato con una diversa attenzione, si presterebbe ben poco allo scherno: la componente ludica degli ambienti mediali, ad esempio, rappresenta una sfida significativa per la nostra sensibilità e

¹ La registrazione integrale del dibattito è consultabile al seguente link: <http://www.labcd.unipi.it/seminari/lorenzo-tomasin-limpronta-digitale-cultura-umanistica-e-tecnologia/>

per la nostra immaginazione, che – a seconda anche delle scelte progettuali – può condurre ad un loro depotenziamento o aprire ad inediti spazi di *interattività*².

In conclusione, il volume dà spesso l'impressione al lettore di trovarsi in presenza non di una vera critica ma di un esercizio autoreferenziale, che non disdegna l'uso di strumenti retorici di persuasione. Tra questi, c'è da segnalarne uno che – ironia della sorte – lo stesso Tomasin richiama nelle prime pagine de *L'impronta digitale*, ovvero quello della *presupposizione*:

Orientando l'attenzione dello spettatore o del pubblico su un argomento, si possono far passare come presupposti – cioè, di fatto, condivisi con il pubblico stesso senza bisogno di alcuna negoziazione – elementi che in realtà potrebbero essere oggetto di controversia. O addirittura sostanzialmente falsi [...] In effetti, il procedimento della presupposizione non è troppo diverso da quello impiegato dai prestigiatori, ma si applica con naturalezza anche al discorso quotidiano, *tanto da sfuggire alla coscienza della maggior parte di coloro che vi fanno ricorso, maghi inconsapevoli del linguaggio* (Tomasin, 2017, 17, corsivi miei).

Un esempio su tutti è il modo in cui il filologo riferisce, nell'introduzione al suo testo e anche durante il seminario, che la tecnologia sia tanto più diffusa tra le giovani generazioni «quanto meno elevato è il loro livello sociale e culturale» (ibidem, 8). Si tratta di un dato indimostrato, presentato senza fonte, ma che serve a supportare la sua tesi che il digitale rappresenti oggi la «zappa» da cui le scuole dovrebbero strappare i giovani del nostro secolo, seppure una «zappa tecnicamente raffinatissima» (ibidem, 8-9). Mi si conceda di dire che, se in generale non è corretto riportare un dato privo di riferimenti, risulta imperdonabile per un accademico, specie nel sostenere un'affermazione così forte; diventa poi addirittura grottesco considerando che uno dei punti centrali della sua critica alle *DH*, come vedremo, è proprio quello di aver rinunciato al rigore del metodo scientifico³.

Dalle accuse di Tomasin alle *Digital Humanities* emergono però alcuni elementi che meritano di essere approfonditi. Pur rigettandone, infatti, l'impostazione e gran parte delle considerazioni presenti, considero tuttavia il suo testo come un'importante occasione per l'Umanistica Digitale di confrontarsi sul proprio significato e sulla propria identità, che appaiono ad oggi ancora indeterminati ed incerti.

A questo proposito, occorre fare una precisazione riguardo al titolo del presente elaborato, che può apparire ingenuamente ambizioso. Questa breve recensione non ha ovviamente alcuna

² Sulla nozione di interattività cfr. Montani (2014, 2017), mentre per un'indagine relativa al concetto di “ambiente ludico” cfr. Maiello (2018).

³ Cfr. in particolare Tomasin (2017, 40 - 46).

pretesa programmatica, ma si propone piuttosto di segnalare – dal punto di vista di uno studente – un insieme di problematiche e di provare a suggerire una possibile direzione.

È un'esperienza piuttosto comune tra gli iscritti ad Informatica Umanistica quella di trovarsi in difficoltà di fronte alla banale domanda: "Cosa studi?", a cui segue poi di frequente l'obiezione sul presunto carattere contraddittorio o ossimorico della disciplina. Non è raro allora che si risponda semplicemente "Informatica", sia per non dover fornire ulteriori spiegazioni, sia pensando che tale materia raccoglierà più facilmente il consenso del proprio interlocutore. Questa circostanza esemplifica meglio di qualsiasi discorso il problema irrisolto (forse perché considerato irrisolvibile) di una definizione delle *DH*. Cos'è un umanista digitale? Sono convinto che a questa domanda, *in qualche modo*, vada trovata una risposta.

Guardando alla comunità italiana delle *DH*, il dibattito sulla disciplina, sulle sue ambizioni e sui suoi scopi, è da sempre molto attivo, ma non si è mai tradotto in una presa di posizione congiunta, probabilmente per evitare il rischio che una sola visione prevalesse sulle altre. Il risultato è che, al di fuori di una ristrettissima cerchia di persone, l'Umanistica Digitale in Italia è o del tutto ignorata e o ancora fortemente legata ad una vecchia idea di "informatica *al servizio delle scienze umane*": non una reciproca contaminazione dei saperi e delle forme di pensiero, ma un uso strumentale della prima ai fini di ricerca delle seconde.

Bisogna rilevare che, nonostante gli sforzi di alcuni docenti aprano ad una prospettiva più ampia, quest'impostazione è purtroppo ancora radicata nella struttura stessa dei corsi universitari italiani: non a caso, Informatica Umanistica appartiene alla classe delle lauree in *Metodologie informatiche per le discipline umanistiche*, mentre non esiste (e si dovrebbe essere molto audaci per proporla) una classe in *Metodologie umanistiche per le discipline informatiche*. Questo dettaglio non è meramente formale, ma ha precise ripercussioni sia sul modo in cui noi studenti ci rappresentiamo a noi stessi e agli altri, sia sull'offerta formativa, che è ancora orientata allo sviluppo – in parallelo – delle diverse competenze, più che alla loro reale commistione; come si legge nella pagina di presentazione del nostro corso di laurea: «Gli studenti *da un lato* acquisiscono una formazione umanistica, *dall'altro* imparano a padroneggiare professionalmente gli strumenti informatici pertinenti al trattamento di contenuti culturali» (corsivi miei).

Questo modo di pensare supporta, a mio parere, la convinzione errata che esistano due discipline di rango superiore – l'informatica e le scienze umane – di cui le *DH* rappresenterebbero al tempo stesso l'intersezione e un sottoinsieme di ciascuna, rafforzando così l'accusa di un «dilettantismo avanzato, equamente diviso tra le due componenti di una disciplina, o pseudo-

disciplina, dai fondamenti culturali ancora evanescenti» (Tomasin, 2017, 43). In altre parole, presentandola come “disciplina ancella” di due settori, si priva l’Umanistica Digitale del suo specifico valore, che a mio parere non consiste nella somma parziale di competenze eterogenee ma in un modo inedito di esplorare e progettare – *al tempo stesso, tecnico e critico* – il nuovo ambiente digitale.

In conclusione, ciò che appare oggi più urgente è la scrittura di una nuova *narrazione* dell’Umanistica Digitale, che sia in grado di far emergere la *reciproca complementarietà* delle due parti che la compongono, ancora occultata da una falsa contrapposizione.

La tesi che qui suggerirò è che tale obiettivo non sia soltanto possibile o auspicabile, ma *naturale e necessario* per il contesto attuale: di qui l’invito a un manifesto, che abbia un carattere descrittivo e insieme prescrittivo sul nostro presente e futuro.

2. Le Digital Humanities e il “feticcio dell’utilità”

Nell’estate del 2016 Lorenzo Tomasin cominciò a rendersi noto alla comunità italiana delle *DH* con la pubblicazione su *Il Sole 24 Ore* di un articolo che – già a partire dal titolo – ben esprimeva le tesi e lo stile del suo autore: *Umanisti scan(nerizz)ati*. Ne riporto qui di seguito un estratto significativo:

Le conseguenze del progressivo mutamento di prospettiva per cui da *strumenti* (in quanto prodotti tipici della tecnica) i ritrovati informatici si sono mutati nei fini di una ricerca tipicamente non applicata come quella umanistica, si scorgono bene nello sviluppo impetuoso che le digital humanities, come le si chiama oggi, hanno avuto negli ultimi anni in quanto disciplina autonoma e trasversale, sempre più sveltante nel panorama delle humanities in genere. [...] Siamo nei distretti di una ricerca umanistica divenuta caricaturale, che stentando ad affermare l’autonoma dignità e la vitale importanza dei suoi contenuti s’attacca pigramente al carro della tecnologia tentando d’affermare l’attualità e la *spendibilità* dei propri contenuti (Tomasin, 2016, corsivi miei).

Da questo testo già si evince una delle sue obiezioni chiave alle *DH*, relativa al concetto di *utilità*, poi ripresa diffusamente ne *L’impronta digitale*: «si è assistito con un misto di distrazione e di dissimulata complicità al soffocamento universale della ricerca di base, cioè di tutto ciò che alle tecniche o alle applicazioni pratiche non sia direttamente utile, in nome di un concetto di educazione che dell’utilità concreta fa un feticcio» (Tomasin, 2017, 11).

Quest’argomento, come quasi tutti quelli presenti nel libro, va inquadrato nello specifico contesto in cui il filologo svolge le sue attività accademiche: a quanto egli sostiene, infatti, i fondi

di ricerca in Svizzera verrebbero "dirottati" a chi si occupa di *DH*, in quanto ambito disciplinare dotato di un'utilità pratica, a discapito delle *Humanities* cosiddette pure.

Il tema sollevato ha una sua indubbia importanza, che meriterebbe di essere affrontata non circoscrivendo il significato di utilità alla sola sfera della realizzazione professionale e del guadagno; sebbene l'autore riconosca altre possibili interpretazioni, è su questa che tuttavia fa ricadere tutta la sua attenzione⁴, presupponendo che sia l'unico modo in cui possano interpretarla i suoi interlocutori. A questo proposito, vale la pena ricordare un episodio avvenuto durante il seminario: al momento delle domande, uno studente ha chiesto se la ricerca umanistica, prendendo le distanze dalla sfera pratica, non rischi l'autoreferenzialità, constatando poi che qualunque spot della Apple produce oggi degli effetti sull'immaginario molto più potenti di qualsiasi studio accademico. La risposta data da Tomasin è, a mio avviso, esemplificativa del bias cognitivo sopra richiamato: «Se quello che cercate in un'università, e in particolare in una facoltà umanistica, è l'utilità, cioè i soldi o la popolarità, avete sbagliato luogo. Potete uscire subito».

Ampliando il discorso, la questione dell'utilità risulta tutt'altro che banale ed era già stata trattata – con altra profondità di analisi – da Richard Grusin nel 2014, in un articolo intitolato *The Dark Side of Digital Humanities*. Anche in questo caso, la riflessione risente dello specifico contesto in cui nasce (l'ambito accademico statunitense) e va quindi compresa entro i suoi limiti: da un lato la descrizione di una comunità chiusa, che comunica prevalentemente su canali non frequentati da altri umanisti e utilizzando un codice linguistico non inclusivo, mal si adegua con l'Umanistica Digitale italiana; dall'altro il repentino proliferare di corsi di laurea (e relativi finanziamenti) dedicati alle *Digital Humanities*, non si è ancora visto nel nostro Paese. Eppure, è interessante soffermarci sul punto "politico" che Grusin qui richiama: più la narrazione delle *DH* verte sulla capacità di fornire *marketable skill* ai propri studenti, più si sta allontanando dal suo autentico spirito umanistico per abbracciare i valori neoliberisti che hanno portato alla sua crisi (cfr. Grusin, 2014, 85-90).

Provo qui a rispondere ad entrambe le critiche, partendo dal contesto reale di noi studenti. Molti di noi, mentre scrivono paper di linguistica e righe di codice o studiano saggi di storia e manuali di algoritmica, effettivamente già lavorano, portando avanti progetti, associazioni, startup, creando piattaforme web e sviluppando app. Cosa guida questa scelta? Di certo non la pura ricerca del guadagno o della visibilità sociale, ma piuttosto il desiderio e il piacere di incidere

⁴ Cfr. in particolare Tomasin (2017, 13-28).

in prima persona sulla configurazione dell'ambiente mediale in cui ogni giorno ciascuno di noi agisce, comunica, crea relazioni, vive. Le nostre ambizioni ci portano naturalmente nel campo della pratica ma incorporano precise istanze etiche, estetiche e, in un senso pieno del termine, politiche; le quali non sono in contraddizione con l'aspirazione di poter raggiungere per questa via un'indipendenza economica, facendo ciò che ci piace e che reputiamo importante. Suggestivo, al contrario, che "i soldi o la popolarità" siano l'unico o il principale motore delle nostre azioni, è segno o di un profondo scollamento con la realtà o di disonestà intellettuale. D'altronde, se gli studenti di Informatica Umanistica avessero avuto come sola motivazione quella delle opportunità occupazionali, si sarebbero rivolti ad altri corsi di laurea. Nella maggior parte dei casi, come quello dell'autore del presente elaborato, c'è invece una particolare sintonia tra l'interesse per lo studio teorico (filosofico, letterario, storico) e la volontà di tradurlo in *progetti*, attraverso una continua esplorazione, *tecnica e critica*, delle potenzialità offerte dal digitale. Se, insomma, abbiamo scelto di diventare "umanisti digitali" è perché crediamo che sia necessario un ripensamento e una riprogettazione dell'esistente – a partire dalle condizioni che rendono oggi possibile alla *sharing economy* e *gig economy* di produrre nuove forme di precariato – non perché lo abbiamo accettato acriticamente.

È a mio parere innegabile che linguisti, storici e filosofi rappresentino oggi una fondamentale risorsa per l'imprenditoria digitale, ma nel senso opposto alla pura riproduzione delle logiche di profitto dominanti: l'umanista digitale autentico non è chi identifica la migliore strategia al conseguimento di un fine per l'azienda, ma chi è in grado di interrogare e di mettere in discussione quello stesso fine. Il punto cruciale è allora rendere consapevoli le aziende e gli umanisti stessi del loro reale valore e potenziale, oggi troppo spesso canalizzato in attività quali la gestione di contenuti o il *copywriting*. Così, ad esempio, in ambito web la creatività di un umanista digitale non può coincidere con l'abilità di ottimizzare una campagna pubblicitaria attraverso un uso intelligente di immagini e linguaggio, ma con la capacità di immaginare modelli alternativi al concetto stesso di "ottimizzazione".

La produzione e gestione dei dati digitali, come ho cercato di mostrare altrove⁵, è uno di quegli ambiti che oggi richiederebbe un'alleanza forte tra informatica, *humanities* e aziende, di cui l'Umanistica Digitale avrebbe l'occasione di farsi ambasciatrice e promotrice. Secondo quanto riferiscono Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, fondatori del centro di ricerca *Her*⁶, ci sono già

⁵ Cfr. Capezzuto (2017).

⁶ <https://www.he-r.it/>

aziende e organizzazioni in Italia che puntano in questa direzione e, così facendo, «riconfigurano il vantaggio competitivo (proprio e del paese) puntando sui modi in cui le dimensioni umanistiche, artistiche e di design *generano senso* nel rapporto fra tecnologia e società, sviluppando modelli più sensibili alle emozioni, ai diritti e alle libertà di espressione delle persone, messi a rischio dall'agire sconsiderato di operatori globali messi a nudo dagli scandali sui dati personali» (Iaconesi, Persico, 2018, corsivi miei). Ne concludono gli autori che oggi «l'espansione delle Digital Humanities diventa una necessità e un vantaggio competitivo» (ibidem). Siamo ancora sul terreno dell'utilità, ma in un senso radicalmente diverso rispetto alla pura "spendibilità" di competenze a cui allude Tomasin e, in parte, Grusin.

L'insieme di riflessioni esposte finora non vuole in alcun modo suggerire che l'ambito aziendale debba essere la meta di ogni studente o – per rispondere a Grusin – che il ruolo dell'università sia soltanto quello di "preparare al mondo del lavoro", ma nemmeno escluderlo in via di principio assecondando un'ingiustificata forma di protezionismo disciplinare. Le *Digital Humanities*, nella loro migliore espressione, contestano a ben vedere entrambi i modelli narrativi, non puntando né alla semplice formazione orientata al lavoro, né alla sua negazione. Ciò che suggeriscono è piuttosto di rovesciare l'assunto di base, cioè che il sapere tecnico e quello umanistico si trovino a due poli distinti della conoscenza, l'uno necessariamente fondato sul calcolo, sull'efficienza e sull'utilità del profitto, l'altro sul discernimento, sulla critica e sulla speculazione teorica.

Sotto questa nuova luce, sostenere che l'umanistica, in quanto ricerca non applicata per eccellenza, non debba farsi "tentare" dal mondo della pratica – come più volte suggerisce Tomasin – risulta un'affermazione priva di fondamento. Un laureato in Filosofia del linguaggio può in linea di principio contribuire ad alti livelli di competenza sia in un'università, sia in una società che si occupa di intelligenza artificiale; l'errore è presentare le due scelte come contrapposte, e di conseguenza parteggiare per l'una o per l'altra. Tomasin da un lato sembra avere ben presente che tale distinzione è soltanto fittizia⁷, dall'altro costruisce la sua intera argomentazione proprio a partire dall'inconciliabile separazione delle due forme di sapere. Ciò risulta ancora più evidente

⁷ Cfr. Tomasin (2017, 100-109).

nell'attacco che l'autore continuamente muove contro gli informatici e gli ingegneri che cooperano con l'ambito umanistico⁸, sintetizzato durante il seminario con queste parole:

Se fosse vero che un ingegnere può produrre innovazione sul piano storico e filologico, allora vorrebbe dire che io ho sbagliato mestiere. Che potrei darmi alla cardiocirurgia, perché no? Non parlo per gelosia disciplinare, ma perché ognuno dovrebbe essere pago del proprio mestiere. Io sono filologo e faccio il filologo. Ovviamente lo faccio con i computer, *come tutti i professionisti di oggi* dal gommista al bancario, ma non sono un informatico. L'informatica mi serve, *come strumento*, per realizzare dei risultati scientifici seri (Tomasin, 2017b, corsivi miei).

Da quest'intervento emergono due elementi sui quali vale la pena soffermarsi:

1. la difesa di una rigida separazione dei settori disciplinari (unica via per salvaguardare la sopravvivenza delle *humanities*);
2. l'idea della tecnologia come puro "strumento di supporto" al lavoro dell'umanista (la cui esistenza e la cui evoluzione sarebbero indipendenti dall'interazione con quest'ultimo).

Proverò ad analizzare entrambi i punti nel prossimo paragrafo.

3. Interdisciplinarietà e protezionismo

L'ostilità di Tomasin verso la contaminazione dei saperi, a cui abbiamo accennato finora, è tale da fargli sostenere durante il seminario di essere «tendenzialmente contrario a tutti i titoli di corsi di laurea formati da più di una parola»; la "stoccata" piuttosto esplicita è al nostro corso di Informatica Umanistica all'Università di Pisa e – si deve supporre, ancor di più – a *Digital Humanities and Digital Knowledge*⁹, avviato da quest'anno all'Università di Bologna. A sostegno di questa posizione, il filologo scrive che «le Digital Humanities si prestano a diventare territorio di applicazione di ricerche scientificamente superficiali e dimentiche dei precisi e solidi basamenti

⁸ Ne *L'impronta digitale* l'attacco è talmente esasperato da assumere talora dei toni tragicomici, così come quando Tomasin ricostruisce l'episodio della distruzione di Palmira asserendo che il principale jihadista fosse un programmatore informatico (cfr. Tomasin, 2017).

⁹ Seguendo sempre le tesi di Tomasin, questo corso di laurea avrebbe inoltre il difetto, non da poco, di essere un corso internazionale. Dopo aver, infatti, ricordato il caso del Politecnico di Milano e aver sostenuto che gli studenti stranieri sarebbero in larga parte «esportati» in Italia dalle aeree più disagiate dell'Europa e del mondo, ne conclude che «il tentativo di inserirsi nella fascia più bassa del mercato studentesco mondiale attraverso la facilitazione offerta da corsi in *Globish* (più che in inglese) rappresenta un'operazione di dubbio valore» (Tomasin, 2017, 86).

scientifici che le scienze umane si sono date nei secoli della loro elaborazione» (Tomasin, 2017, 42-43).

Uno dei docenti presenti al seminario, Mirko Tavoanis, ribatte a questa tesi mostrando come una rigida separazione dei settori disciplinari risulti oggi priva di senso: l'interdisciplinarietà non rappresenta tanto una scelta, quanto una necessità in moltissime aree della conoscenza, dalla linguistica computazionale alla codifica dei testi, che hanno un livello di complessità e sofisticazione non inferiore a quello della sociologia o della paleografia. Tavoanis sottolinea, inoltre, come molto spesso sia la stessa persona ad avere competenze diverse, per cui «sarebbe assurdo chiedergli se in quel momento è un linguista o uno studioso di architettura delle informazioni».

Questa convergenza interdisciplinare tra *Humanities* e informatica rappresenta in sostanza uno stato di fatto e non comporta automaticamente una svalutazione delle competenze. E mi azzardo ad aggiungere: perché le discipline umanistiche stanno scoprendo la loro intrinseca natura tecnica, mentre la tecnica sta scoprendo di essere abitata sin dal principio dall'umano.

L'altro punto che avevo richiamato alla fine del precedente paragrafo, in realtà strettamente connesso a questo, è il modo in cui Tomasin presuppone una distinzione netta tra "oggetto" di ricerca e "strumento", la quale lo porta a sostenere che «vi è una curiosa contraddizione nel tentativo di addomesticare a contenuti non produttivi tecniche utili come quelle digitali. Il rischio evidente è di finire quasi senza accorgersene per mercificare i primi, o trattenere le seconde ad un livello di banalità insoddisfacente» (ibidem, 43). La visione di Tomasin è qui esplicita: ad un polo i contenuti delle *Humanities*, per loro natura non produttivi, a quello opposto le tecnologie digitali, strumenti utili alla vita moderna: il tentativo di unire due sfere di realtà così distinte, non può che condurre al fallimento di entrambe. L'autore ne conclude, pertanto, che «un'alternativa ragionevole [...] resta almeno per il momento quella del filologo, dello storico, del filosofo solidamente formato, nonché *dotato, come qualsiasi professionista dei nostri giorni, di sempre maggiori conoscenze tecniche e del supporto che servono a compiere il suo lavoro in modo serio e aggiornato*» (ibidem, 44, corsivi miei).

Questo argomento, che abbiamo visto anche precedentemente nel suo paragone con il gommista o il bancario, si fonda su un'idea della tecnologia che – volendo essere generosi – si potrebbe definire riduttiva e ingenua, cioè quella di un semplice "strumento" per la produzione di fini, da cui ne consegue il monito a trovare strumenti adeguati ad ogni fine. Non è un caso che Tomasin paragoni di frequente il digitale alla plastica, un «materiale utile» ma che presenta

controindicazioni se abusato, o – come già ricordato – lo definisca come la «zappa» dei nostri tempi (ibidem, 8-9).

Tale impostazione spiega anche il suo continuo attacco agli ingegneri e ai cosiddetti tecnici, rei di interessarsi di materie umanistiche. Durante il seminario, ad esempio, il responsabile del laboratorio di *DH* del Politecnico di Losanna viene presentato da Tomasin con queste parole: «un ingegnere che qualche anno fa si occupava di programmare *pet robot* per la Sony, pensate un po'». Frederic Kaplan – questo il nome dell'ingegnere incriminato – si è, infatti, occupato per diversi anni della progettazione di Aibo¹⁰, un cagnolino robot molto complesso¹¹, che nella sua ultima versione non soltanto è in grado di riconoscere i diversi stimoli esterni e riprodurre per ognuno gesti, movimenti ed espressioni facciali estremamente realistici, ma di “apprendere” dalle interazioni con l'uomo ed evolvere così nel tempo: «*No two Aibo are the same*» scrive la Sony «*Your approach to raising your aibo shapes its personality, behavior, and knowledge, creating a unique environment for growth. It's the same as how people develop: playing and experiencing their way into fuller maturity*». Questo slogan vuole comunicare una visione molto chiara: Aibo non si presenta come un semplice “strumento” per intrattenere il bambino, ma come una tecnologia che *coevolve* insieme a lui: dalle reciproche interazioni, ciascuno ne uscirà cambiato. A ben vedere, è questa la relazione standard che abbiamo con qualunque tecnologia, non soltanto con quelle che chiamiamo intelligenze artificiali, legata da sempre ad *homo sapiens* da reciproci effetti di feedback¹². Sulla natura di tale coevoluzione nel caso di Aibo non ci è possibile fare qui alcuna ipotesi, che richiederebbe un approfondimento specifico di carattere sia informatico sia filosofico: da un lato relativo alle scelte di design (e, quindi, alle ideologie che queste incorporano), dall'altro ai possibili feedback cognitivi e immaginativi da esse generati (il cui esito non è escluso che possa essere tutt'altro che positivo). Se ho citato qui Aibo non è stato per esaltarne le prestazioni ma proprio per richiamare l'importanza e la necessità di un approccio tecnico-critico ad esse, di cui l'umanista digitale meglio di chiunque altro può (e personalmente direi “deve”) farsi carico, orientando in questo modo la sua stessa creatività verso nuove direzioni progettuali.

Sull'approccio di Tomasin al rapporto uomo-tecnologie ho in parte già accennato nell'introduzione: avendo posto come assunto indimostrato che le tecnologie digitali siano diffuse soprattutto tra le fasce meno elevate della popolazione, l'effetto che per lui produrrebbero su chi

¹⁰ <https://aibo.sony.jp/en/>

¹¹ Per una panoramica sulle sue funzioni: <https://aibo.sony.jp/en/feature/feature1.html>

¹² Sulla coevoluzione di uomo e tecnologie, cfr. De Biase, Pievani (2016), Montani (2017).

vi si interfaccia dalla prima infanzia «non consiste verosimilmente nello sviluppo di un particolare tipo di intelligenza, ma casomai nel depotenziamento - per pura pigrizia - di alcune sane abitudini mentali, e in alcuni casi anche fisiche» (Tomasin, 2017, 140n), fino a parlare esplicitamente di «atrofia» (ibidem, 36).

Non mostrando segni di apertura o di approfondimento sul tema, l'autore dedica invece molte pagine al ricordo nostalgico di un tempo passato - quello della sua adolescenza - in cui l'accesso alla tecnologia presupponeva ancora uno sforzo intellettuale, mentre «com'è noto, il mezzo stesso tendeva nel frattempo a divenire sempre più amichevole nei confronti dell'utente, prefigurando significativamente – in parallelo con il suo espandersi nella popolazione – un interlocutore umano sempre più stupido» (ibidem, 35). Questa sorta di sermone reazionario e vagamente classista raggiunge il suo apice nella contrapposizione tra una forma di conoscenza «in larga parte, o quasi totalmente mediata dal computer, cioè sempre meno veicolata da esperienze in cui nulla è delegato all'automatismo» e «l'acquisizione più faticosa, riflessiva e diretta assicurata dall'esercizio di meningi, occhi e mani non supportate da alcun chip» (ibidem, 36).

Ciò che vorrei rilevare qui è come il filologo sembri escludere alcun possibile orizzonte di sviluppo della nostra creatività tecnica al contatto con le tecnologie digitali. L'unico aspetto di cui mostra di avere qualche contezza è la *non-linearità* introdotta dall'ipertesto digitale, ma tutt'altro che vederla come un'occasione evolutiva per i nostri processi elaborativi, la condanna senz'appello come «una delle ragioni della progressiva perdita, da parte delle nuove generazioni di umani alfabetizzati, dell'abitudine a organizzare alcune conoscenze in una progressione che, per quanto rudimentale, riflette tipicamente il succedersi lineare dei fatti storici» (ibidem, 130). Con buona pace di chi – a partire da McLuhan in poi – si è interrogato sulle profonde conseguenze di linearità e non-linearità, facendo dialogare tra di loro sociologia, filosofia e neuroscienze.

È evidente come le enormi questioni – sociali e cognitive – messe in campo e frettolosamente risolte da Tomasin, richiederebbe una trattazione molto più ampia, che ci è impossibile approfondire in questa sede. Credo però che la ricognizione fin qui svolta autorizzi almeno due conclusioni.

La prima è che alludere a chi progetta tecnologie ludiche come ad un “giocattolaio” è segno di una grave miopia. Mentre sto scrivendo questo testo, migliaia di bambini in tutto il mondo stanno giocando con Aibo, un dispositivo interattivo che sta contribuendo a plasmare – nel bene o nel male – il loro cervello e le loro prestazioni sensibili in modo profondo: si tratta di una

responsabilità notevole, di cui credo che la ricerca umanistica dovrebbe cominciare a farsi carico senza pregiudizi e facili derisioni.

La seconda è che ciò di cui Tomasin non si accorge è che la sua descrizione del bravo umanista come di un “professionista tecnologicamente supportato” corrisponde nei fatti a quella di un fruitore passivo delle tecnologie, che delega ai cosiddetti tecnici la responsabilità di determinarne lo statuto o, in altre parole, di scriverne il codice. Nonostante questo stesso codice abbia poi potentissimi effetti sull’individuo e sulla società, che certamente lo storico e il filosofo del domani auspicati da Tomasin descriveranno e commenteranno usando, *in modo serio e aggiornato*, altre tecnologie progettate da altri specialisti.

Il punto, che affronteremo meglio più avanti, non è esaltare la tecnica sulla teoria critica o viceversa, ma comprenderne l’interdipendenza. E, in questo senso, sono convinto che l’Umanistica Digitale offra oggi uno spazio di cooperazione decisivo.

4. Conclusioni

In conclusione, la principale colpa attribuibile a Tomasin è l’aver estremizzato in modo quasi parodistico alcuni elementi critici delle *DH*, non approfondendoli adeguatamente e scegliendo di occultare completamente il resto. Non sorprende allora che l’autore non analizzi né discuta mai in modo puntuale alcun progetto, alcuna ricerca, alcuna scelta tecnica o alcuna prospettiva teorica. E se è vero che sotto l’etichetta di *Digital Humanities* vedano oggi la luce anche progetti di scarso valore, che non portano ad un ripensamento critico dell’esistente o ad un’estensione della conoscenza in un determinato ambito, ciò non autorizza affatto conclusioni come quelle di Tomasin, ma rafforza anzi la necessità storica e, in un certo senso, “politica” di farci carico collettivamente delle istanze fondamentali di questa disciplina. In questo senso, ci fa anche comprendere che, sebbene l’ambito di ricerca privilegiato dell’Umanistica Digitale sarà sempre quello più propriamente letterario, storico, filologico, il suo orizzonte è, in realtà, molto più ampio e attraversa tutta la società, specie in un momento di decisioni fondamentali in merito alla progettazione e gestione delle tecnologie da cui dipendono le nostre vite.

Se ci accostiamo con più attenzione al testo di Tomasin scopriamo, tuttavia, che la vera protagonista (nel bene e nel male) non è l’Umanistica Digitale – della quale dimostra di avere poca conoscenza e comprensione – ma una sola e fondamentale tecnologia, di cui l’autore stesso riconosce i potentissimi effetti sulla società: il linguaggio. E, non a caso, è nelle pagine più esplicitamente dedicate ad esso che egli mostra con competenza le ritorsioni pratiche sul nostro

immaginario di certi abusi linguistici, molto spesso perpetrati ai fini di una specifica narrazione intesa a legittimare scelte politiche e sociali (cfr. Tomasin, 2017, 63-78). Se il rammarico che nessuno abbia avuto il potere di incidere in senso concreto per una contro-narrazione è reale, allora Tomasin dovrebbe essere il primo sostenitore della nostra ambizione a farci partecipi del mutamento tecnologico, attingendo al nostro repertorio sia umanistico sia informatico.

Come abbiamo visto, nessuna tecnologia è neutrale, ma incorpora sempre la visione del mondo, le idee e le ideologie di chi la progetta; in questo senso l'informatico che programma in modo inconsapevole non è davvero un tecnico del digitale, perché a ben vedere non padroneggia una parte delle tecniche (autoanalisi, senso critico, immaginazione) che sono fondamentali al suo lavoro quanto le regole logiche che gli consentono di validare il suo codice. L'umanista digitale ha allora oggi la grande occasione di intervenire in prima persona su tale processo, portandone in luce le istanze etiche, estetiche, politiche. Se è certamente importante "presidiare l'impiego" delle nuove tecnologie, lo è altrettanto poterle progettare e ri-progettare criticamente. E questo possono farlo soltanto umanisti digitali ed informatici umanisti consapevoli.

Ecco che allora quella *reversibilità dei ruoli* tra tecnico e umanista – evocata con disprezzo da Tomasin già nel suo primo articolo sulle *DH* – rappresenta per noi invece un'occasione immensa e quasi una forma di autocoscienza, sia per le discipline umanistiche di esplorare la loro naturale attitudine tecnica, sia per l'informatica di comprendere come i suoi prodotti e le sue procedure siano ineludibilmente umani.

Arrivati a questo punto della discussione, torna a farsi sentire quella domanda cruciale che avevamo posto all'inizio dell'elaborato: cos'è esattamente un umanista digitale? Questioni che sembra richiedere, a sua volta, di stabilire in via preliminare quale sia il criterio di distinzione tra umanisti digitali e umanisti puri: esso risiede nella capacità di produrre artefatti tecnici da parte dei primi, contro la pura elaborazione di teorie critiche da parte dei secondi?

Secondo quanto riferisce Grusin, le *DH* statunitensi sembrerebbero concordi nel fornire una risposta affermativa: «Unfortunately the key to this intensification of academic precarity is the very act that digital humanists often use to distinguish themselves from the traditional humanities: "making things". [...] this invidious distinction between making things and merely critiquing them has come to be one of the generally accepted differences that marks off DH from the humanities in general» (Grusin, 2014, 85).

Quella che a prima vista può sembrare una considerazione scontata, cioè che chi si occupa di *DH* debba possedere un'adeguata preparazione informatica, comporta in realtà un significativo

cambio di paradigma quando la si pone come *requisito*, facendo prevalere un ragionamento improntato a parametri standard quantificabili, d'ispirazione tutt'altro che umanistica. D'altronde, se accettassimo come valida questa premessa, il passo necessariamente successivo sarebbe quello di entrare nel merito delle competenze: se, ad esempio, una persona sa codificare dei testi in XML ma non sa programmare in Java o Python può essere definito un umanista digitale? E qual è il livello di conoscenza a lui richiesto per ogni singolo ambito?

La distinzione tra “chi fa” e “chi giudica” ci porta, a parer mio, fuori strada. Quale può essere allora il criterio da adottare? Volendo semplificare, per me umanista digitale è *chiunque si relaziona alla tecnologia per la costruzione di senso*: che lo faccia sviluppando un'app, pubblicando un saggio di filosofia della tecnica o elaborando dati in Rete, non fa differenza. Ma è necessaria una precisazione: che in linea di principio chiunque possa esserlo svolgendo una di queste attività o altre ancora, non vuol dire affatto che automaticamente lo sia; anzi, guardando al contesto attuale, al di là di pochi e preziosi esempi, siamo circondati da dispositivi ottimizzanti, pessimi libri e dati raccolti per scopi biopolitici.

Date queste premesse, spostandoci nell'ambito più propriamente “culturale”, il curatore di un'installazione di realtà virtuale altamente sofisticata, ma il cui ambiente anestetizza il visitatore in una serie di schemi ripetitivi, non è un umanista digitale. Così come non lo è un filologo che, scrivendo di *Humanities* e tecnologia, rinuncia alla ricerca rigorosa in favore di uno stile sensazionalistico e autoreferenziale.

Chi insiste nel sottolineare i «contorni vaghi» delle *DH* per dimostrarne l'inconsistenza («mai come in questo caso il tutto equivale al nulla»¹³, Tomasin 2017, 41), probabilmente si rallegrerebbe nel leggere affermazioni come la mia, che confermano l'impossibilità di stabilire parametri oggettivi al fine di determinare chi è dentro e chi fuori le *Digital Humanities*. Non c'è dubbio, infatti, che questa scelta di campo comporti una perdita, ma rappresenta a mio parere soprattutto un'opportunità di *riappropriazione*: stiamo accantonando una tecnica, la conformità a requisiti quantificabili, in favore di un'altra più tipicamente umanistica: l'interpretazione.

Ma affinché questa tecnica si affermi in modo chiaro è necessaria la presenza di una comunità forte e coesa, che rigetti ogni iniziativa che abbia come unico scopo la spettacolarizzazione o l'intrattenimento effimero. Per un progetto di *Digital Public History* costruito senza alcun rispetto per le fonti storiche, ad esempio, ci vuole il coraggio e la fermezza di

¹³ Si tratta di una citazione da un articolo di Michelangelo Zaccarello riportata da Tomasin nel suo volume.

dire pubblicamente: “questo non è un prodotto di *Digital Humanities*”, discutendone in modo puntuale le ragioni.

Non si tratta di un’aspirazione soltanto ideale, ma di qualcosa che sta già avvenendo man mano che le *DH* in Italia diventano più mature e in grado di auto-regolarsi; come ha sottolineato Enrica Salvatori durante il seminario, i progetti che oggi vengono presentati all’AIUCD (Associazione per l’Informatica Umanistica e la Cultura Digitale), aprono ampi dibattiti relativi al metodo, alle finalità e, soprattutto, alla scelta dello strumento tecnico, del quale si è ben presto compresa la non neutralità e la capacità di determinare in modo significativo il risultato finale.

L’edizione digitale del Codice Pelavicino¹⁴ rappresenta l’esempio di un lavoro altamente interdisciplinare dove ogni fase, dalla codifica del testo alla progettazione dell’interfaccia, ha richiesto (e continua a richiedere) competenze “miste” in grado di contribuirvi attivamente e, soprattutto, di valutarla. Ciò denuncia in modo esemplare la debolezza dell’argomento di Tomasin, secondo il quale «esistono già le discipline ed esiste già la scientificità dei risultati, non c’è bisogno di una disciplina terza come l’Informatica Umanistica»: nessun medievista puro e nessun programmatore puro avrebbero, infatti, potuto dare una valutazione completa sulla validità di quel codice, pensato e scritto da umanisti digitali. Questo ci insegna che se potenzialmente chiunque può entrare a far parte del mondo delle *DH*, per sua natura aperto e interdisciplinare, chi avrà coltivato un’attitudine alla progettazione critica e sviluppato insieme forti competenze informatiche ne sarà il naturale abitante. Questo, d’altronde, è il senso e lo scopo di corsi di laurea come quelli di Pisa e di Bologna.

L’invito, in conclusione, è di lavorare sempre di più per la creazione di un ecosistema virtuoso, da cui emerga e si renda comunicabile in modo chiaro il senso di questa disciplina, che finora ha stentato ad affermarsi. È il tempo di fare delle domande e trovare delle risposte collettive, di scrivere insieme una nuova narrazione che sia in grado di uscire fuori dalle aule universitarie. È arrivato, in altre parole, il momento di un vero manifesto italiano dell’Umanistica Digitale.

5. Bibliografia

Capezzuto, Stefano. 2017. «“Autenticare” dati e immagini in Rete. L’hacking biopolitico de La Cura». In *Dentro/Fuori. Il lavoro dell’immaginazione e le forme del montaggio*, a cura di Stefano Capezzuto,

¹⁴ <http://pelavicino.labcd.unipi.it/>

- Dora Ciccone, e Alma Mileto. il lavoro culturale.
[https://www.academia.edu/36688929/ Autenticare dati e immagini in Rete. Lhacking biopolitico de La Cura](https://www.academia.edu/36688929/Autenticare_dati_e_immagini_in_Rete_Lhacking_biopolitico_de_La_Cura).
- De Biase, Luca, e Telmo Pievani. 2016. *Come saremo. Storie di umanità tecnologicamente modificata*. Torino: Codice.
- Grusin, Richard. 2014. «The Dark Side of Digital Humanities: Dispatches from Two Recent Mla Conventions». *Differences* 25 (1): 79–92. <https://doi.org/10.1215/10407391-2420009>.
- laconesi, Salvatore, e Oriana Persico. 2018. «Emozioni per le macchine». *Il Sole 24 ORE*, 15 aprile 2018.
- Maiello, Angela. 2018. «L'ambiente ludico. Media digitali e tecnologie interattive». In *Ambienti mediali*, a cura di Pietro Montani, Dario Cecchi, e Martino Feyles. Milano: Meltemi.
- Mastandrea, Paolo. 2018. «L'orizzonte delle Digital Humanities». *Umanistica Digitale* 2 (2). <https://doi.org/10.6092/issn.2532-8816/8055>.
- Montani, Pietro. 2014. *Tecnologie della sensibilità. Estetica e immaginazione interattiva*. Milano: Raffaello Cortina.
- . 2017. *Tre forme di creatività: tecnica, arte, politica*. Napoli: Cronopio.
- Tomasin, Lorenzo. 2016. «Umanisti scann(erizz)ati». *Il Sole 24 ORE*, 7 luglio 2016. <http://www.ilsole24ore.com/art/cultura/2016-07-07/umanisti-scannerizzati-113515.shtml>.
- . 2017. *L'impronta digitale. Cultura umanistica e tecnologia*. Roma: Carocci.