

UniMC - Facoltà di Lettere Filosofia

Corso di informatica umanistica

a.a. 2010/2011

Prof. Pierluigi Feliciati
pierluigi.feliciati@unimc.it

MODULO zero

- Cos'è l'informatica umanistica?
- Quali fattori sono in gioco in un progetto?

Informatica umanistica

- Nel 1946 Roberto Busa, gesuita della Gregoriana di Roma, concepì il progetto di lessico dell'opera di Tommaso D'Acquino usando strumenti elettronici, l'*Index Thomisicus*, 56 volumi con tutte le occorrenze di ogni parola usata.
- L'espressione Informatica umanistica ha origine dal titolo di un famoso manuale del 1990 di Tito Orlandi, prof. di letteratura copta all'UNiRM1

Informatica umanistica

- L'Informatica umanistica, in inglese *Humanities Computing* o *Digital Humanities*, è un campo di studio, ricerca, insegnamento e invenzioni che nasce dall'intersezione di discipline umanistiche e informatiche; è una disciplina metodologica e interdisciplinare. Comprende ricerca, analisi, sintesi e divulgazione della conoscenza attraverso i media informatici. L'informatica umanistica studia come i media digitali influiscono sulle discipline nelle quali sono utilizzati e come le discipline umanistiche contribuiscano nella conoscenza dell'informatica ... il primo effetto dell'informatica non sarebbe quello di velocizzare la ricerca nel settore umanistico, ma quello di fornire nuovi approcci e nuovi paradigmi per affrontare gli storici problemi negli studi umanistici. (http://it.wikipedia.org/wiki/Informatica_umanistica)

Informatica umanistica

- Disciplina che riflette sulle forme di rappresentazione della conoscenza più adeguate alle singole discipline umanistiche, sui modelli di dati che se ne ricavano e sull'implementazione dei formalismi che si possono applicare a tali modelli di dati. Da un lato la semiotica della rappresentazione digitale (Orlandi), dall'altro i procedimenti di elaborazione di tali forme specifiche di rappresentazione della conoscenza (D. Buzzetti, <http://www.griseldaonline.it/informatica/buzzetti.htm>)

Informatica umanistica

Forse lo sforzo definitorio migliore è quello di

Gino Roncaglia (*Informatica umanistica: le ragioni di una disciplina*, in *Intersezioni* 3/2002 (a. XXIII, dicembre 2002) pp. 353-376)

- Se le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione sono da considerare meri strumenti di lavoro, privi di uno specifico rilievo teorico, qual è il senso di un'espressione come informatica umanistica? Non ci si dovrebbe semmai limitare a parlare di (singole, specifiche, limitate) applicazioni informatiche in campo umanistico?
- Credo che per chiarire in maniera soddisfacente (il che significa anche: suscettibile di accoglimento al di fuori della comunità degli addetti ai lavori) cosa sia l'informatica umanistica occorra affrontare almeno cinque compiti, fra loro strettamente interrelati:

Informatica umanistica

cinque compiti per definire l'informatica umanistica:

1. delimitarne il campo di indagine [*cosa non è*]
2. individuarne in positivo i nuclei tematici fondamentali
3. individuarne la specificità metodologica
4. chiarire quale debba essere il rapporto fra la disciplina così individuata e le altre discipline di ambito umanistico
5. individuare le forme organizzative e gli strumenti migliori per promuovere lo sviluppo della ricerca e della didattica della disciplina

Informatica umanistica

cinque compiti per definire l'informatica umanistica: *cosa non è*

“l'area dell'informatica umanistica deve essere accuratamente distinta dall'informatica di base” (G. Abbatista, <http://lastoria.unipv.it/infoumanistica-introduzione.htm>)

Argomenti come lo sviluppo di siti web e di prodotti multimediali, i relativi criteri di usabilità e accessibilità, le caratteristiche degli strumenti software di gestione e sviluppo disponibili (...): problemi che l'esperto di informatica umanistica non dovrà ignorare, e alla cui soluzione potrà spesso contribuire

credo debba essere distinto dall'informatica umanistica in senso stretto l'ampio settore di indagine rappresentato dallo studio dell'impatto sociale, economico e politico delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione

Informatica umanistica

cinque compiti per definire l'informatica umanistica: *i nuclei tematici*

i settori di ricerca (...) di quelli fra gli studiosi di discipline umanistiche che negli ultimi decenni hanno più consapevolmente assunto gli strumenti informatici come componente essenziale del proprio lavoro [sono]:

- le metodologie di rappresentazione e codifica dell'informazione pertinente per il lavoro dell'umanista: testi (letterari e non), ma anche suoni, immagini, video
- le modalità di produzione, identificazione, manipolazione, gestione, distribuzione, reperimento e conservazione nel tempo di tali informazioni
- l'associazione all'informazione di base delle opportune metainformazioni strutturali e descrittive

Informatica umanistica

cinque compiti per definire l'informatica umanistica: *i metodi*

- utilizza le nuove tecnologie dell'informazione come strumento conoscitivo e interpretativo;
- vede nella codifica dei dati e delle informazioni di proprio interesse, nonché nell'individuazione ed esplicitazione dei processi di elaborazione l'occasione per una riflessione rigorosa sulla natura stessa di tali dati, sulla rete di relazioni semantiche e strutturali che possono essere individuate al loro interno, sui modelli interpretativi adottati per darne conto;
- riconosce, analizza e utilizza consapevolmente la capacità di strutturare e organizzare informazione che i linguaggi, le procedure e gli strumenti informatici possiedono
- ritiene che questo lavoro possa e debba essere svolto nel pieno rispetto della particolare natura del proprio oggetto di studio

Informatica umanistica

cinque compiti per definire l'informatica umanistica: *il rapporto con le altre discipline*

- L'informatica umanistica non nasce cercando di 'rubare' alle altre discipline umanistiche settori di loro pertinenza. Nasce piuttosto dal riconoscimento di un insieme di problemi e di metodologie che sono trasversali, comuni all'insieme delle discipline umanistiche in quanto discipline umanistiche, nel loro incontro con le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- Tema delicato è anche quello del rapporto dell'informatica umanistica con l'informatica.
- Molti fra i lavori più interessanti per l'informatica umanistica sono nati e si sono sviluppati nell'ambito delle discipline della documentazione (archivistica e biblioteconomia) per l'attenzione verso la standardizzazione e verso le ontologie dei metadati.

Informatica umanistica

cinque compiti per definire l'informatica umanistica: *riconoscimento accademico*

difficoltà 'di immagine' e di collocazione istituzionale della disciplina, cui erano dedicati alcuni corsi di LM ora quasi scomparsi per cui sarebbe necessario:

- la previsione di un settore scientifico disciplinare specifico, per rendere possibile l'attivazione di un meccanismo efficace di reclutamento e la crescita coerente della presenza della disciplina nel maggior numero possibile di facoltà umanistiche
- la moltiplicazione delle occasioni di discussione e interazione all'interno della comunità degli studiosi
- l'elaborazione di strumenti manualistici e divulgativi capaci di rivolgersi non solo all'interno della comunità di ricerca e al pubblico 'naturale' degli studenti di corsi di laurea in ambito umanistico, ma a larghi strati di opinione pubblica colta

Per orientarci

Se pensiamo ai possibili approcci dell'informatica umanistica, possiamo individuare alcune categorie di base utili per orientarci:

1. Contesto del progetto
2. Utenti finali previsti
3. Tipo di fonti/documenti trattati
4. Tipo di risorse digitali previste
5. Tipo di accesso alle risorse

1 . il contesto progettuale

- Di ricerca
 - Universitario / CNR (es. CIBIT e bibliotecaitaliana.it)
 - Istituzioni di conservazione (es. ASPO - Datini)
 - Altro contesto organizzato (pubblico/privato/fondazione) (es. Archivi d'impresa)
 - Del tutto privato
- di sostegno/promozione di un patrimonio di fonti storiche
 - Di un territorio / di un contesto sociale-economico (pro loco, regioni, consorzi imprese, etc.)
 - In base a una tesi o evento "storici" (es. [Invented archives negazionisti](#) o [Archives 09/11](#))

2. gli utenti previsti

la premessa è che non si può negare la difficoltà (e in fondo la poca correttezza) di *targettizzare* gli utenti di servizi di contenuto culturale (di norma pagati con denaro pubblico), un progetto di informatica umanistica deve partire da una riflessione seria anche sugli utenti finali previsti.

Per prendere le decisioni più opportune sul successo (non necessariamente commerciale) del progetto di deve infatti riflettere su:

2. gli utenti previsti

- Rapporto costo / benefici (per gli utenti)
- Lingua/ggi da usare
- Necessità di apparati introduttivi / guide
- Livello di analiticità nel trattamento
- Livelli di accesso differenziati
- Compartimentazione del servizio in aree distinte
- Interazione con gli utenti (prima, durante e dopo)

3. le fonti trattate

- Fonti primarie (documenti scritti / epigrafi)
- Fonti secondarie (trascrizioni, edizioni, studi, etc)
- *Traditiones* / stemma codicum / apparati critici / etc.
- Oggetti fisici (artistici, del lavoro, di devozione, di uso quotidiano, etc.)
- Territorio / paesaggio
- Edifici, contesti urbani, opifici, infrastrutture
- Testimonianze orali - etnomusicologiche (audio)
- Valorizzazione/aggregazione fonti digital-born

4. le risorse digitali

- **Testuali**
 - Keyboarded
 - Encoded / marked
 - OCR
 - PDF
 - riproduzioni visive di testi
- **Immagini**
- **Audio / video**
- **Banche dati**
- **Ipertesti avanzati - sommatorie di tutti i precedenti**
(link strutturali al progetto, digital library, classificazione semplice/a faccette, marcatura semantica...)

5. tipo di accesso

In base al rapporto con le risorse:

- Locale
- Remoto ad accesso controllato
- Remoto universale (web)
- Banca dati (deep web)

In base ai diritti di accesso:

- Pubblico
- Dietro registrazione
- A pagamento

Il programma del corso 10/11

1. Garantire una base minima di conoscenza su analisi e trattamento delle risorse digitali (formati, supporti, contesti di aggregazione, trasmissione, gestione/conservazione)
2. Riflettere sulla qualità del digitale intesa come qualità del contenuto, del contesto e della trasmissione (specie via web)
3. Affrontare i principali metodi di trattamento informatico di materiali umanistici, con particolare attenzione all'uso dei linguaggi di marcatura (XML e TEI) e alle immagini digitali