



From the Past to the Future. Alcune riflessioni dopo DH2016

Author : Francesca Di Donato

Date : 3 agosto 2016

Al rientro da Cracovia, dopo quattro giornate intense e ricche di stimoli, cerco di ordinare alcune riflessioni sparse che mi porto a casa dopo questa bella esperienza di condivisione di idee con la comunità mondiale di *Digital Humanities*, ritrovatasi in Europa per la [conferenza DH2016](#). Non è facile ricomporre un quadro completo dei molti stimoli ricevuti. Alla conferenza hanno partecipato più di 900 persone, i *tweet* con l'*hashtag* [#DH2016](#) hanno costruito, *live*, una conferenza parallela, e non riesco ancora a districarmi nel programma, nonostante lo abbia portato sempre con me in versione cartacea, come una bibbia, consultato e annotato con [Pundit qui sul web](#). Butto giù, allora, qualche idea in forma di suggestioni piuttosto che una riflessione strutturata, per condividere alcuni spunti.

La prima suggestione mi viene dal titolo della [conferenza Digital Humanities](#) scelto per l'edizione di quest'anno, "From the Past to the Future". Vorrei ripercorrerla attraverso alcuni ricordi. Vado a cercare il sito della prima e unica conferenza che ho seguito, nel 2004 a Göteborg. Al tempo non si chiamava ancora DH ma ALLC/ACH, doppio acronimo di Association for Computers and the Humanities e Association for Literary and Linguistic Computing, segno di un'impronta ancora orientata a identificare l'applicazione delle ICT alle scienze umane prevalentemente con la linguistica computazionale. Della conferenza di Göteborg [sul vecchio sito ora visibile sull'Internet Archive](#) si trovano alcune fotografie scattate sul battello che ci portava alla cena sociale, ospitata in una cupa fortezza, Älvsborgs fästning, sulla foce del Göta älv.

Ricordo bene le ottime colazioni svedesi, le chiacchierate con Elena Pierazzo, conosciuta in quell'occasione e poi ritrovata a Pisa, e il poster "[The Hyper-Learning project](#)" che portammo con Michele Barbera e che vinse la poster slam. Ricordo anche molto bene la suggestiva conferenza di Susan Hockey, Roberto Busa Award Lecture 2004, e, più di tutto, le lunghe discussioni sullo standard XML-TEI e i suoi sviluppi. Il tempo non è passato invano, ed è trascorso nel segno della continuità: lo dimostra il premio Antonio Zampolli, attribuito a Cracovia proprio al consorzio [TEI](#), a sancire che l'accreditamento dell'iniziativa volta a creare uno standard comune di codifica XML nella comunità degli umanisti è totalmente compiuto.

La seconda suggestione si aggancia alla conclusione della precedente: a distanza di dodici anni, esiste oggi, all'interno della comunità degli umanisti digitali, una convergenza di vedute sugli standard, dalla TEI a [EDM](#) e altri Data Model, ed è presente e condivisa l'idea di aderire a macro-infrastrutture comuni che agiscano da connettori di servizi, come dimostra la forte presenza di [DARIAH](#) e di progetti a essa correlati. Mi ha comunque colpito l'assenza di [Europeana](#), la grande biblioteca digitale europea, fatta eccezione per il poster "[Reflecting On And Refracting User Needs Through Case Studies In The Light Of Europeana Research](#)". Pur riconosciuta come iniziativa imprescindibile e nonostante il successo di progetti pilota come [DM2E - Digitised Manuscripts to Europeana](#), il riuso dei dati di Europeana trova nella pratica scarsa applicazione. Ho poi riscontrato un'adesione comune, in linea di principio, alla visione *open access* e al tema dell'apertura dei dati, anche se mancano, almeno nella percezione che ho avuto, esempi reali di progetti che implementino *policy open access* e, soprattutto, *open data*, ed è quasi del tutto assente il riferimento all'*open science*, se non come tendenza verso cui si deve convergere come effetto dei mandati degli enti finanziatori. A tale proposito hanno costituito un'eccezione l'utilissimo *panel* organizzato dalla [Research Data Alliance Digital Data Sharing: Opportunities and Challenges of Opening Research](#), in cui sono stati presentati casi concreti di gestione di *open data* umanistici nel Digital Repository of Ireland, e il *panel* dello stesso pomeriggio [Are the Digital Humanists Prepared for Open Access to Research Data?](#) coordinato da Vittore Casarosa, a cui hanno partecipato volti noti del movimento *open access* come [Anna Maria Tammaro](#) e [Pierre Mounier](#) di [Open Edition](#). Di natura più teorica del primo, quest'ultimo è stato purtroppo poco partecipato, fornendo una risposta implicita alla domanda che lo intitolava.

Io credo che l'accesso ai dati della ricerca sia un punto importante, che riguarda soprattutto la sostenibilità dei progetti a cui si lavora. L'adozione di formati di dati e di standard condivisi si dovrebbe accompagnare al deposito dei dati di ricerca in *repository* pubblici aperti, possibilmente internazionali come [Zenodo.org](#). Questa soluzione solleverebbe tra l'altro la comunità scientifica dalla preoccupazione di garantire l'accesso ai dati della ricerca oltre la normale vita di un progetto, di quella lavorativa o, al limite, di quella umana. Consentire l'accesso ai dati nel tempo e favorirne il riuso, anche in forme nuove e inaspettate per chi li ha prodotti, è una questione centrale per l'affermarsi dell'*open science*, e così dei principi e delle pratiche di condivisione della conoscenza.

La terza e ultima suggestione riguarda, per finire, una riflessione che ha avuto origine dal Keynote di [Claire Warwick](#) "[Touching the interface: Bishop Cosin and unsolved problems in \(digital\) information design](#)", che ha chiuso la conferenza di Cracovia. La Warwick ha sottolineato l'importanza che la biblioteca fisica ha avuto in passato e che tutt'oggi riveste nella formazione dei giovani, che continuano a sceglierla come luogo in cui imparare in compagnia di altre persone che fanno la stessa cosa, un luogo ibrido,

oggi un misto di digitale e analogico (una foto suggestiva ha mostrato un gruppo di studenti in biblioteca, con tavoli cosparsi di computer portatili e di libri annotati).

Le questioni articolate e stimolanti che Claire Warwick ha posto a partire da queste considerazioni iniziali sono ben sintetizzate nell'*abstract*:

Some problems in the design of digital resources have turned out to be unexpectedly difficult to solve, for example: why is it difficult to locate ourselves and understand the extent and shape of digital information resources? Why is digital serendipity still so unusual? Why do users persist in making notes on paper rather than using digital annotation systems? Why do we like to visit and work in a library, and browse open stacks, even though we could access digital information remotely? Why do we still love printed books, but feel little affection for digital e-readers? Why are vinyl records so popular? Why is the experience of visiting a museum still relatively unaffected by digital interaction? The answer is very emphatically not because users are luddites, ill-informed, badly-trained or stupid.

I will argue that the reasons these problems persist may be due to the very complex relationship between physical and digital information, and information resources. I will discuss the importance of spatial orientation, memory, pleasure and multi-sensory input, especially touch, in making sense of, and connections between physical and digital information. I will also argue that, in this context, we have much to learn from the designers of early printed books and libraries, such John Cosin, a seventeenth-century bishop of Durham, who founded the little-known marvel that was the [first public library in the North of England](#), and still exists, intact; one of the collections of Durham University library.

Si tratta di temi fondamentali attorno ai quali è però mancata, a mio avviso, una riflessione sui limiti, in termini di usabilità, degli strumenti digitali di cui dispongono gli umanisti e, in generale, i ricercatori, come ho scritto in [questo tweet](#) di commento:

I expected a few more words on how to make more usable tools and digital environments. A lack in #DH2016. Hope in #DH2017

— Francesca Di Donato (@ederinita) [15 luglio 2016](#)

Il tweet è nato da un pensiero spontaneo legato alla sensazione - che è stata costante per tutta la conferenza e che mi si è manifestata con chiarezza nella lezione conclusiva proposta dalla docente di Durham - di avere di fronte strumenti potenti e utili ma improntati prevalentemente sull'idea di chi li ha pensati e li usa per fare ricerca, e pochissimo sui bisogni degli utenti.

Io credo che anche l'usabilità e lo studio dell'esperienza e delle esperienze degli utenti riguardino l'accesso alla conoscenza e che, di più, ne siano una condizione necessaria al pari dell'apertura dei dati. Si tratta allora forse, in termini più generali, di ripensare l'idea di biblioteca digitale liberandola dai vincoli che ancora la modellano su quella fisica. Siamo ancora molto legati ai paradigmi delle biblioteche fisiche e cerchiamo di riprodurre tale paradigma in ambito digitale, ma è un errore. Allora quello che dovremmo essere in grado di imparare da John Cosin non è come ordinare i libri in uno scaffale virtuale ma come cercare di offrire un'esperienza piacevole alle persone che vogliono trovare, leggere e interagire con risorse digitali. La biblioteca di Cosin è a tutti gli effetti un'interfaccia e l'opera, frutto di una riflessione che si è articolata nei secoli, è a tutti gli effetti il risultato di uno studio di *User Centered Design*.

Possiamo pensare la biblioteca digitale, in astratto, come un insieme di dati strutturati, pubblicati in diversi formati standard in numerosi *repository*, potenzialmente federati, che acquistano senso attraverso interfacce progettate a partire dall'esperienza e dai bisogni di utenti. Le interfacce possono essere molte e diverse, e rispecchiare le diverse interpretazioni di chi le progetta. Una sorta di forma nuova di articoli scientifici che, pur partendo dai medesimi dati, mantengono la propria originale unicità. A uno strato intermedio e separato ci sono i *tool* che consentono di creare e di gestire flussi di lavoro *ad hoc* per i gruppi di ricerca che lavorano sui dati al fine di costruire, a partire da essi, nuove interpretazioni. Ma i *tool* dovrebbero tornare a essere mezzi, e non scopi in sé, e più attenzione si dovrebbe dare ai modi in cui offriamo una interpretazione dei dati, attraverso le "viste" che ne proponiamo, concentrando la maggior parte della ricerca sulle interfacce che costruiamo.

Dovremmo fare in modo che i dati siano strutturati bene e messi "al sicuro", per dare più spazio al modo in cui vogliamo rappresentarli, sapendo (e sperando) che altri verranno dopo e ne daranno a loro volta nuove interpretazioni e rappresentazioni in forma nuova. Dobbiamo spendere nella progettazione di tali viste più attenzione, più energie, e non accettare come un dato di fatto che il mondo analogico, tattile, fisico, risponda necessariamente meglio al nostro bisogno di capire, di conoscere, di consolidare la conoscenza. Senza scordarci che le difficoltà che incontriamo nel relazionarci a oggetti e a spazi, tanto fisici quanto digitali, dipendono più spesso dalle incapacità di chi li ha progettati che da nostri limiti. Lo scriveva [Donald Norman](#) ne *La caffettiera del masochista*, un classico che ci spinge a considerare anche il *design* come una questione di accessibilità, e dunque di apertura. Potrebbe essere una prospettiva, tra le tante, con cui guardare al tema dell'accesso alla [conferenza DH2017 di Montreal, che sarà a esso dedicata](#).