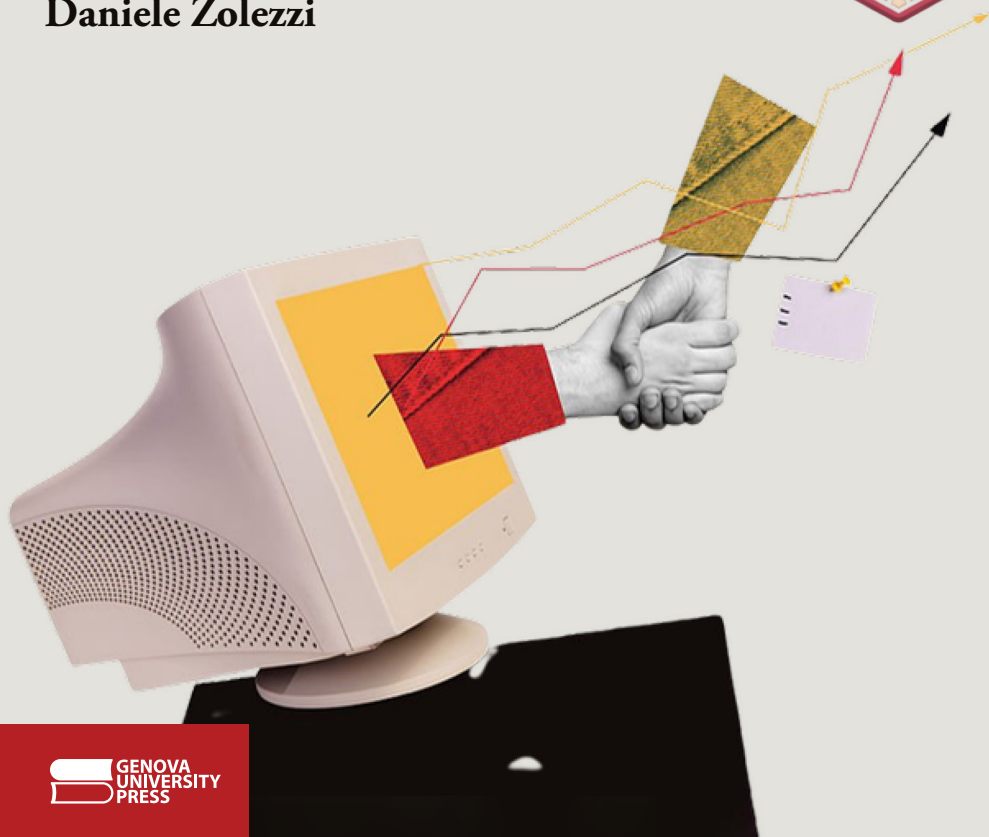
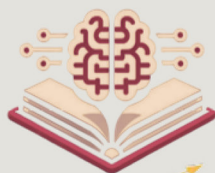


(S)Oggetto della ricerca

**Prospettive critiche e intersezioni
nelle Digital Humanities**

a cura di
Selenia Anastasi
Andrea Paolini
Daniele Zolezzi



Digital Humanities
Tecnologie digitali, arti, lingue, culture e comunicazione

Collana diretta da

Elisa Bricco
(*Università di Genova*)

Ilaria Torre
(*Università di Genova*)

Simone Torsani
(*Università di Genova*)

Comitato scientifico

Giovanni Adorni
(*Università di Genova*)

Riccardo Barontini
(*Université de Pau et des Pays d'Adour*)

Chiara Fedriani
(*Università di Genova*)

Anna Giaufret
(*Università di Genova*)

Frazer Heritage
(*Manchester Metropolitan University*)

Micaela Rossi
(*Università di Genova*)

Laura Santini
(*Università di Genova*)

Gianni Vercelli
(*Università di Genova*)

(S) Oggetto della ricerca

**Prospettive critiche e intersezioni
nelle Digital Humanities**

**a cura di
Selenia Anastasi
Andrea Paolini
Daniele Zolezzi**



è il marchio editoriale dell'Università di Genova



Atti del Convegno Dottorale (S)*Oggetto della ricerca. Prospettive critiche e intersezioni nelle Digital Humanities*, 20-21 maggio 2024.

Comitato organizzativo / Organizing committee: Naji Al Omleh, Selenia Anastasi, Giulia Boetti, Laura Bonanno, Edoardo Cammisa, Claudia De Medio, Diana Di Matteo, Mariaelena Floriani, Valeria Fradiante, Annalisa Greco, Federico Lo Iacono, Martina Maggi, Andrea Marra, Edoardo Occhionero, Andrea Paolini, Tiziana Pasciuto, Chiara Storace, Maria Tolaini, Daniele Zolezzi.

Comitato scientifico / Scientific committee: Giovanni Adorni, Cristina Bosco, Elisa Bricco, Eliana Carrara, Mauro Coccoli, Carmelina Concilio, Elisa Corino, Anna Giaufret, Marina Marchisio Conte, Cristina Onesti, Veronica Orazi, Elena Papa, Antonella Poce, Micaela Rossi, Ilaria Torre, Gianni Vercelli, Angela Zottola.

I contributi qui pubblicati sono stati selezionati dal Comitato scientifico del Convegno

© 2026 GUP

I contenuti del presente volume sono pubblicati con la licenza
Creative commons 4.0 International Attribution-NonCommercial-ShareAlike.



Alcuni diritti sono riservati

e-ISBN (pdf) 978-88-3618-366-1

Pubblicato a luglio 2026

Realizzazione Editoriale
GENOVA UNIVERSITY PRESS

Via Balbi 5, 16126 Genova

Tel. 010 20951558

e-mail: gup@unige.it

<https://gup.unige.it>

INDICE

Prefazione	11
<i>Selenia Anastasi, Andrea Paolini, Daniele Zolezzi</i>	
Accepted Abstracts	
Lettura, sotto-lettura e sovra-lettura nei testi finzionali	16
<i>N. Al Omleh</i>	
<i>Gamification</i> e <i>collaborative learning</i> per lo sviluppo di competenze di problem solving in un ambiente digitale di apprendimento	19
<i>G. Boetti, M. M. Conte, F. Floris, V. Fradiante</i>	
Antroponimia e strumenti digitali. Riflessioni metodologiche	23
<i>E. Cammisa</i>	
CRMrp: an ontology to support the restoration process	25
<i>M. Carmeliti, C. E. Catalano</i>	
Conoscenza, fruizione e risorse tecnologiche. Il progetto MAGIC: ecosistema per la ricerca umanistica	29
<i>S. Conte, L. Laccetti, A. Tortora</i>	
Approcci digitali e <i>data driven</i> per lo studio del linguaggio specialistico della Matematica	32
<i>E. Corino, C. Fissore, M. M. Conte</i>	

Conoscenza e critica nell'era digitale: affrontare i cambiamenti climatici attraverso le Digital Humanities <i>I. De Biase</i>	35
Digital-Zichy: from the manuscript to the digital catalogue passing for AI. A prototype of new technology for cultural heritage <i>D. Di Matteo</i>	38
Insegnare con la tecnologia o tecnologia per insegnare? Riflessioni critiche sull'avvento della IA generativa nella didattica <i>M. L. Ferroglio</i>	42
Artificial Fairy Tales: An Experiment in Computational Narratology <i>L. Giovannini, C. Graiff</i>	45
Il tipo e la modalità di costruzione di conoscenza con il supporto degli strumenti. Traduzioni umanistiche dal greco e edizioni digitali <i>A. Grillone</i>	48
Retorica della lentezza, retorica della rapidità: caratteristiche prosodiche e pausa nelle letture poetiche ad alta voce di Yoshihara Sachiko e Arai Takako <i>F. Lo Iacono, E. Occhionero</i>	51
Prospettive della ricerca <i>corpus-based</i> sui manuali (con l'esempio dell'analisi del <i>corpus</i> dei manuali di russo come lingua straniera) <i>D. Lyadsjkaya</i>	55
Nuove possibilità per gli archivi d'arte contemporanea: un caso studio, gli archivi digitali dell'Arte Povera <i>F. Y. Masri</i>	58
Travelling Culture: the Thematic Path as a Tool for the Enjoyment of Cultural Heritage <i>T. Pasciuto</i>	61
La performance digitale tra <i>user experience design</i> e Metaverso <i>F. Patti</i>	65

(S)oggetti della ricerca: riflessione sulle prospettive degli attori coinvolti nell'apprendimento delle lingue straniere in contesti museali attraverso tecnologie didattiche	68
<i>M. Tolaini</i>	
Al di là dell'oggetto: riflessioni sul concetto di 'osservabile' per la costruzione di un <i>corpus</i> di discorso mediatico bilingue	71
<i>E. M. Vercelli</i>	
Weltliteratur really exists?	74
<i>Q. Zhang</i>	
Apporti della teoria del testo di Roland Barthes nell'editorializzazione dei contenuti di un'edizione digitale	77
<i>M. Zibardi</i>	

Prefazione

Selenia Anastasi, Andrea Paolini, Daniele Zolezzi

La presente raccolta è il risultato finale di un lungo e complesso lavoro, quello che ci ha visti coinvolti nell'organizzazione del Convegno dottorale delle studentesse e degli studenti della Scuola di Dottorato in Digital Humanities del Consorzio UniGe-UniTo. Ed è proprio a partire dalla volontà di far emergere tali sforzi congiunti e umani, talvolta sotterranei, che il titolo ha preso corpo: *(S)oggetto della ricerca. Prospettive critiche e intersezioni nelle Digital Humanities*. Con questo intendendo la volontà di porre al centro delle nostre indagini proprio il soggetto, le sue pratiche, e le implicazioni politiche ed epistemologiche della ricerca.

Il Convegno si è tenuto nelle sedi storiche di Via Balbi che ospitano l'Università degli Studi di Genova, dal 20 al 21 maggio 2024. Il clima di collaborazione e di confronto aperto che ha caratterizzato le due giornate è testimonianza della natura intrinsecamente interdisciplinare delle DH, dove la convergenza di competenze diverse è non solo auspicabile, ma indispensabile per affrontare le sfide complesse di una ricerca che si racconta come proiettata al futuro. L'evento ha messo in luce come la sinergia tra diverse discipline, e tra soggetti-oggetti della ricerca, rappresenti anche l'unica strada percorribile per l'affermazione della centralità delle DH nel panorama accademico e culturale del XXI secolo.

Con la volontà di dare spazio alle voci molteplici che caratterizzano il nostro campo di studi, la *call for papers* ha promosso una discussione sfaccettata, incentrata sui concetti di *lack of cultural criticism* (Fiormonte 2012)

e *situated knowledge* (Haraway 1988). Le tematiche trattate dovevano darci l'opportunità di esprimere a pieno quel soggetto-oggetto che non potrebbe trovare spazio entro gli angusti confini di un unico settore scientifico-disciplinare: dalla costruzione e rappresentazione della conoscenza mediata dagli strumenti digitali alle riflessioni sulla natura geopolitica e linguistico-culturale dei soggetti della ricerca, fino all'esplorazione delle relazioni di senso tra patrimonio materiale e immateriale e la loro rappresentazione digitale. Particolare attenzione è stata dedicata alle sfide e opportunità legate all'uso dell'Intelligenza Artificiale, soprattutto nei suoi sviluppi più avanzati e recenti, come i modelli di linguaggio di grandi dimensioni (LLM).

Come naturale conseguenza di questa apertura, il Convegno è stato anche un'occasione preziosa per discutere la crescita delle DH anche come disciplina autonoma, con una sua identità e dignità, distinguendosi dalle scienze umane tradizionali e dalle scienze informatiche da cui le DH traggono la loro origine. Tale riflessione è stata accompagnata da un vivace dibattito sulla necessità di riconoscere, all'interno delle DH stesse, altre discipline di respiro interdisciplinare come i *Cultural Studies* e gli studi di genere, superando le tendenze dominanti.

La varietà dei temi trattati durante il Convegno è stata ben rappresentata dai 20 contributi selezionati in *double blind peer review*, che hanno esplorato argomenti come la conservazione e valorizzazione dei beni culturali attraverso strumenti tecnologici, le questioni didattiche e linguistiche legate all'integrazione delle competenze digitali, e come queste impattano sui processi di apprendimento; l'applicazione di metodi informatici a domini come la letteratura e la poetica, e le nuove pratiche di fruizione della conoscenza.

A corollario delle due giornate, i sette *keynote speakers* hanno contribuito ad arricchire il dibattito portando in campo background ed esperienze molto diverse. Chris Biemann, Head del Language Technology Group dell'Università di Amburgo, con oltre 300 pubblicazioni all'attivo su temi di elaborazione del linguaggio naturale, ha introdotto la piattaforma Discourse Analysis Tool Suite (DATS), un *tool open source* pensato per l'analisi qualitativa del discorso nelle DH. Paola Ciandrini,

Head dell'R&D Chiesi, ha presentato un contributo relativo alla definizione di 'umanesimo digitale' nello specifico contesto degli archivi d'impresa. Fabio Ciotti, professore associato all'Università di Roma Tor Vergata, e pioniere nel campo delle DH italiane, si è posto come obiettivo di rispondere alla domanda più complessa del nostro tempo: 'che tipo di conoscenza produce l'IA generativa e che cosa ci dice sulla comprensione dei fenomeni culturali?' Matteo Di Cristofaro, docente a contratto presso l'Università di Modena e Reggio Emilia, esperto in *Corpus Linguistics*, si è concentrato sui limiti attuali delle piattaforme per l'analisi quantitativa dei testi e sulle difficoltà nell'integrazione di materiale multimodale. Laura Moretti, direttrice della Scuola di Storia dell'Arte all'Università di St. Andrews, ha esplorato il rapporto tra architettura e musica. Nuria Rodríguez Ortega, direttrice del Dipartimento di Storia dell'Arte all'Università di Malaga, ha riflettuto sull'impatto ecologico dell'utilizzo dei *Large Language Models* e sulla loro effettiva utilità in ambito umanistico. Infine, attraverso la sua esperienza decennale nel campo delle DH presso l'Università di Bologna, il contributo di Francesca Tomasi ha ragionato sulla formazione e la ricerca nel settore DH, proponendo la nozione di *processo culturale* come una serie di passi necessari alla creazione di un ecosistema a supporto delle studiose e degli studiosi del campo.

Chi è, dunque, il soggetto-oggetto della ricerca nelle DH?

È un soggetto-oggetto che emerge nella sua pluralità, nella ricchezza dell'esperienza vissuta, sofferta, gioiosa e non-lineare. Il soggetto della ricerca non può darsi se non in relazione – una relazione tra esseri umani, ma anche, più che mai, tra umani e macchine. Nelle DH che le dottorande e i dottorandi in DH UniGe e UniTo hanno immaginato, si fa ricerca per «sostenere la visuale che proviene da un corpo, un corpo sempre complesso, contraddittorio e strutturato, si fa ricerca contro la visuale dall'alto, da nessun luogo, dalla riduzione». Si fa ricerca per sostenere «le scienze politiche dell'interpretazione, traduzione, del balbettio, della comprensione parziale, dell'errore. Per le scienze del soggetto multiplo, che possiede una visione (almeno) doppia, in uno spazio sociale non omogeneo e non sessuato» (Haraway, 1988, p. 589).

Infine, le dottorande e i dottorandi UniGe-UniTo che hanno fatto parte del Comitato organizzativo ringraziano di cuore il Comitato scientifico nella sua interezza per il supporto nella fase di revisione dei contributi. Un ringraziamento particolare va alla Coordinatrice della Scuola di Dottorato in Digital Humanities, la Professoressa Elisa Bricco, che con la sua complicità e la sua fiducia ha reso possibile il concretizzarsi delle nostre visioni. Pur inserendosi tutte nell'alveo delle Digital Humanities, le presentazioni e le discussioni tenutesi durante i due giorni hanno infatti toccato la varietà e la ricchezza delle aree di studio di tutte le persone partecipanti, anche quando provenienti da contesti internazionali.

Raccogliendo e pubblicando gli abstract in questo volume intendiamo testimoniare non solo l'alto livello delle ricerche condotte dalle studentesse e dagli studenti del Dottorato in Digital Humanities UniGe-UniTo, ma anche la passione e l'impegno di tutte le persone che, a vario titolo, sono state coinvolte nelle due giornate. L'auspicio finale è che questa raccolta di atti possa essere un prezioso punto di partenza per collaborazioni e iniziative future, e il trampolino di lancio per appuntamenti annuali che possano diventare un riferimento per la comunità di studentesse e studenti della nostra Scuola, già giunta al suo XL ciclo.

Ringraziamo infine la generosissima disponibilità di tutto il personale amministrativo e tecnico che ci ha assistito in entrambe le sedi di Via Balbi. Il loro aiuto è stato una risorsa preziosissima, senza il quale tutto questo lavoro non sarebbe stato possibile.

Bibliografia

- Fiormonte D., *Per una critica culturale delle Digital Humanities*, in *Dall'Informatica Umanistica alle culture digitali. In memoria di Giuseppe Gigliozzi*, Roma, Casa Editrice Università La Sapienza, 2012, pp. 220-241.
- Haraway D., *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*, in «Feminist Studies», 14(3), 1988, pp. 575-599.

ACCEPTED ABSTRACTS

Lettura, sotto-lettura e sovra-lettura nei testi finzionali

*N. Al Omleh*¹

Keywords: mondi possibili finzionali; studi empirici letterari; *situation models*; *foregrounding*; problemi NP-Hard.

La proposta presenterà una riflessione analitica necessaria allo studio sperimentale delle esperienze di lettura di testi finzionali.

Durante la lettura, i mondi narrativi finzionali sono prodotti dall'interazione tra l'esplicito, l'implicito e i gap (Doležel 1999) e possono essere studiati attraverso i meccanismi inferenziali che lavorano l'implicito con *situation models* in cui i fatti sono coerentemente rappresentati (Dijk & Kintsch 1983; Kintsch 1998; Zwaan 2016). Nei testi finzionali la manipolazione dell'implicito può ostruire la costruzione del mondo narrativo causando una comprensione parziale del testo. Quando la comprensione è ostacolata, chi legge si imbatte in un effetto di de-familiarizzazione dovuto allo straniamento del proprio background culturale e letterario (Sklovskij 2006; Miall & Kuiken 1994). In questi casi selezionare il mondo narrativo suggerito dal testo porta in *foreground* particolari elementi testuali e genera un effetto di

¹ Naji Al Omleh, dottorando in Digital Humanities (Lingue, Culture e Tecnologie Digitali), Dipartimento di Lingue e Culture Moderne, Università di Genova, naji.al.omleh@edu.unige.it.

re-familiarizzazione. Diverse ricerche hanno ipotizzato che quando ciò accade l'esperienza di lettura è un'esperienza estetica (Jacobs 2015; Van Peer *et al.* 2021; Gambino *et al.* 2020).

Lo studio del come lettori e lettrici selezionano il mondo narrativo può divenire un problema rilevante perché, in alcuni casi, consente di capire se l'esperienza di lettura può essere descritta come un'esperienza estetica oppure no. Per rispondere a questa domanda è necessario, tuttavia, studiare se le risposte di lettura rispettano «la sovranità testuale» e rigettano una «lettura pregiudiziale» in favore del mondo suggerito dal testo (Doležel 1999, p. 187). Bisognerà allora determinare il mondo narrativo suggerito dal testo al fine di analizzare le risposte di lettura reali. Quale metodo utilizzare per determinare il mondo narrativo suggerito quando non è esplicitamente presentato.

Umberto Eco aveva ipotizzato, nel caso dell'interpretazione, che non sembra possibile individuare quale interpretazione è la «migliore» in assoluto; piuttosto è possibile scegliere quale tra due è la migliore adottando un criterio «popperiano», ovvero euristico e non esatto (Eco 1995, p. 46). Si potrebbe pensare di adottare una procedura euristica per determinare il mondo narrativo suggerito: tuttavia bisognerebbe avere la sicurezza che adottare una procedura esatta non è possibile. Studiare se esiste una procedura esatta richiede la formulazione di un problema matematico e la determinazione di un algoritmo in grado di risolverlo in modo esatto. Se l'algoritmo esiste, il problema formulato è un problema facile e la procedura è esatta. Se l'algoritmo non esiste, il problema formulato è un problema difficile e la procedura non può essere esatta.

In questo modo si potrà comprendere se il problema del mondo narrativo suggerito dal testo appartiene alla classe dei problemi difficili, cioè non risolvibili in modo esatto (Kleinberg & Tardos 2006, pp. 451-531). Soltanto in questo caso si potrà affermare che procedere in modo euristico non è la scelta migliore ma la scelta migliore che resta.

Si mostrerà come questo sviluppo analitico potrebbe guidare la scelta del mondo narrativo suggerito dal testo al fine di distinguere tra letture, sovra-letture e sotto-letture dello stesso testo finzionale.

Bibliografia

- Dijk T. A., Kintsch W., *Strategies of Discourse Comprehension*, New York, Academic Press, 1983.
- Doležel L., *Heterocosmica: fiction e mondi possibili*, Milano, Bompiani, 1999.
- Eco U., *Interpretazione e sovrainterpretazione: un dibattito con Richard Rorty, Jonathan Culler e Christine Brooke-Rose*, edizione italiana a cura di Collini S., Milano, Bompiani, 1995.
- Gambino R., Pulvirenti G., Sylvester T., Jacobs A., & Lüdtke J., *The Foregrounding Assessment Matrix: An Interface for Qualitative-Quantitative Interdisciplinary Research*, in «Enthymema XXVI», gennaio 2020, pp. 261-284.
- Jacobs A. M., *Neurocognitive poetics: methods and models for investigating the neuronal and cognitive-affective bases of literature reception*, in «Frontiers in Human Neuroscience», 9, aprile 2015.
- Kintsch W., *Comprehension: A Paradigm for Cognition*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.
- Kleinberg J., & Tardos É., *Algorithm Design*, Boston, Pearson India, 2006.
- Miall D. S., & Kuiken D., *Foregrounding, Defamiliarization, and Affect: Response to Literary Stories*, in «Poetics», 22 (5), 1994, pp. 389-407.
- Sklovskij V., *L'arte come procedimento*, in Todorov T., & Bravo G. L. (a cura di), *I formalisti russi: teoria della letteratura e metodo critico*, Torino, Einaudi, 2006 (ed. or. 1965), pp. 73-94.
- Van Dijk T. A., & Kintsch W., *Strategies of Discourse Comprehension*, New York, Academic Press, 1983.
- Van Peer W., Sopčák P., Castiglione D., Fialho O., Jacobs A. M., & Hakemulder F., *Foregrounding*, in Kuiken D., & Jacobs A. M. (a cura di), *Handbook of Empirical Literary Studies*, Berlin, De Gruyter, 2021, pp. 145-176.
- Zwaan R. A., *Situation Models, Mental Simulations, and Abstract Concepts in Discourse Comprehension*, in «Psychonomic Bulletin & Review», 23 (4), 2016, pp. 1028-1034.

Gamification e collaborative learning **per lo sviluppo di competenze di problem solving** **in un ambiente digitale di apprendimento**

G. Boetti¹, M. M. Conte², F. Floris³, V. Fradiante⁴

Keywords: ambiente digitale di apprendimento; *collaborative learning*; *gamification*; problem solving.

Nel XXI secolo le metodologie e le tecnologie didattiche digitali rivestono un'importanza fondamentale nel favorire l'apprendimento e lo sviluppo di competenze disciplinari e trasversali. All'interno di un *Digital Learning Environment* (DLE) è possibile sviluppare strategie e metodologie didattiche innovative come valutazione automatica, *collaborative learning* e *gamification*. Un DLE comprende una componente umana (studenti, docenti, tutor, amministratori di piattaforma), una componente tecnologica (*devices* tecnologici di vario genere)

¹ Giulia Boetti, dottoranda in Digital Humanities (Linguistica, Linguistica applicata, Onomastica), Università di Torino e di Genova, giulia.boetti@unito.it.

² Marina Marchisio Conte, professore ordinario di Matematiche Complementari, Dipartimento di Biotecnologie Molecolari e Scienze per la Salute, Università di Torino, marina.marchisio@unito.it.

³ Francesco Floris, dottorando in Digital Humanities (Linguistica, Linguistica applicata, Onomastica), Università di Torino e di Genova, francesco.floris@unito.it.

⁴ Valeria Fradiante, dottoranda in Digital Humanities, Università di Torino e di Genova, valeria.fradiante@unito.it.

e le interrelazioni tra le due (Barana & Marchisio 2022). Un DLE offre una serie di vantaggi, tra cui la flessibilità, l'accessibilità, la personalizzazione, l'interattività e la possibilità di integrare diversi tipi di risorse educative.

In questo contributo si vuole presentare come *gamification* e *collaborative learning* sono stati proposti all'interno di un DLE per far sviluppare competenze di problem solving. La sperimentazione è avvenuta nell'ambito del progetto *Digital Math Training* (DMT), edizione 2022/2023, che ha visto coinvolti/e circa 300 studenti/esse della scuola secondaria di secondo grado, che hanno collaborato in un DLE per risolvere problemi di matematica contestualizzati nella realtà utilizzando un Ambiente di Calcolo Evoluto (ACE), con l'obiettivo di sviluppare competenze matematiche, digitali e di problem solving (Barana & Marchisio 2016).

Per favorire il coinvolgimento dei partecipanti nelle attività del progetto DMT, nell'edizione 2022/2023 si è deciso di potenziare le strategie di *gamification*, già in parte presenti nelle edizioni precedenti. Con il termine *gamification* si intende l'applicazione in contesti non ludici di meccaniche e dinamiche che caratterizzano il mondo del gioco con l'obiettivo di creare ambienti immersivi, in modo tale da mantenere alto l'interesse e la partecipazione dell'utente (Deterding *et al.* 2011; Codish & Ravid 2015). Un approccio di *gamification* in un contesto di apprendimento permette di sfruttare i vantaggi e gli aspetti più apprezzati del gioco per mantenere alti la partecipazione, il coinvolgimento e la motivazione degli/delle studenti/esse per promuovere un apprendimento attivo. Tra le strategie di *gamification* introdotte vi sono: lo storytelling, la realizzazione di una classifica personalizzata, l'assegnazione di badge e messaggi motivazionali personalizzati.

Un DLE permette di attivare i/le partecipanti nella costruzione collaborativa di conoscenza all'interno di una comunità di apprendimento per creare e sviluppare competenze (Gunawardena, Lowe & Anderson 1997; Lucas, Gunawardena & Moreira 2014). La collaborazione aiuta gli/le studenti/esse a sviluppare una comprensione profonda,

ad affrontare compiti complessi e aumenta il coinvolgimento (Hattie 2015; Chaiklin & Lave 1996). Nell'ambito del progetto DMT la collaborazione è stata promossa tramite l'utilizzo di forum di discussione per permettere il confronto su eventuali dubbi e sulle strategie messe in atto nella risoluzione dei problemi.

Per comprendere l'impatto che hanno avuto la *gamification* e il *collaborative learning* è stata effettuata un'analisi qualitativa e quantitativa delle risposte ottenute attraverso un questionario finale sottoposto ai/alle partecipanti al termine dell'edizione 2022/2023 e dei forum di discussione. Dai risultati ottenuti è emerso che tra le strategie di *gamification* maggiormente apprezzate vi sono l'accumulazione di punti, la progressione in livelli e la creazione di una classifica. Per quanto riguarda la collaborazione online, la maggior parte dei/delle partecipanti ha trovato l'atmosfera nel DLE positiva e gli interventi nei forum utili per risolvere i problemi proposti. Le metodologie sviluppate possono essere adottate in altri contesti e discipline.

Bibliografia

- Barana A. & Marchisio M., *From digital mate training experience to alternating school work activities*, in «Mondo Digitale», 15 (64), 2016, pp. 63-82.
- Barana A., & Marchisio M., *A Model for the Analysis of the Interactions in a Digital Learning Environment During Mathematical Activities*, in Csapó B., & Uhomobhi J. (a cura di), *Computer Supported Education. CSEDU 2021. Communications in Computer and Information Science*, Cham, Springer International Publishing, 2022, pp. 429-448, doi: 10.1007/978-3-031-14756-2_21.
- Chaiklin S., & Lave J. (a cura di), *Understanding practice – Perspectives on activity and context*, Cambridge, Cambridge University Press, 1996 (ed. or. 1993).
- Codish D. & Ravid G., *Detecting playfulness in educational gamification through behavior patterns*, in «IBM Journal of Research and Development», 59 (6), 2015, pp. 6:1-6:14, doi: 10.1147/JRD.2015.2459651.

- Deterding S., Dixon D., Khaled R., & Nacke L. E., *Gamification: Toward a Definition*, presented at the CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, 2011, pp. 12-15.
- Gunawardena C. N., Lowe C. A., & Anderson T., *Analysis of a Global Online Debate and the Development of an Interaction Analysis Model for Examining Social Construction of Knowledge in Computer Conferencing*, in «Journal of Educational Computing Research», 17 (4), 1997, pp. 397-431, doi: 10.2190/7MQV-X9UJ-C7Q3-NRAG.
- Hattie J., *What works best in education: the politics of collaborative expertise*, 2015, URL: <<http://www.deslibris.ca/ID/10061509>> (ultima consultazione 13/08/2018).
- Lucas M., Gunawardena C. N., & Moreira A., *Assessing social construction of knowledge online: A critique of the interaction analysis model*, in «Computers in Human Behavior», 30, 2014, pp. 574-582, doi: 10.1016/j.chb.2013.07.050.

Antroponimia e strumenti digitali. Riflessioni metodologiche

*E. Cammisa*¹

Keywords: onomastica; linguistica; Digital Humanities; metodologie.

L'incontro tra linguistica e informatica è sempre più frequente, tanto da diventare in molti casi indispensabile. Le potenzialità metodologiche sono innumerevoli ed espandono i confini della ricerca delle due discipline permettendo di raggiungere risultati scientifici impensabili fino a qualche decennio fa. Esiste tuttavia il rischio, come Long e Baker (2029, p. 195) sottolineano, che le Digital Humanities si trasformino in una «industria dei servizi» declinata, nell'ambito linguistico, nella sola creazione di strumenti, risorse computazionali, *corpora* e banche dati. La percezione a oggi capillarmente diffusa del digitale come risorsa irrinunciabile e dalla quale è ormai impossibile prescindere assegna al ricercatore delle nuove responsabilità: quella di individuare, laddove esistenti, gli strumenti digitali adatti alla ricerca; quella di saperne sviluppare di nuovi; quella di non lasciare che questi diventino il fine esclusivo della ricerca.

Il contributo si propone di presentare le potenzialità di un approccio digitale e qualitativo negli studi antroponimici che sappia far uso degli

¹ Edoardo Cammisa, dottorando in *Digital Humanities* (Linguistica, Linguistica applicata, Onomastica), Dipartimento di Lingue e Culture Moderne, Università di Torino e di Genova, edoardo.cammisa@unito.it.

strumenti propri delle discipline affini all'onomastica. I metodi qualitativi sono tipici di alcuni studi di dialettologia e antropologia e potrebbero essere utilmente estesi all'onomastica, soprattutto quando le fonti interpellano anche la dimensione orale e percepita dei nomi. A oggi non si trovano applicazioni di focus qualitativo-oralì all'analisi di dati antroponomastici: lo strumento dell'intervista semistrutturata, ad esempio, è utilizzato di solito dall'etnolinguistica e dalla toponomastica, ma trova applicazioni limitate nelle indagini sui nomi individuali e familiari. Esso consentirebbe, nell'ambito di sistemi nominali storici e contemporanei, di rilevare micro-variazioni, varianti esclusive all'oralità, soprannomi ed elementi altrimenti inafferrabili di un sistema che, quando indagato per solo mezzo scritto, non appare nella sua completezza. Tale ipotesi è confermata da recenti studi che confrontano il dato ufficiale scritto con la sua realizzazione nella lingua parlata: non è raro che un individuo sia conosciuto e indicato dalla comunità con un nome molto distante da quanto appare sulle fonti scritte.

Il linguista interessato allo studio dell'antroponimia è allora chiamato a considerare, nella fase di definizione metodologica delle proprie ricerche, l'importanza del digitale come punto di raccordo del metodo. In esso risiede, ad esempio, la possibilità di un'indagine estesa all'intero asse diamesico, campo in onomastica quasi del tutto inesplorato.

Bibliografia

- Caffarelli E., *La statistica al servizio dell'onomastica. Quarant'anni di ricerche e nuove prospettive*, in Rossebastiano A., Papa E., & Cacia D. (a cura di), *Sulle orme di Pietro Massia. Strumenti e metodi per il rinnovamento della ricerca onomastica*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2019, pp. 183-192.
- Long S., & Baker J., *The Elusive Digital / Critical Synthesis*, in Gold M. K., & Klein L. F. (a cura di), *Debates in the Digital Humanities 2019*, Minneapolis-London, University of Minnesota Press, 2019, pp. 195-199.
- Serie *Debates in the Digital Humanities*, Minneapolis-London, University of Minnesota Press, URL: <<https://dhdebates.gc.cuny.edu/>> (ultima consultazione: 12/03/2026).

CRMrp: an ontology to support the restoration process

M. Carmeliti¹, C. E. Catalano²

Keywords: *restoration process; digital archives; ontologies; glossaries.*

Il restauro rappresenta una fase significativa nella vita di un'opera d'arte poiché ne implica una trasformazione, spesso caratterizzata dalla rimozione di strati che testimoniano la storia delle mutazioni avvenute nel tempo, a favore della conservazione del manufatto (Brandi 1963). Pertanto, l'archiviazione, la strutturazione e la condivisione dei dati che accompagnano ogni intervento diventano un dovere deontologico per gli operatori del settore.

Tutti i restauri sono accompagnati da un'ingente quantità di dati eterogenei a supporto della documentazione del processo. Anche su richiesta delle Soprintendenze, organi del Ministero della Cultura, questo settore sta gradualmente abbandonando l'artigianalità che lo contraddistingue, dirigendosi verso la digitalizzazione delle informazioni: modelli tridimensionali, campagne archeometriche, grafici e analisi diagnostiche cominciano a sommarsi a progetti e relazioni di

¹ Maria Carmeliti, assegnista di ricerca e restauratrice, CNR IMATI, Genova, maria.carmeliti@ge.imati.cnr.it.

² Chiara Eva Catalano, ricercatrice, CNR IMATI, Genova, chiara.catalano@ge.imati.cnr.it.

restauro (Catalano, Marziali & Spagnuolo 2020). Tuttavia, tali dati sono ancora raccolti e gestiti separatamente da diverse professionalità, evidenziando la necessità di adottare tecnologie che consentano un'organizzazione efficiente e condivisibile della conoscenza prodotta durante gli interventi. Pertanto, la collaborazione multidisciplinare tra le scienze informatiche e quelle del restauro diventa necessaria per organizzare un archivio digitale dedicato agli operatori, secondo i principi e le buone pratiche pertinenti alle tecnologie della conoscenza.

Dopo un'approfondita analisi dello stato dell'arte, sono emerse la mancanza di una terminologia comune per descrivere e classificare le informazioni raccolte e la necessità di definire un modello di dati per la loro documentazione, in conformità con i requisiti ministeriali. Dunque, l'obiettivo di questa ricerca è stato duplice. Da un lato, si è realizzato un glossario specifico per il dominio che consenta ai professionisti di classificare le informazioni senza ambiguità. Per definirlo ci si è ispirati direttamente alle metodologie adottate dall'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione (ICCD) (Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo 2017), in quanto riferimento nazionale per la catalogazione del patrimonio culturale. Il glossario è stato suddiviso in varie categorie, strutturate come tassonomie, prendendo in considerazione il maggior numero possibile di tipologie di opere e, di conseguenza, materiali, tecniche esecutive e alterazioni. Ponendo, inoltre, un'attenzione particolare a interventi, indagini diagnostiche e tutta la documentazione (audio, video, testuale) pertinente all'opera, confrontandosi con vocabolari condivisi internazionali (Getty Research Institute; Weyer *et al.* 2015; Verges-Belmin *et al.* 2008) e normative europee rivolte al settore della conservazione (Cen/Ts 17135:2021; En 15898:2019).

Dall'altro lato, si è formalizzato il processo di restauro attraverso un'ontologia (Gruber 1993) che avanzasse lo stato dell'arte. Molti dei contributi esistenti in letteratura (Moraitou, Christodoulou & Caridakis 2023) si limitano ad affrontare una categoria ristretta di opere (come edifici o siti archeologici) oppure propongono una formalizzazione del dominio con obiettivi diversi dal supporto al restauratore impegnato

nella sua pratica lavorativa quotidiana. Ad esempio, alcuni si concentrano sulle necessità di musei o sulla conservazione preventiva dei beni attraverso monitoraggi. Dunque, è stata definita l'ontologia CRMrp a supporto della documentazione dei cantieri di restauro in cui è stato enfatizzato l'aspetto dinamico del processo, garantendo la tracciabilità temporale di ogni attività svolta durante l'intervento e dando spazio a un'ampia gamma di opere (Carmeliti, Marziali & Catalano 2023). Tecnicamente, è stata realizzata come estensione di CIDOC-CRM (Bekiari *et al.* 2023), un modello ISO standard che fornisce le metodologie per l'integrazione delle informazioni legate al patrimonio culturale, in aggiunta all'estensione CRMsci (Doerr *et al.* 2021), focalizzata su osservazioni scientifiche.

Bibliografia

- Bekiari C., Bruseker G., Canning E., Doerr M., Michon P., Ore C. E., Stead S., & Velios A., *Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model, Version 7.2.3*, CIDOC-CRM Special Interest Group, 2023.
- Brandi C., *Teoria del restauro*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 1963 (nuova ed. Torino, Einaudi, 1977 e successive ristampe).
- Carmeliti M., Marziali S., Catalano C. E., *Catalogazione e gestione del restauro in archivi digitali*, in «Lo Stato dell'Arte», 21, 19-21 ottobre 2023.
- Catalano C. E., Marziali S., & Spagnuolo M., *Documenting the restoration process in 3d Digital catalogues*, in «First ArCo Conference», 2020, p. 147.
- Doerr M., Kritsotaki A., Rousakis Y., Hiebel G., Theodoridou M., Velios A., *et al.*, *Definition of the CRMsci – An Extension of CIDOC-CRM to support scientific observation, Version 1.2.9*, CIDOC CRM Special Interest Group, 2021.
- Getty Research Institute, Art Architecture Thesaurus, URL: <<https://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/>> (ultima consultazione: 12/03/2026).
- Gruber T., *Toward principles for the design of ontologies used for knowledge sharing*, in *Formal Ontology in Conceptual Analysis and Knowledge Representation*, Dordrecht, Kluwer Academic Publishers, 1993.

- Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione, *Normativa Trasversale 4.00 – Strutturazione dei dati e norme di compilazione*, rilasciata: Nov. 2015, ultimo aggiornamento: Mag. 2017, URL: <<http://www.iccd.beniculturali.it/getFile.php?id=5739>> (ultima consultazione: 12/03/2026).
- Moraitou E., Christodoulou Y., & Caridakis G., *Semantic models and services for conservation and restoration of cultural heritage: A comprehensive survey*, in «Semantic Web», 14 (2), 2023, pp. 261-291.
- UNI CEN/TS 17135:2021 – *Conservation of cultural heritage. General terms and definitions*, URL: <https://standards.itch.ai/catalog/standards/sist/40e895a5-90f6-4c1b-bf3e-5fbb712c398d/sist-ts-cen-ts-171_35-2021> (ultima consultazione: 12/03/2026).
- UNI EN 15898:2019 – *Conservation of cultural heritage. Main general terms and definitions*, URL: <<https://store.uni.com/en/uni-en-15898-2019>> (ultima consultazione: 12/03/2026).
- Verges-Belmin V. et al., *ICOMOS-ISCS: Illustrated glossary on stone deterioration patterns*, Charenton-le-Pont, Icomos International Council on Monuments and Sites, 2008.
- Weyer A., Roig Picazo P., Pop D., Cassar J., Ozkose A., Vallet J. M., & Srsa I., *EwaGlos-European illustrated glossary of conservation terms for wall paintings and architectural surfaces*, Petersberg, Michael Imhof Verlag, 2015.

**Conoscenza, fruizione e risorse tecnologiche.
Il progetto MAGIC:
ecosistema per la ricerca umanistica**

S. Conte¹, L. Laccetti², A. Tortora³

Keywords: Digital Humanities; digitalizzazione; Dante Alighieri; risorse bibliografiche; Intelligenza Artificiale.

Il progetto MAGIC nasce nel giugno 2023 dalla collaborazione tra il Dipartimento di Studi Umanistici e il Dipartimento di Fisica 'Ettore Pancini' dell'Università degli Studi di Napoli 'Federico II', finalizzata alla progettazione e realizzazione di un Centro Servizi dedicato al trattamento, digitalizzazione, gestione, conservazione e fruizione del patrimonio documentario e bibliografico. A partire da una fase di prototipazione, che ha interessato differenti oggetti bibliografici, una monografia a stampa e uno spartito musicale, singolare per la presenza di annotazioni e segni di attenzione manoscritti dal noto matematico Renato Caccioppoli, il progetto si sta ora occupando dei codici manoscritti miniati della *Divina Commedia* di Dante Alighieri, databili tra

¹ Stefania Conte, borsista di ricerca, Dipartimento di Fisica 'Ettore Pancini', Università degli Studi di Napoli 'Federico II', stefaniaconte1984@libero.it.

² Lorenza Laccetti, assegnista di ricerca, Dipartimento di Fisica 'Ettore Pancini', Università degli Studi di Napoli 'Federico II'.

³ Augusto Tortora, assegnista di ricerca, Dipartimento di Fisica 'Ettore Pancini', Università degli studi di Napoli 'Federico II'.

il XIV e il XV secolo e conservati presso musei, archivi e biblioteche nazionali e internazionali che ne fanno il più grande archivio online di codici danteschi, da offrire in *open access* a ricercatori, lettori comuni e curiosi. Nell'ambito del progetto, ci si appresta a digitalizzare un ulteriore prodotto bibliografico, ossia gli incunaboli e le cinquecentine dell'Accademia Pontaniana di Napoli, da sempre oggetto di studi e ricerche da parte di umanisti e scienziati. Fondamentale è la creazione di un'ampia base di metadati descrittivi, nonché ontologie interoperabili con aggregatori di risorse librarie digitali nazionali e internazionali che conducono i nuovi beni culturali, cioè quelli digitalizzati, in un percorso di studio multiculturale storico, sociologico, filologico e di scienze dei beni culturali. Questo progetto introduce non solo una più ampia modalità di ricerca e di fruizione del patrimonio culturale, ma integra anche le tecniche dell'Intelligenza Artificiale, laddove la presenza nei manoscritti di scrittura irregolare, in cui le righe di testo non sono costantemente orizzontali, o del fenomeno della penetrazione degli inchiostri tra il *recto* e il *verso* delle carte, noto come effetto *bleedthrough*, ne rendono difficile la lettura. Non la riproduzione integrale degli oggetti librari, ma la garanzia dell'effettiva leggibilità di tutto il loro contenuto informativo da mettere a disposizione di studiosi e utenti non specializzati.

Bibliografia

- Conte S., Di Domenico G. M., Mazzei A., Mazzucchi A., Russo G., Salvi A., & Tortora A., *The MAGIC project: first research results*, in Bernasconi E., Mannocci A., Poggi A., Salatino A., & Silvello G. (a cura di), *Proceedings of the 20th Conference on Information and Research science Connecting to Digital and Library science*, Bressanone, Brixen, 22-23 February 2024, pp. 87-93.
- Conte S., Maddalena P. M., Mazzucchi A., Merola L., Russo G., & Trombetti G., *The role of project MA.G.I.C. in the context of the European strategies for the digitization of the library and archival heritage*, in Buccieri A., Fanini B., Graf H., Pescarin S., & Rizvic S. (a cura di), *Eurographics*

- Workshop on Graphics and Cultural Heritage*, Lecce, The Eurographics Association, 2023, pp. 119-128, doi: 10.2312/gch.20231167.
- Mazzucchi A., *Alterità, leggibilità e traducibili nella letteratura italiana medievale. Se siano sufficienti i “contenuti di realtà per recuperare la fruibilità dei testi medievali”*, in «Medioevo romanzo», 40 (1), 2016, pp. 169-183.
- Mazzucchi A., & Malato E., *Censimento dei commenti danteschi. 1. I commenti di tradizione manoscritta (fino al 1480)*, Roma, Salerno Editrice, 2011.
- Russo G., Aiosa L., Alfano G., Chianese A., Corneville F., Di Domenico G. M., Maddalena P. M., Mazzucchi A., Muraglia C., Russillo F., Salvi A., Spisso B., Trombetti G., & Zollo G., *MA.G.I.C.: Manuscripts of Girolamini In Cloud*, in «IOP Conference Series, Materials Science and Engineering», 949 (1), 2020, pp. 1-8, doi: 10.1088/1757-899X/949/1/012081.

Approcci digitali e *data driven* per lo studio del linguaggio specialistico della Matematica

E. Corino¹, C. Fissore², M. M. Conte³

Keywords: *Data Driven Learning*; linguaggi specialistici; matematica; scuola secondaria di secondo grado; valutazione formativa automatica.

Lo sviluppo di nuove tecnologie e di nuovi ambienti digitali di apprendimento può supportare e migliorare l'insegnamento e l'apprendimento delle lingue, compreso quello dei linguaggi specialistici (in inglese LSP, *Language for Specific Purposes*). Avvicinandosi alle diverse discipline gli studenti si relazionano con i linguaggi specialistici dei vari ambiti disciplinari. Numerosi studi in Didattica della Matematica hanno evidenziato come, tra le cause delle difficoltà di apprendimento disciplinare, vi siano l'acquisizione, la gestione e la comprensione del suo linguaggio specialistico (Ferrari 2004; Fornara, Demartini & Sbaragli 2020). Una

¹ Elisa Corino, professoressa ordinaria di Didattica delle Lingue Moderne, Dipartimento di Lingue e Letterature straniere e Culture moderne, Università di Torino, elisa.corino@unito.it.

² Cecilia Fissore, assegnista di ricerca, Dipartimento di Biotecnologie Molecolari e Scienze per la Salute, Università di Torino, cecilia.fissore@unito.it.

³ Marina Marchisio Conte, professore ordinario di Matematiche Complementari, Dipartimento di Biotecnologie Molecolari e Scienze per la Salute, Università di Torino, marina.marchisio@unito.it.

delle pratiche didattiche in cui la tecnologia può offrire un supporto fondamentale è la valutazione formativa: un processo in cui gli studenti sono protagonisti attivi e hanno l'opportunità di comprendere cosa è stato appreso e come apprenderlo. Utilizzando la valutazione formativa automatica è possibile fornire agli studenti feedback immediati e interattivi e incoraggiare l'apprendimento autoregolato (Barana, Fissore & Marchisio 2020). Un'altra metodologia che utilizza le tecnologie e pone gli studenti al centro del percorso di apprendimento è il *Data Driven Learning* (DDL) (Boulton & Leńko-Szymańska 2015; Godwin-Jones 2017). Questo approccio diventa particolarmente adatto nell'ambito dei LSP in quanto offre esempi di utilizzo effettivo della lingua, come ad esempio la scelta tipica delle parole, le sfumature di significato e l'uso appropriato delle collocazioni (Corino & Onesti 2019).

Questo contributo presenta l'utilizzo di metodologie DDL all'interno di un ambiente digitale di apprendimento integrato con un sistema di valutazione automatica per proporre attività sul linguaggio specialistico della Matematica. L'attività di ricerca ha coinvolto 80 studenti di grado 11 di due licei della città di Torino (Corino, Fissore & Marchisio 2022). Sono state progettate e sperimentate attività *corpus-based* con valutazione formativa automatica per fornire agli studenti informazioni non solo su come è stato eseguito il compito DDL, ma anche sul contenuto matematico e sul modo corretto di rispondere alla domanda. A livello linguistico, queste attività consentono di favorire la competenza e la consapevolezza del LSP, sviluppando strategie di *affordance*, offrendo così la possibilità di raccogliere dati sull'uso della lingua che altrimenti potrebbero passare inosservati in un contesto di L1. A livello matematico permettono di analizzare concetti e definizioni a partire dal significato dei termini e dalla costruzione delle frasi, in una prospettiva completamente nuova. I risultati sono stati incoraggianti e gli studenti esposti al DDL si sono impegnati in un'attività coinvolgente e interattiva che ha migliorato le loro competenze linguistiche e matematiche. Gli studenti e i rispettivi docenti hanno apprezzato molto le metodologie proposte, molto diverse da quelle tradizionali.

Bibliografia

- Barana A., Fissore C., & Marchisio M., *Automatic Formative Assessment Strategies for the Adaptive Teaching of Mathematics*, in *Computer Supported Education 12th International Conference, CSEDU 2020, Virtual Event, May 2-4, 2020*, Cham, Springer, pp. 341-365.
- Boulton A., & Leńko-Szymańska A., *Multiple affordances of language corpora for data-driven learning*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company, 2015.
- Corino E., Fissore C., & Marchisio M., *Data Driven Learning activities within a Digital Learning Environment to study the specialized language of Mathematics*, in *2022 IEEE 46th Annual Computers, Software, and Applications Conference (COMPSAC)*, IEEE, 2022, pp. 167-176.
- Corino E., & Onesti C., *Data-Driven Learning: A Scaffolding Methodology for CLIL and LSP Teaching and Learning*, in «Frontiers in Education», 4 (7), 2019, doi: 10.3389/feduc.2019.00007.
- Ferrari P. L., *Matematica e linguaggio: quadro teorico e idee per la didattica*, Bologna, Pitagora, 2004.
- Fornara S., Demartini S., & Sbaragli S., *Se la sintesi diventa un problema. Alcune caratteristiche del linguaggio specialistico della matematica in prospettiva didattica*, in *Linguaggi settoriali e specialistici. Sincronia, diacronia, traduzione, variazione. Atti del XV Congresso della Società Internazionale di Linguistica e Filologia Italiana (SILFI) Genova, 28-30 maggio 2018*, Cesati, Firenze, 2020, pp. 499-506.
- Godwin-Jones R., *Data-informed language learning*, in «Language Learning & Technology», 21 (3), 2017, pp. 9-27.

Conoscenza e critica nell'era digitale: affrontare i cambiamenti climatici attraverso le Digital Humanities

*I. De Biase*¹

Keywords: Digital Humanities; cambiamento climatico; critica culturale; interdisciplinarietà.

In questo momento storico, l'indagine sulle emergenze ambientali, tradizionalmente condotta con un approccio puramente scientifico, si rivela particolarmente promettente se esplorata con una sensibilità umanistica mediante i mezzi offerti dalle Digital Humanities. Grazie all'utilizzo degli strumenti digitali siamo in grado di condurre un'analisi dei dati climatici, una modellazione e previsione dei cambiamenti climatici, un'analisi degli impatti sui sistemi naturali e umani, possiamo analizzare la comunicazione e il grado di sensibilizzazione del pubblico sull'argomento; consentono di agevolare il coinvolgimento della comunità nella ricerca e nella pianificazione delle politiche di contrasto ai cambiamenti climatici. Tuttavia, la questione è più complessa di quanto possa apparire a prima vista, poiché esistono molteplici implicazioni legate alle nostre interazioni con tali strumenti, le quali sono intrinsecamente connesse alla società in cui viviamo. Esempio pratico può essere il concetto di *filter bubble* o 'bolla informativa'. La

¹ Ilaria De Biase, dottoranda in Studi Comparati, Dipartimento di Lingue, Letterature e Arti, Università degli Studi di Roma Tor Vergata.

filter bubble si riferisce alla tendenza delle piattaforme digitali a mostrare agli utenti contenuti che confermano le loro convinzioni preesistenti, limitando l'esposizione a opinioni e informazioni diverse. Nel contesto dei cambiamenti climatici, ciò potrebbe portare a un'ulteriore polarizzazione dell'opinione pubblica, con individui che sono esposti principalmente a contenuti che riflettono le loro posizioni preesistenti sulla questione. Questo rende difficile un dialogo costruttivo e una collaborazione tra persone con punti di vista diversi riguardo alle possibili soluzioni su tale delicato argomento. Pensiamo a un negazionista climatico immerso in un ambiente online che favorisce le sue convinzioni, ignorando o filtrando le informazioni che contrastano con esse. Questa formazione di 'bolle informative', amplificata dalla convalida sociale, potrebbe contribuire alla persistenza del negazionismo climatico. Ulteriore problematica si riscontra riguardo alla natura selettiva e spesso superficiale delle informazioni diffuse attraverso i social media e altri canali online. Ciò comporta la diffusione di contenuti fuorvianti o incompleti (*fake news*) sui cambiamenti climatici, minando gli sforzi educativi e la sensibilizzazione pubblica. La disinformazione riguardo alle emergenze ambientali rappresenta ancora oggi una delle sfide più significative da affrontare per il loro contrasto. Da ultimo, solleviamo una critica riguardante l'accesso disuguale alle informazioni e alle risorse digitali. Le comunità già svantaggiate hanno minori possibilità di accedere a risorse informative di qualità o di partecipare ai dibattiti online sui cambiamenti climatici, amplificando le disuguaglianze esistenti nel coinvolgimento e nella consapevolezza su questo argomento. Alla luce di quanto detto, si potrebbe mettere in discussione la capacità delle piattaforme digitali di facilitare un dibattito informato e inclusivo sui cambiamenti climatici, evidenziando le sfide e le limitazioni della produzione e diffusione della conoscenza in questo contesto digitale. Sebbene gli strumenti digitali offrano molte opportunità nel contrasto ai cambiamenti climatici, è fondamentale essere consapevoli dei potenziali effetti dannosi dal punto di vista teorico e pratico e adottare strategie per mitigarli e affrontarli in modo responsabile. Un'educazio-

ne relativa al mondo digitale, che insegni non solo l'utilizzo pratico di questi strumenti ma che promuova un pensiero critico nei confronti del web, si rivela essenziale non solo per prepararsi al futuro, ma anche per affrontare il nostro presente, ossia un'era digitale.

Bibliografia

- Adamson J., & Davis M. (a cura di), *Humanities for the Environment. Integrating knowledge, forging new constellations of practice*, Abingdon, Routledge, 2017.
- Armiero M. *et al.*, *Environmental humanities. Scienze sociali, politica, ecologia*, Roma, DeriveApprodi, 2021, I.
- Bird Rose D. *et al.*, *Thinking through the Environment, Unsettling the Humanities*, in «Environmental Humanities», 1 (1), 2012, pp. 1-5.
- Ciotti F., *Introduzione. La galassia delle Digital Humanities*, in Ciotti F. (a cura di), *Digital Humanities. Metodi, strumenti, saperi*, Roma, Carocci, 2023, pp. 19-34.
- Dobrin S., *Ecology, Writing Theory and New Media. Writing Ecology*, New York, Routledge, 2011, pp. 106-121.
- Drucker J., *Sustainability, and complexity: Knowledge and authority in the digital humanities*, in «Digital Scholarship in the Humanities», 36, 2012, pp. 86-94.
- Liu A., *Where is cultural criticism in the digital humanities*, eScholarship, University of California, 2012, pp. 490-509.
- Nowvieskie B., *Digital Humanities in the Anthropocene*, in «Digital Scholarship in the Humanities», 30, 2015, pp. i4-i15.

**Digital-Zichy: from the manuscript
to the digital catalogue passing for AI.
A prototype of new technology for cultural heritage**
*D. Di Matteo*¹

Keywords: Zichy Codex; digital catalogue; *all'antica* patterns; AI; Transkribus.

A digital catalogue of the Zichy Codex supported by a Zichy database and created using the AI platform Transkribus could represent a prototype of new technology for cultural heritage. The systematic analysis of all the drawings featured within the Budapest Codex and their *all'antica* patterns which are also linked to the Codex Destailleur OZ 111 held in Berlin's Kunstbibliothek is an innovative approach to the Zichy Codex issue. The manuscript is at the Szabó Ervin Központi Könyvtár Library in Budapest. Previously composed of 199 numbered sheets, it now has 180. It is an untitled zibaldone, consisting of drawings of Roman antiquities, 15th-century lyrics, and the archetype of Treaty I by Francesco di Giorgio Martini. It has been attributed to venetian land surveyor Angelo dal Cortivo, who carried out planimetric surveys of rivers and lands for the 'Savi sopra le Acque' who was certainly the owner

¹ Diana Di Matteo, dottoranda in Digital Humanities (Arte, Spettacolo e Tecnologie Multimediali), Dipartimento di Lingue e Culture Moderne, Università di Genova, diana.dimatteo@edu.unige.it.

from 1489 to 1535; the format is 29.2 x 19.2 cm. Since 1861 it has belonged to the Budapest Municipal Library, until then among the possessions of Count Jenő Zichy. The manuscript is organized on a continuous dialogue between drawing (recto) and writing (verso). Drawing and words seem to go hand in hand, but it is evident that greater value is given to the drawing, which always occupies the recto of the folios. In the first part of the work (ff. 2-89), there is no correspondence of meaning between the engraved drawings and the lyrics. In the second part (ff. 89v-164v), on the other hand, the drawing corresponds to the writing and becomes functional to the understanding of Francesco di Giorgio's architectural text, which is partly a translation of Vitruvius' *De Architectura*. The studies have focused mainly on the lyrics (Henszlmann 1861; Zambra 1914) and on the treatise on architecture, which indeed seems to have been copied by Angelo's hand (Horvath 1974; Azzi Visentini 1975; Kolb 1988; Feuer-Tóth 1988; Mussini 2003; Scaglia 1992; Biffi 1997), but not on the drawings. Di Teodoro noticed that nine drawings of chimney pots by Leonardo (ff. 22r and 22v of Codex Ashburnham 361) are reproduced identically on folios 152r and 153r of the Budapest Codex. The relationship can perhaps be explained considering an observation by Kolb who showed that in the will written by Andrea del Verrocchio on 25 June 1488 there is the name: «Angelo qd. Jeronimo dal chortivo». On the sheet 37r the indication «Pole in Dalmatia», a town near Poreč, appears, which seems to bring the manuscript closer to Bernardino Parenzano. The research focus is to investigate and compare the stylistic aspect of the decorations with the style of the artist Bernardino of Parenzo and his circle. There are two key aspects that will be examined: firstly, the identification of the archaeological Roman remains from which the *all'antica* patterns of the manuscript are a graphic derived, and secondly, the strong relationship between the Zichy Codex and other *all'antica* sketches from the Quattrocento period. The goal is to fully trace the genesis of the Zichy Codex.

Bibliography

- Azzi Visentini M., *Riflessioni su un inedito trattato di architettura: il Codice Zichy della Biblioteca Comunale di Budapest*, in «Arte Veneta», 29, 1975, pp. 139-145.
- Biffi M., *Una proposta di ordinamento del testo di architettura del codice Zichy. Le origini della produzione teorica di Francesco di Giorgio Martini*, in «Annali della Scuola Normale Superiore di Pisa. Classe di Lettere e Filosofia», 4 (2), 1997, pp. 531-600.
- Di Teodoro F. P., *“Modo chome si de’ fare uno chammino c[h]e no(n) facci fumo”. Camini tecnologici nei fogli di Leonardo*, in «Mitteilungen des Kunsthistorischen Institutes in Florenz», 57 (1), 2015, pp. 128-138.
- Farinella V., *Disegni all’antica fra Padova e Mantova. Un riesame del “Codice del Mantegna” di Berlino (con alcune osservazioni sulla cultura antiquaria di Bernardino da Parenzo)*, in De Nicolò Salmazo A. (a cura di), *Francesco Squarçione “Pictorum gymnasiarcha singularis”. Atti delle giornate di studio. Padova. 10-11 febbraio 1998*, Padova, Il Poligrafo, 1999, pp. 245-272.
- Feuer-Tóth R., *Un traité italien du XVe siècle dans le Codex Zichy de Budapest*, in Guillaume J. (ed.), *Les traités d’architecture de la Renaissance. Actes du colloque, Tours 1-11 juillet 1981*, Paris, Picard, 1988, pp. 99-113.
- Henszlmann I., *I. Mátyás Király állítólagos építömestérének, kézirati munkája az építésetről*, in «Archaeológiai Közlemények», 2, 1861, pp. 165-173.
- Horváth A., *Adatok a XV századi építésetelmélet Kutatásához a Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár “Zichy-Kodexe” alapján* (= Contributo alla ricerca sulla teoria dell’architettura nel secolo XV sulla base del Codice Zichy della Biblioteca Comunale di Budapest), in «Építés Építészettudomány», 6, 1974, pp. 106-119.
- Kolb C., *The Francesco di Giorgio Material in the Zichy Codex*, in «Journal of the Society of Architectural Historians», 47 (2), 1988, pp. 132-159.
- Leoncini L., *Il Codice detto del Mantegna. Codice Destailleur OZ 111 della Kunstbibliothek di Berlino*, Roma, L’erma di Bretschneider, 1993, pp. 48-52, 59-60.

- Mussini M., *Francesco di Giorgio e Vitruvio: le traduzioni del "De Architectura" nei codici Zichy, Spencer 129 e Magliabechiano II.I.141*, Firenze, Olschki, 2003.
- Scaglia G., *Francesco di Giorgio. Checklist and History of Manuscripts and Drawings in Autographs and Copies from c. 1470 to 1687 and Renewed Copies (1764-1839)*, Bethlehem-London-Toronto, Associated University Presses, 1992.
- Zambra L., *Il codice Zichy della Biblioteca Comunale di Budapest. Contributo allo studio della lirica italiana del Quattrocento*, in «La Bibliofilia», 16, 1914, pp. 5-16.

Archival sources

Zichy-kódex: Riproduzione digitale completa del Codice Zichy realizzata dalla Biblioteca Fővárosi Szabó Ervin Könyvtár di Budapest.
URL: <<https://online.fliphtml5.com/wusou/dzkl/#p=1>> (ultima consultazione: 24/04/2024).

Codice Mantegna Zichy, 1 bobina di microfilm: b/n; 35 mm. Provenienza: Budapest. Biblioteca Nazionale, Cod. FM1/3254. Collocazione: Mcf. 2180, Biblioteca della Scuola Normale Superiore, sede Pisa-Capitano. Microfilm costituito da negativi raffiguranti il Codice Zichy prima del restauro del 1968.

Stampa già inserita in volume 11646 - Archivio digitale della Fondazione Giorgio Cini Onlus: Tavola ornamentale dal codice Zichy, copia di uno dei Nodi di Leonardo da Vinci, Budapest, Museum of Fine Arts - Szépművészeti Múzeum, Prints and Drawings, L. Aldovini, Atlante delle xilografie italiane del Rinascimento, ALU.0204. Nell'archivio digitale della Fondazione Cini vi sono anche altre xilografie del Codice Zichy, catalogate come ALU.0205, ALU.0206, ALU.0207. • Mátyás király öröksége: Késo reneszánsz művészet Magyarországon (16-17. század) [The Heritage of King Matthias: Late Renaissance Art in Hungary (16th-17th Centuries)]: mostra, Budapest, Hungarian National Gallery, 2008.

Insegnare con la tecnologia o tecnologia per insegnare? Riflessioni critiche sull'avvento della IA generativa nella didattica

*M. L. Ferroglio*¹

Keywords: tecnologia; didattica; costruzione di conoscenza; IA generativa.

Quando parliamo di tecnologie didattiche o di tecnologia nell'ambito della didattica, cosa intendiamo? Quando parliamo di Intelligenza Artificiale e Intelligenza Artificiale Generativa nella didattica, cosa intendiamo?

Le risposte non sono univoche, ma contestuali, e si ridefiniscono sistematicamente in un'epoca nella quale le informazioni sono disponibili in più canali e più fonti, venendo condivise in modalità complesse tramite Internet come rete globale.

Trent'anni fa educatori esperti nel campo si interrogavano cercando una definizione condivisa di Tecnologie Didattiche, o *Educational Technology*, sottolineandone sia il carattere funzionale, sia la multidisciplinarietà, e ponendo l'accento su come gli aspetti pedagogici spesso vengano relegati in secondo piano rispetto all'attrattiva dell'innovazione (Persico 1993, pp. 18-21). La dicitura TEL (*Technology Enhanced Learning*) si è successivamente diffusa indicando l'applicazione delle tecnologie di comunicazione al processo di insegnamento e appren-

¹ Maria Laura Ferroglio, dottoranda in Digital Humanities (Linguaggi, Letterature, Culture straniere e Tecnologie), Università di Torino e di Genova, marialaura.ferroglio@unito.it.

dimento, sebbene una definizione consolidata sia ancora lontana (Kirkwood & Price, 2014). Più recentemente, si parla di metodologia TEAL (Tecnologie per l'Apprendimento Attivo) (INDIRE, n.d.), specificamente in riferimento a un approccio metodologico sperimentale. In questo scenario, è opportuno interrogarsi ancora sul ruolo di entrambi i significanti, 'tecnologia' e 'didattica', alla luce della rapida e recente espansione dell'IA generativa in campo educativo.

Per quanto riguarda gli sviluppi dell'Intelligenza Artificiale nella didattica, sempre qualche decennio fa si menzionavano gli *Expert Systems* ('Sistemi Esperti', «programmi per calcolatore che cercano di riprodurre le prestazioni di esperti umani nella risoluzione di problemi»; Treccani, n.d.) e gli *Intelligent Tutoring Systems* (ITS, «sistemi informatici di insegnamento che si avvalgono di tecnologie mirate a fornire feedback immediati e personalizzati ai singoli studenti»; Ainews, 2022), illustrando come mentre i primi si limitassero a 'proporre il punto di vista dell'esperto' i secondi andassero già nella direzione della personalizzazione dell'apprendimento, pur rimanendo in una logica di trasferimento delle conoscenze (Olimpo 1993, pp. 29, 31). Da novembre 2022, con l'introduzione di ChatGPT di Open AI, sembrerebbe di vedere queste ipotesi prendere rapidamente forma.

Il presente intervento vuole stimolare riflessioni sui modi di intendere la conoscenza, nonché la condivisione e la trasmissione della stessa, illustrando come sia opportuno guardare all'interazione tra chi insegna e chi apprende in un'ottica multidirezionale e collaborativa all'interno di 'sistemi' tecnologici sempre più complessi, dove l'apprendimento avviene anche attraverso la mediazione della macchina.

Bibliografia

Ainews, *Intelligenza artificiale e istruzione: l'approccio "personale" della tecnologia*, 2022, March, 16, URL: <<https://ainews.it/intelligenza-artificiale-istruzione-approccio-personale-tecnologia/>> (ultima consultazione 22/03/2024).

- INDIRE (n.d.), *TEAL Tecnologie per l'Apprendimento Attivo*, URL: <[https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/teal#:-:text=Il%20«TEAL»%20\(Technology%20Enhanced,ricca%20e%20basata%20sulla%20collaborazione](https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/teal#:-:text=Il%20«TEAL»%20(Technology%20Enhanced,ricca%20e%20basata%20sulla%20collaborazione)> (ultima consultazione 22/03/2024).
- Kirkwood A., & Price L., *Technology-enhanced learning and teaching in higher education: what is 'enhanced' and how do we know? A critical literature review*, in «Learning, media and technology», 39 (1), 2014, pp. 6-36.
- Olimpo G., *Nascita e sviluppi delle tecnologie didattiche*, in «Italian Journal of Educational Technology», 1 (1), 1993, pp. 23-34.
- Persico D., *Dibattito in due battute*, in «Italian Journal of Educational Technology», 1 (1), 1993, pp. 17-22.
- Treccani (n.d.), *Sistemi Esperti*, URL: <[https://www.treccani.it/enciclopedia/sistemi-esperti_\(Enciclopedia-Italiana\)/#>](https://www.treccani.it/enciclopedia/sistemi-esperti_(Enciclopedia-Italiana)/#>) (ultima consultazione: 22/03/2024).

Artificial Fairy Tales: An Experiment in Computational Narratology

L. Giovannini¹, C. Graiff²

Keywords: artificial intelligence; large language models (LLMs); computational literary studies (CLS); generative AI.

The transformative potential of generative artificial intelligence has been increasingly exploited by scholars of computational literary studies (CLS). Specifically, large language models (LLMs) have been utilised not only for annotation tasks (Hatzel *et al.*, p. 211) but also for investigating complex narrative phenomena (Underwood 2023; Underwood 2024), while theoretical remarks regarding their application have also been articulated (Schröter 2023). LLMs themselves, however, represent a valuable research object for CLS: since they effectively serve as «compression algorithms for human culture» (Buttrick 2024), investigating their inner composition and workings can offer valuable insights into cultural expression, including literature, despite known biases in their training data. Following the example of previous studies

¹ Luca Giovannini, dottorando in Letteratura Comparata, Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari, University of Potsdam and Padua, luca.giovannini@uni-potsdam.de.

² Cecilia Graiff, research engineer, Institut national de recherche en sciences et technologies du numérique (INRIA), Paris, cecilia.graiff@inria.fr.

on LLM-generated dramas (Giovannini & Skorinkin 2023) and short stories (Giovannini & Skorinkin 2024), this paper aims at further exploring the storytelling abilities of generative AI by investigating how these models are able to creatively reconstruct human-written narratives from a given premise.

Bibliography

- AlHussain A. I., & Azmi A. M., *Automatic Story Generation: A Survey of Approaches*, in «ACM Computer Surveys (CSUR)», 54 (5), 2021, pp. 1-38, doi: 10.1145/3453156.
- Buttrick N., *Studying large language models as compression algorithms for human culture*, in «Trends in Cognitive Sciences», 28 (3), 2024, pp. 187-189, doi: 10.1016/j.tics.2024.01.001.
- Celikyilmaz A., Clark E., & Gao J. (2020), *Evaluation of text generation: A survey*, arXiv, 2020, doi: 10.48550/arXiv.2006.14799.
- Chang K. K., Cramer M., Soni, S., & Bamman D., *Speak, Memory: An Archaeology of Books Known to ChatGPT/GPT-4*, in *Proceedings of the 2023 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing*, Association for Computational Linguistics, Singapore, 2023, pp. 7312-7327, doi: 10.18653/v1/2023.emnlp-main.453.
- Garbacea C., & Qiaozhu M., *Neural language generation: Formulation, methods, and evaluation*, arXiv, 2020, doi: 10.48550/arXiv.2007.15780.
- Gemini Team, *Gemini: A Family of Highly Capable Multimodal Models*, arXiv, 2023, doi: 10.48550/arXiv.2312.11805.
- Gervás, P., *Propp's Morphology of the Folk Tale as a Grammar for Generation*, in *2013 Workshop on Computational Models of Narrative*, Schloss Dagstuhl–Leibniz-Zentrum fuer Informatik, 2013, pp. 106-122, doi: 10.4230/OASIS.CMN.2013.106.
- Giovannini L., & Skorinkin D., *The AI Playwright: An Experiment in Literary Morphology*, in «Literary Morphology», Zenodo, 2023, doi: 10.5281/zenodo.10118816.
- Giovannini L., & Skorinkin D., *Authorial Mimicry by Large Language Models: A First Assessment*, in «DH2024 Book of Abstracts», 2024, pp. 212-213.

- Hatzel H. O., Stiemer H., Biemann C., and Evelyn Gius, *Machine learning in computational literary studies*, in «it - Information Technology», 65.4-5, 2023, pp. 200-217, doi: 10.1515/itit-2023-0041.
- Van der Lee C., Gatt A., Miltenburg E. van, Wubben S., & Emiel K., *Best practices for the human evaluation of automatically generated text*, in *Proceedings of the 12th International Conference on Natural Language Generation*, Tokyo, Association for Computational Linguistics, 2019, pp. 355–368, doi: 10.18653/v1/W19-8643.
- Mani I., *Computational Narratology*, in Hühn P. et al. (eds.), *The living handbook of narratology*, Hamburg, Hamburg University, 2019, URL: <<https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/43.html>> (ultima consultazione: 25/03/2024).
- Propp V., *Morphology of the Folktale*, Austin, University of Texas Press, 1968.
- Schröter J., *Generative Sprachmodelle und literaturwissenschaftliche Arbeitspraktiken*, in *Gespräche mit und über mehr oder weniger künstliche(n) Intelligenzen 29. Workshop des Instituts für Allgemeine und Vergleichende Literaturwissenschaft Workshops der AVL am 21.7.2023, LMU München München, 21. Juli 2023*, doi: 10.5281/zenodo.8199796.
- Underwood T., *Using GPT-4 to measure the passage of time in fiction*, in *The Stone and the Shell*, 2023, URL: <<https://tedunderwood.com/2023/03/19/using-gpt-4-to-measure-the-passage-of-time-in-fiction>> (ultima consultazione: 08/04/2026).
- Underwood T., *Can language models predict the next twist in a story?*, in *The Stone and the Shell*, 2024, URL: <<https://tedunderwood.com/2024/01/05/can-language-models-predict-the-next-twist-in-a-story>> (ultima consultazione: 19/03/2026).

**Il tipo e la modalità di costruzione di conoscenza
con il supporto degli strumenti.
Traduzioni umanistiche dal greco
e edizioni digitali**

*A. Grillone*¹

Keywords: *humanistic translations; digital scholarly edition; Ethica Nicomachea*; John Argyropoulos; EVT (*Edition Visualisation Technology*).

L'ambito delle traduzioni umanistiche dal greco è ancora in gran parte da studiare, come conferma il fatto che pochi sono a oggi i testi per i quali è disponibile un'edizione critica. L'aspetto positivo di questa carenza consiste negli spazi di riflessione e dibattito in merito a come realizzare edizioni scientifiche per questa specifica tipologia di opere: infatti, il panorama ancora quasi 'vergine' consente di esplorare modalità d'impostazione innovative, come pure moderne metodologie di rappresentazione e comunicazione delle informazioni senza condizionamenti derivanti da edizioni (e relativa tradizione) già esistenti. Questa condizione offre, dunque, vaste possibilità di sperimentazione anche e soprattutto attraverso gli strumenti offerti dalle Digital Humanities: infatti, quello delle traduzioni dal greco è un genere di testi con specifiche esigenze da soddisfare in sede di edizione, quali la possibilità di operare raffronti con l'originale greco e/o con la tradizione di questo, nonché illustrare il percorso evolutivo del testo latino, ove

¹ Alessia Grillone, dottoranda in Filologia Classica, Dipartimento di Studi Umanistici, Università di Torino, alessia.grillone@unito.it.

necessario; entrambi questi obiettivi sono difficilmente perseguibili attraverso la classica edizione cartacea, dove il supporto materiale condiziona la disposizione delle informazioni (o, addirittura, le limita), rendendo la rappresentazione dei contenuti, e, di conseguenza, anche la fruizione, meno precisa ed efficace. Queste limitazioni possono essere agevolmente superate da un'edizione critica digitale: lo spazio virtuale, infatti, opportunamente organizzato, consente una lettura parallela di più testi con relativo apparato critico e, al tempo stesso, permette al lettore di visualizzare solo ciò che gli serve al momento.

La mia proposta di intervento intende mettere in luce proprio le potenzialità del digitale per l'edizione delle traduzioni umanistiche dal greco a partire da un esempio concreto, ovvero la versione dell'*Etica Nicomachea* aristotelica a opera dell'umanista bizantino Giovanni Argiropulo: tale traduzione si presenta come un promettente caso di studio, in quanto una sua edizione non può prescindere né dall'originale greco né dalla ricca tradizione esegetica latina e greca, nella quale rientrano pure le traduzioni latine medievali e del primo Quattrocento; detta edizione, inoltre, deve rendere conto di sei differenti stadi redazionali attraverso i quali si è evoluta la versione argiropulea. Saranno perciò illustrati sia i criteri scientifici assunti quali riferimento nell'allestimento dell'edizione digitale sia gli strumenti utilizzati, nello specifico il linguaggio XML-TEI per la codifica del testo e il software open source EVT (*Edition Visualisation Technology*) per la visualizzazione e consultazione, quest'ultimo creato dal gruppo di ricerca del prof. Rosselli Del Turco tra l'Università di Pisa e il centro DISH (*Digital Scholarship for the Humanities*) di UniTo, al cui sviluppo concorre pure il suddetto progetto di edizione del testo argiropuleo.

Bibliografia

Burghart M., & Pierrazzo E., online course: *Digital Scholarly Editions: Manuscripts, Texts, and TEI Encoding*, URL: <<https://digitalmanuscripts.history.qmul.ac.uk/digital-editing-of-medieval-texts-a-textbook/>> (ultima consultazione: 07/03/2024).

- Cammelli G., *Giovanni Argiropulo*, in Cammelli G. (a cura di), *I dotti bizantini e le origini dell'Umanesimo*, Firenze, Vallecchi, 1941, II.
- Ciotti F. (a cura di), *Digital Humanities. Metodi, strumenti, saperi*, Roma, Carocci, 2023.
- Cortesi M. (a cura di), *Tradurre dal greco in età umanistica: metodi e strumenti: atti del Seminario di studio, Firenze, Certosa del Galluzzo, 9 settembre 2005*, Firenze, SISMEL-Edizioni del Galluzzo, 2007.
- Driscoll M. J., & Pierrazzo E. (a cura di), *Digital Scholarly Editing. Theories and Practices*, Cambridge, Open Book Publishers, 2016.
- Gauthier R. A., & Jolif J. Y. (a cura di), *L'Éthique à Nicomaque*, 4 voll., Paris, Publications universitaires, 1970.
- Lines A. D., *Aristotle's Ethics in the Italian Renaissance (ca. 1330-1650)*, Brill-Boston-Köln, The Universities and the Problem of Moral Education, 2002.
- Malaspina E., *Il futuro dell'edizione critica (cioè lachmanniana), più o meno digitale. Riflessioni (in)attuali*, in Chegai A., Rosellini M., & Spangenberg-Yanes E. (a cura di), *Textual Philology Facing 'Liquid Modernity': Identifying Objects, Evaluating Methods, Exploiting Media*, in «Storie e Linguaggi», 5, 2019, pp. 35-60.
- Schmitt C. B., *Aristotle and the Renaissance*, Cambridge Mass., Harvard University Press, 1983.
- TEI Consortium (a cura di), *Guidelines for Electronic Text Encoding and Interchange*, 2020, URL: <<http://www.tei-c.org/release/doc/tei-p5-doc/en/html/index.html>> (ultima consultazione: 08/04/2026).

**Retorica della lentezza, retorica della rapidità:
caratteristiche prosodiche e pausa
nelle letture poetiche ad alta voce
di Yoshihara Sachiko e Arai Takako**

F. Lo Iacono¹, E. Occhionero²

Keywords: Yoshihara Sachiko; Arai Takako; prosodia; pausa; lettura di poesia ad alta voce.

Nell'ultimo decennio le ricerche sul parlato sono progredite velocemente grazie alla diffusione di nuovi strumenti per l'analisi acustica, al supporto delle tecnologie digitali e alla nascita di approcci trasversali. Tra i progressi più interessanti ottenuti in questo contesto, la cui estensione copre ormai varie scuole e tradizioni, si registrano anche le ricerche dedicate alle prosodie del parlato poetico. Simili metodi di ricerca, che attingono anche al mondo delle Digital Humanities, si sono rivelati proficui, inoltre, anche per la metricologia e la stilistica. A tal proposito, ricordiamo i lavori di area anglofona: Byers (1979), Barney (1998), MacArthur, Zellou & Miller (2018); gli studi di area francofona: Puff (2015), Lang (2019); e le ricerche di Lehiste (1990; 1994) e Fant, Kruckenberg & Nord (1991), dedicate al

¹ Federico Lo Iacono, dottorando in Digital Humanities (Linguistica, Linguistica Applicata, Onomastica), Università di Genova e di Torino, federico.loiacono@unito.it.

² Edoardo Occhionero, dottorando in Digital Humanities (Linguaggi, Letterature, Culture Straniere e Tecnologie), Università di Genova e di Torino, edoardo.occhionero@unito.it.

dato acustico del parlato poetico di vari contesti linguistici. Per l'Italia, oltre ai lavori di Bertinetto (1973) e Schirru (2002), ricordiamo il progetto *Voices of Italian Poets* (Colonna, 2022), che mostra la potenzialità di coniugare le classiche considerazioni metrico-stilistiche con analisi fonetiche sulla lettura di poesia ad alta voce. Adottando alcuni strumenti metodologici di quest'ultimo (Praat; VIP-VIEW), e integrandoli con altri software o web services come R e WebMAUS, in questo contributo, si propone uno studio pilota sulla lingua giapponese, varietà linguistica sulla quale ricerche simili sono ancora esigue (Gore 2007; Homma 1983; Morton 1992; Wakui 1994; Yoshizaki 2005). Concretamente, l'obiettivo centrale è quello di indagare, qualitativamente e quantitativamente, il *modus legendi* di due poetesse giapponesi contemporanee cercando di identificare, da una parte, le peculiarità prosodiche e, dall'altra, di cogliere le caratteristiche stilistiche nella gestione della pausa (Banfi 1999; Barbosa 2023) durante la pratica del *rōdoku* (performance di lettura ad alta voce). Verrà descritto un *corpus* di sei interpretazioni poetiche: quattro di Yoshihara Sachiko (1932-2002) e due di Arai Takako (n. 1966). Yoshihara rappresenta una voce ormai consolidata all'interno del canone poetico contemporaneo a verso libero. Pioniera della poesia femminista, è una delle fondatrici della rivista «Gendaishi – La mer» (1983): la sua poetica è caratterizzata da uno spiccato lirismo (Ōoka 2021), nonché, nel dominio testuale, dalla predilezione per un sistema di scrittura basato sul *kyū-kana zukai*. Sul piano della recitazione, le modalità di lettura sembrano avvicinare Yoshihara alla *rhetoric of slowness* (Wakui, 1994), di tradizione classica. Agli antipodi di questa strategia recitativa si posiziona Arai, il cui stile di lettura è contraddistinto da un ritmo più serrato rispetto al normale eloquio. A partire dalla collaborazione con la rivista «Mi'te» (1998), e poi con la pubblicazione di *Tamashii dansu* (Arai 2007) e *Betto to shokki* (Arai 2013), Arai si avvicina a una poesia epico-sperimentale attraverso l'uso di un idioletto poetico, definito dalla stessa autrice «arataka-ben» (Arai 2022), che unisce contemporaneamente tre varietà linguistiche: lo *jōshū-ben* (Gunma), il *kesengo* (Iwate) e alcune contaminazioni dallo *tsugaru-ben* (Hokkaidō). Conseguenzialmente, attraverso questo contributo si desidera rimarcare come alcune innovative

metodologie nate in seno alle DH possano garantire non solo una migliore comprensione delle opere poetiche, ma anche un progresso per la ricerca linguistica, che grazie all'analisi sperimentale di dati sempre più consistenti può migliorare le proprie descrizioni teoriche.

Bibliografia

- Arai T., *Tamashii dansu*, Tokyo, Michitani, 2007.
- Arai T., *Betto to shokki*, Tokyo, Michitani, 2013.
- Arai T., *Kotoba wa odoru / The Dance of Language*, in «The Journal of Kokugakuin University», 123 (10), 2022, pp. 1-23.
- Banfi E. (a cura di), *Pause, interruzioni, silenzi: un percorso interdisciplinare*, Trento, Università degli Studi di Trento, 1999.
- Barbosa P. A., *The Dance of Pauses in Poetry Declamation*, in «Languages», 8 (1), 2023, p. 76.
- Barney T., *Style in performance: The prosody of poetic recitation*, Lancaster (England), University of Lancaster, unpublished doctoral dissertation, 1998.
- Bertinetto P. M., *Ritmo e modelli ritmici: analisi computazionale delle funzioni periodiche nella versificazione dantesca*, Torino, Rosenberg & Sellier, 1973.
- Boersma P., & Weenink D., *Praat: Doing phonetics by computer* [Computer program], Version 6.1.50, 2021, URL: <<http://www.praat.org/>> (ultima consultazione: 12/03/2026).
- Byers P. P., *A formula for poetic intonation*, in «Poetics», 8, 1979, pp. 367-380.
- Colonna C., *Voices of Italian Poets. Storia e analisi fonetica della lettura della poesia italiana del Novecento*, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2022, V.
- Fant G., Kruckenberg A., & Nord L., *Stress patterns and rhythm in the reading of prose and poetry with analogies to music performance*, in Sundberg J., Nord L., & Carlson R. (a cura di), *Music, Language, Speech and Brain: Proceedings of an International Symposium at the Wenner-Gren Center, Stockholm, 5-8 September 1990*, 1991, pp. 380-407.
- Gore M., *Vowel Sequences in Poetry: Occurrence*, in «Japanese. Bulletin of the Faculty of Education, Kagoshima University. Cultural and social science», 59, 2007, pp. 155-159.

- Homma Y., *The rhythm of tanka, short Japanese poems*, in *Proc. XIIIth Int. Congr. Linguistics. Tokyo 1982*, Tokyo, Proceedings Pub. Committee, 1983, pp. 618-624.
- Kisler T. Reichel U. D., & Schiel F., *Multilingual processing of speech via web services*, in «Computer Speech & Language», 45, 2017, pp. 326-347.
- Lang A., Murat M., & Pardo C. (a cura di), *Archives sonores de la poésie*, Dijon, Les Presses du réel, 2019.
- Lehiste I., *Phonetic investigation of metrical structure orally produced poetry*, in «Journal of Phonetics», 18 (2), 1990, pp. 123-133.
- Lehiste I., *Poetic metre, prominence, and the perception of prosody: a case of intersection of art and science of spoken language*, in *Proc. 3rd International Conference on Spoken Language Processing (ICSLP 1994)*, 1994, pp. 2237-2244, doi: 10.21437/ICSLP.1994-1.
- MacArthur M., Zellou G., & Miller L. M., *Beyond Poet Voice: Sampling the (Non-) Performance Styles of 100 American Poets*, in «Journal of Cultural Analytics», April 18, 2018, doi: 10.31235/osf.io/5vazx.
- Morton L., *Translating Japanese Poetry: Reading as Practice*, in «The Journal of the Association of Teachers of Japanese», 26 (2), 1992, pp. 141-179.
- Ōoka M., *Yoshihara Sachiko no shi*, in S. Yoshihara, *Shishū*, Shichōsha, Tokyo, 2021, p. 143.
- Puff J.-Fr. (a cura di), *Dire la poésie?*, Nantes, Cécile Default, 2015.
- R Core Team, *R: A Language and Environment for Statistical Computing*, Vienna, R Foundation for Statistical Computing, 2021, <<https://www.R-project.org/>> (ultima consultazione: 12/03/2026).
- Schirru G., *Correlati acustici del ritmo linguistico*, in Buffoni F. (a cura di), *Ritmologia. Atti del Convegno Il ritmo del linguaggio. Poesia e traduzione (Casino, 22-24 marzo 2001)*, Milano, Marcos y Marcos, 2002, pp. 267-304.
- Wakui T., *Prosody, Diction, and Lyricism in Modern Japanese Poetry (shi)*, Ph.D. dissertation, Columbia University, 1994.
- Yoshihara S., *Shishū*, Shichōsha, 2021, I.
- Yoshizaki S., *Kotoba no rizumu to shiika no rizumu kenkyū / A Study of Rhythm in Japanese Language and Poetry*, in «Bulletin of the Faculty of Education, Kagoshima University. Cultural and social science», 56, 2005, pp. 67-88.

Prospettive della ricerca *corpus-based* sui manuali (con l'esempio dell'analisi del *corpus* dei manuali di russo come lingua straniera)

D. Lyadskaya¹

Keywords: linguistica dei *corpora*; ricerca *corpus-based*; *corpus-based textbook analysis*; lessico.

La presente relazione prende in esame le diverse dimensioni di un'analisi quantitativa e qualitativa in un *corpus* dei manuali di russo come LS pubblicati in Italia nel periodo dal 2017 al 2022. Come è noto, un *corpus* linguistico rappresenta una raccolta bilanciata di testi appositamente selezionati e annotati, disponibili in formato elettronico che presentano la possibilità di effettuare ricerche. Con l'obiettivo di esplorare e definire le specificità semantiche dei contenuti linguistici nei manuali di russo come LS, abbiamo costruito un *corpus* di tali manuali e lo abbiamo chiamato RuFLIt (*Russian as a Foreign Language in Italy*).

La compilazione del *corpus* RuFLIt e la successiva indagine *corpus-based* dei manuali (*corpus-based textbook analysis*) hanno incluso le seguenti fasi: a) estrazione dei contenuti linguistici dei manuali per costruire un *corpus*; b) caricamento dei contenuti linguistici in una tabella e la loro annotazione a seconda della loro provenienza e della loro appartenenza alle attività didattiche; c) caricamento del *corpus* dei manuali nel

¹ Diana Lyadskaya, docente di Lingua e cultura russa presso il Liceo linguistico Da Vigo Nicoloso (Rapallo, GE), dianalyadskaya777@gmail.com.

corpus manager Sketch Engine e analisi dei dati attraverso la formazione di elenchi Wordlist (parole più frequenti) e Keywords (parole chiave); d) estrazione dei campioni del lessico (100 e 200 parole) dagli elenchi Wordlist e Keywords e distinzione delle parole in gruppi tematici con l'obiettivo di evidenziare i campi semantici più rappresentati.

Pertanto, grazie alla struttura e all'annotazione realizzata del *corpus* dei manuali RuFLIt è stato possibile individuare le seguenti prospettive di ricerca *corpus-based*: a) confronto dei due *corpora* simili dei manuali di russo come lingua straniera (quelli pubblicati in Italia e quelli pubblicati in Russia) con l'obiettivo di estrarre e di esplorare le parole più frequenti e le parole chiave dei due *corpus*; b) creazione dei *subcorpora* (uno per ciascuno dei manuali esaminati) e il loro confronto con il *corpus* intero per esplorare le differenze e le particolarità dei contenuti lessicali nei diversi manuali inclusi nel *corpus*; c) creazione e confronto dei *subcorpora* per esplorare il lessico appartenente alle diverse attività didattiche all'interno dei manuali; d) indagine delle specifiche unità lessicali nel contesto attraverso l'utilizzo della funzione KWIC (Keyword-in-Context).

Bibliografia

- Biber D. *et al.*, *Corpus Linguistics: Investigating Language Structure and Use*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.
- Cardona M., & De Iaco M., *Parole nella mente, parole per parlare. Il lessico nell'apprendimento delle lingue*, Canterano, Aracne, 2020.
- Freddi M., *Linguistica dei corpora*, Roma, Carocci, 2014.
- Hunston S., *Corpora in Applied Linguistics*, Cambridge, Cambridge University Press, 2002.
- Lapošina A., *Korpus tekstov učebnikov RKI kak instrument analiza učebnykh materialov*, in «Russkij jazyk za rubežom», 6, 2020, n. 6, 2020, pp. 22-28.
- Lapošina A., & Lebedeva M., *Korpusnyj podchod k rešeniju problemy otbora leksiki v obučenii RKI*, in «Slavica Helsingiensia 52: Russian language in the multilingual world», 2019.

- Magnati D., Legittimo F., Bejenari O., Cotta Ramusino P., & Halavanava M., *Davajte! Comunicare in russo*, 4 voll., Milano, Hoepli, 2017-2022.
- Shibarova A., & Yarin A., *Raz, dva, tri! Corso di lingua russa*, 2 voll., Milano, Hoepli, 2019-2022.
- Tracy-Ventura N., & Paquot M., *The Routledge Handbook of Second Language Acquisition and Corpora*, London, Routledge, 2021.
- Vanin M., & Zanivan B., *Ura!*, 3 voll., Bologna, Zanichelli, 2020-2021.

Nuove possibilità per gli archivi d'arte contemporanea: un caso studio, gli archivi digitali dell'Arte Povera

F. Y. Masri¹

Keywords: accessibilità; arte povera; arte contemporanea; archivio; fruibilità.

Il dibattito sugli archivi è un tema cruciale nell'ambito delle Digital Humanities e non solo. Quello degli archivi d'artista è un caso che permette di analizzare le varie possibilità di applicazione delle nuove tecnologie all'interno di un ambiente multidisciplinare come quello dell'archivio, ma risulta spesso insondato. Lo studio si propone di confrontare gli archivi digitali degli artisti di un unico movimento dell'arte contemporanea, quello dell'Arte Povera. Porre tale riferimento permette di avere a disposizione dati di diverse personalità, spesso con espressività proprie, ma comunque legate da diversi elementi comuni che ne permettono un solido confronto. La possibilità di confrontarsi con l'ambito del contemporaneo consente la certezza della presenza di materiale digitalizzabile e la possibilità di approfondire tematiche strettamente attuali e legate al digitale come l'utilizzo di materiale audiovisivo.

¹ Filippo Yahia Masri, dottorando in Digital Humanities (Arte, Spettacolo e Tecnologie Multimediali), Università di Genova, filippoyahia.masri@edu.unige.it.

Per quanto le personalità sorte attorno all'Arte Povera furono molte, il contributo si concentra su una selezione di esempi che permettono di comprendere le diverse metodologie di archiviazione digitale: nello specifico, verranno indagati gli archivi di Alighiero Boetti, Giulio Paolini, Mario e Marisa Merz, Michelangelo Pistoletto, Piero Gilardi. L'analisi comporterà il confronto fra i diversi archivi digitali, concentrandosi su tre aspetti imprescindibili, ma non sempre disponibili per il pubblico: catalogo delle opere, informazioni sull'artista, archiviazione e catalogazione delle fonti digitalizzate. Il lavoro procederà con la comparazione dei diversi archivi sotto diversi aspetti:

- digitalizzazione e conservazione del materiale presente negli archivi;
- accessibilità e fruibilità del materiale online;
- interfaccia utente ed esperienza;
- approcci interdisciplinari;
- analisi dei dati e ricerca.

Il modello di riferimento per tutto il contributo è l'archivio digitale della Fondazione Giulio e Anna Paolini, esempio virtuoso per il tema trattato. L'ultimo aggiornamento del sito (disponibile al pubblico da marzo 2024) rappresenta un primo modello utilizzabile come standard per completezza e fruibilità, ma comunque implementabile.

Il lavoro consentirà di comprendere le differenze di approccio da parte dei vari archivi digitali presi in esame e di definire un possibile standard applicativo che vada incontro alle necessità di ciascuno di essi, con l'ambizione di creare una via percorribile da tutti gli archivi oggetto dello studio. In questa maniera, gli archivi fisici (nel caso degli artisti presi in esame – tutti a gestione privata – sempre ricchi e articolati) potranno essere trasferiti nella controparte online, aprendosi a tutte le possibilità offerte da un ambiente digitale e garantendo fruibilità e accessibilità.

Bibliografia

Damiani C., *Gli archivi dell'arte. Gestione e rappresentazione tra analogico e digitale*, Milano, Editrice Bibliografica, 2023.

Foster H., *An archival impulse*, in «October», 110, 2004, pp. 3-22.

Reed M., *From the Archive to Art History*, in «Art Journal», 76 (1), 2017, pp. 121-128.

Travelling Culture: the Thematic Path as a Tool for the Enjoyment of Cultural Heritage

*T. Pasciuto*¹

Keywords: Thematic path; ontology; GLAM; Digital Humanities.

Cultural heritage serves as a unifying force, linking individuals to their communities, thereby influencing their identity and developmental trajectories. Acknowledged by the United Nations Human Rights Council, it stands as a fundamental right for individuals to contribute to and commemorate their cultural heritage (Human Rights Council of United Nations 2011). This phenomenon fosters sentiments of pride, belonging, and cohesion, while concurrently raising understanding and respect between heterogeneous communities. Importantly, cultural heritage transcends temporal confines, exerting a dynamic influence on both contemporary society and future generations (Willis 2014).

Facilitating the right to enjoy cultural heritage through digital technologies and online consultations represents a significant advancement in democratizing access to cultural experiences (Kolokytha & Rozgonyi 2021). Digital platforms offer a wealth of opportunities for

¹ Tiziana Pasciuto, dottoranda in Digital Humanities (Lingue, Culture e Tecnologie Digitali), Università di Genova-CNR-IMATI, tiziana.pasciuto@edu.unige.it.

individuals to explore, interact with, and learn about cultural heritage regardless of geographical or physical limitations.

This study aims to develop an ontological module specifically designed for thematic paths, with the purpose of enhancing the enjoyment of cultural heritage.

Thematic cultural paths hold significance for various reasons: often they consist of curated collections of resources linked by a common theme and are frequently encountered in cultural heritage management platforms (i.e. digital libraries or museum websites). These platforms employ strategic approaches to make heritage more accessible to users, utilizing thematic paths as tools for in-depth exploration and as ‘showcases’ for the cultural resources under their custodianship. Additionally, the incorporation of thematic paths is highly sought after and often integrated into projects aimed at enhancing cultural heritage experiences (Pasciuto *et al.* 2021). These paths serve to organize and present cultural content in a coherent and engaging manner, facilitating meaningful connections and interpretations for users. Overall, the development of an ontological module for thematic paths represents a step towards improving the accessibility, coherence, and impact of cultural heritage experiences in digital environments.

Nevertheless, despite the existence of numerous examples of thematic paths, often indicated with the same terminology or minor variations, a universally recognized pattern for their structural organization remains absent. In order to find a comprehensive definition of the term ‘Thematic path’ a review of international literature has been conducted, that reveals numerous definitions and nuanced interpretations associated with this concept (Agosti, Orio & Ponchia 2018; Belias, Vasiliadis & Zaftis 2020; Committee of Ministers of the Council of Europe 2013; Costakis 2003; Mathioudakis *et al.* 2022; Palombini 2017; Trichopoulos *et al.* 2021; Tsartas 2010).

By synthesizing these varied perspectives, the study proposes a new all-encompassing definition for ‘Thematic path’ and identifies its main inherent requirements, accompanied by concise descriptions.

Having extracted this information, from the study emerged that, within the GLAM (Galleries, Libraries, Archives, and Museums) domain, despite the presence of numerous ontologies pertaining to cultural heritage, there is currently no ontology specifically tailored for representing thematic paths. For these reasons, a first version of the ontology, named Cultural Thematic Path (CTP) Ontology, is currently under development. It aims to be self-contained yet easily reusable with various existing domain ontologies: appropriate alignments are also planned to be provided subsequently.

Bibliography

- Agosti M., Orio N., & Ponchia C., *Promoting user engagement with digital cultural heritage collections*, in «International Journal on Digital Libraries manuscript», 19, 2018, pp. 353-366.
- Belias D., Vasiliadis L., & Zaftis E., *The Impact of Cultural Routes on Traditional Settlements: The Case of Greece*, in Katsoni V., Spyriadis T. (eds.), *Cultural and Tourism Innovation in the Digital Era. Springer Proceedings in Business and Economics*, Cham, Springer, 2020, pp. 123-134.
- Committee of Ministers of the Council of Europe: CM/Res(2013)66 – *Confirming the establishment of the Enlarged Partial Agreement on Cultural Routes (EPA)*, 2013.
- Costakis M., *Tourism-culture. The international experience, cultural tourism and development*, National Center for Public Administration, 2003.
- Human Rights Council of United Nations: A/HRC/17/38, *Report of the independent expert in the field of cultural rights*, Farida Shaheed, 2011.
- Kolokytha O., & Rozgonyi, K., *From social distancing to digital un-distancing: The COVID-19 pandemic and new challenges for digital policy in the cultural and audio-visual sectors*, in «Journal of Digital Media & Policy», 12 (1), 2021, pp. 177-184.
- Mathioudakis G., Klironomos I., Partarakis N., Papadaki E., Volakakis K., Anifantis N., Papageorgiou I., Pavlidis S. A., Antona M., & Stephanidis, C., *InCulture: A Collaborative Platform for Intangible Cultural Heritage Narratives*, in «Heritage», 5, 2022, pp. 2881-2903.

- Palombini A., *Storytelling and telling history. Towards a grammar of narratives for Cultural Heritage dissemination in the Digital Era*, in «Journal of Cultural Heritage», 24, 2017, pp. 134-139.
- Pasciuto T., Albertoni R., Maggi R., Artese M. T., Gagliardi I., & Gentilini M., *Travelling Culture: Define, Implement, Enrich and Disseminate the Digital Cultural Heritage. The "DigitXL Project" Case Study. Towards Smart and Inclusive Learning Ecosystem*, in *EDEN Research Workshop Proceedings*, Dubrovnik, 19-20 September 2022, pp. 134-139.
- Trichopoulos G., Aliprantis J., Konstantakis M., Michalakis K., Mylonas P., Voutos Y., & Caridakis G., *Augmented and personalized digital narratives for Cultural Heritage under a tangible interface*, in «16th International Workshop on Semantic and Social Media Adaptation and Personalization (SMAP)», 2021, pp. 1-5.
- Tsartas P., *Greek tourism development: characteristics, research, proposals*, Paris, Kritiki Publishing, 2010.
- Willis K. G., *Chapter 7 – The Use of Stated Preference Methods to Value Cultural Heritage*, in: Ginsburgh V. A., & Throsby D. (eds.), *Handbook of the Economics of Art and Culture*, 2, Elsevier, 2014, pp. 145-181.

La performance digitale tra *user experience design* e Metaverso

F. Patti¹

Keywords: metaverso; esperienza; design; *performance community*; UX.

Dalla metà degli anni Novanta, l'utente è stato sempre più spesso invitato a vivere un'esperienza insolita in cui fisico e digitale si fondono. Il termine stesso *user experience* (UX) fa riferimento al modo in cui le persone vivono l'incontro con un sistema; estende la tradizionale progettazione della *Human Computer Interaction* (HCI) affrontando tutti gli aspetti del prodotto o del servizio così come vengono percepiti dall'utente. Il sistema di classificazione UX si basa sulle sensazioni, le preferenze, gli atteggiamenti, le aspettative e le risposte emotive dell'utente. Tuttavia, l'importanza drammaturgica della UX nelle esperienze performative digitali online non è ancora stata riconosciuta.

Internet ha favorito l'emergere di comunità virtuali e di forme di partecipazione creativa (Bazzichelli 2006; Monteverdi 2023). Come evoluzione della rete, il Metaverso (Ball 2022) è oggi un ecosistema altamente performativo, interattivo e basato sulla comunità. Rappresenta un cambiamento fondamentale nella nozione odierna di 'essere online', ridefinendo i confini

¹ Federica Patti, Dottoranda in Patrimonio Culturale e produzione storico-artistica, audiovisiva e multimediale, Dipartimento di Studi Umanistici, Università di Torino, f.patti@unito.it.

tra fisico e virtuale, privato e collettivo, umano e più che umano (Barad 2007; Braidotti 2013). Prima e dopo la pandemia, è emerso come ecosistema cruciale per esperienze sociali, per facilitare conversazioni, progetti creativi e interazioni collettive. Può quindi essere concepito come una quinta parete (Steyerl 2021), un *théatron* virtuale (Del Gaudio 2020) per la messa in scena di performance digitali (Dixon 2007)? Questo contributo propone una definizione delle performance digitali presentate in ambienti virtuali online 3D, di OTONI (Boccia Artieri 2023): proponendo come caso di studio la performance *Humanverse* di Martin Romeo su Spatial (2023), si individuerà l'influenza del sistema tecnologico scelto sulla poetica performativa, drammaturgica, partecipativa e di costruzione della comunità di questo tipo di evento virtuale. Facendo riferimento anche a esempi precedenti come *Remote Connection* di Giacomo Verde (2001) e *Second Soup* di Gazira Babeli su Second Life (2007), l'intervento si propone di individuare quale modello mentale (Norman, 2013) e quale tipo di esperienza interattiva Romeo ha proposto al pubblico e perché, secondo la filosofia dello UX design. Come ha progettato questo sistema di interazione uomo-computer per creare l'azione performativa collettiva e l'ambiente scenico (Patti 2024), e se queste scelte possono generare una drammaturgia narrativa. Che tipo di patto empatico con lo spettatore implicano e infine, come sostiene Gene Youngblood (2020), se le tecnologie possono essere anche siti di risocializzazione, γυμνάσιον, 'palestre' per costruire comunità consapevoli.

Bibliografia

- Ball M., *Metaverso. Cosa significa, chi lo controllerà e perché sta rivoluzionando le nostre vite*, Milano, Garzanti, 2022.
- Barad K., *Meeting the universe halfway. Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*, Durham-London, Duke University Press, 2007.
- Bazzichelli T., *Networking. La rete come arte*, Milano, Costa & Nolan, 2006.
- Boccia Artieri G., *OTONI – Oggetti Teatrali Online Non-Identificati: prospettive sulla liveness del teatro digitale*, in «Connessioni

- Remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», 6, 2023, doi: 10.54103/connessioni/22459.
- Braidotti R., *The posthuman*, Cambridge, Polity Press, 2013.
- Del Gaudio V., *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Milano, Meltemi, 2020.
- Dixon S., *Digital Performance*, Cambridge Mass.-London, The MIT Press, 2007.
- Monteverdi A. M., *Giacomo Verde. Installazioni interattive, Tv comunitarie, Net Art, Tecnoteatro (1992-2002)*, Milano, Milano University Press, 2023.
- Norman D., *The Design of Everyday Things*, New York, Basic Books, 2013 (ed. or. 1988).
- Patti F., *The FIFTH WALL. On DIGITAL PERFORMANCE between USER EXPERIENCE DESIGN and the METAVERSE*, in «Body, Space & Technology», 21, 2024, doi: 10.16995/bst.11230.
- Steyerl H., *The Fifth Wall*, 2021, URL: <<https://www.hebbel-am-ufer.de/en/hau3000/hito-steyerl-the-fifth-wall>> (ultima consultazione: 12/03/2026).
- Youngblood G., *Expanded Cinema: Fiftieth Anniversary Edition*, New York, Fordham University Press, 2020.

(S)oggetti della ricerca: riflessione sulle prospettive degli attori coinvolti nell'apprendimento delle lingue straniere in contesti museali attraverso tecnologie didattiche

*M. Tolaini*¹

Keywords: Digital Humanities; pedagogia sperimentale; didattica museale; tecnologie didattiche; apprendimento delle lingue.

Le Digital Humanities (DH) si configurano come campi di ricerca complessi e stratificati, nati dall'intersezione delle scienze umanistiche e informatiche. Dopo essersi costituite come discipline autonome, le DH hanno esteso la propria applicazione in vari ambiti di ricerca, generando nuove intersezioni e aumentando la loro complessità. L'unione tra Digital Humanities e pedagogia sperimentale rappresenta un esempio di questa complessità, poiché coinvolge una vasta gamma di variabili e soggetti, in quanto l'ultima disciplina tratta spesso di ricerche che prevedono la collaborazione tra istituti di ricerca, istituti di istruzione e altri enti (Creswell 2012). Questa ulteriore stratificazione e complessità può trasformarsi in realtà in una ricchezza, in quanto ogni categoria di soggetti porta con sé esperienze e percezioni uniche su come integrare le tecnologie nel campo degli studi umanistici, considerando i vantaggi e le sfide di questa unione. Infatti, se opportunamente coinvolti e interrogati con adeguati strumenti di rilevazione, essi diventano «soggetti,

¹ Maria Tolaini, dottoranda in Digital Humanities (Lingue, Culture e Tecnologie Digitali), Università di Genova, maria.tolaini@edu.unige.it.

non oggetti di ricerca» (Cohen, Manion & Morrison 2007). Il presente contributo illustra un caso studio sull'apprendimento delle lingue straniere in contesti museali attraverso l'uso di tecnologie didattiche. La ricerca ha coinvolto diversi soggetti: gli studenti partecipanti all'azione sperimentale e soggetti attivi del proprio apprendimento (secondo le teorie vygotskyane), i docenti co-progettatori, esperti della loro materia e a conoscenza dei punti di forza e di debolezza dei componenti delle loro classi (Schenke *et al.* 2017), soggetti afferenti al Dottorato in Digital Humanities dell'Università degli Studi di Genova e lo staff del Castello D'Albertis Museo delle Culture del Mondo, detentore delle conoscenze relative alla collezione museale e fornitore degli strumenti per poterla interpretare in modo da creare percorsi didattici museali adeguati (Rymarczyk 2013). La ricerca semi-sperimentale si è suddivisa in due fasi: una fase pilota e una fase sperimentale. Nella fase pilota, 37 studenti, 4 docenti (tra cui una docente di lingua inglese), soggetti afferenti al Dottorato in Digital Humanities dell'Università degli Studi di Genova e lo staff del museo hanno contribuito al progetto. Nella fase sperimentale, il numero degli studenti è aumentato a 130 e quello dei docenti di lingua inglese a 5. Questo contributo contestualizza la ricerca descrivendo brevemente la metodologia delle fasi pilota e sperimentale e si concentra poi sull'analisi delle modalità di coinvolgimento dei diversi soggetti nella progettazione, conduzione e partecipazione delle esperienze pilota e sperimentale, evidenziando la ricchezza derivante dalla pluralità di prospettive. Inoltre, si propone una riflessione sui metodi già utilizzati e che si intendono utilizzare per raccogliere informazioni sulla percezione dei soggetti riguardo al ruolo delle tecnologie nella costruzione della conoscenza nell'ambito della ricerca sperimentale.

Bibliografia

Cohen L., Manion L., & Morrison K., *Research Methods in Education*, London, Routledge, 6th ed., 2007 (ed. or. 1985).

- Creswell J. W., *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*, Boston, Pearson, 4th ed., 2012 (ed. or. 2002).
- Rymarczyk J., *Foreign language learning with new technologies in the museum*, in Rymarczyk J. (a cura di), *Foreign Language Learning Outside School: Places to see, learn and enjoy*, Frankfurt am Main, Peter Lang, 2013, pp. 159-169.
- Schenke W., Van Driel J. H., Geijssels F. P., & Volman M. L. L., *Closing the feedback loop: A productive interplay between practice-based research and school development through cross-professional collaboration in secondary education*, in «Professional Development in Education», 43 (5), 2017, pp. 860-880.
- Tolaini M., *I musei come promotori di competenze digitali in soggetti anziani*, in Muscarà M., Poce A., Re M. R., & Romano A. (a cura di), *Heritage education. Tecnologie, patrimonio immateriale, paesaggio e sostenibilità Conferenza Internazionale "Heritage Education. Comparing practices and experiences"*, Pisa, ETS, 2024, pp. 89-97.
- Poce A., Contardi L., Innocentini G., Tolaini M., Torre E. M., & Pirchi S., *Distance Learning and Online Peer Tutoring for Better Digital Education Environments: a post-graduate experience*, in «Ubiquity Proceedings», atti del convegno "Yes we can!" – *Digital Education for Better Futures (EDEN 2023 Annual Conference)*, 3 (1), 2023, pp. 438-443.
- Tolaini M., *Promuovere inclusione e benessere attraverso l'apprendimento digitale delle lingue in contesti museali*, in Fabbri M., Malavasi P., Rosa A., & Vannini I. (a cura di), *Sistemi educativi, Orientamento, Lavoro*, Lecce, Pensa MultiMedia, 2023, pp. 316-318.
- Tolaini M., *Fostering Inclusion and Well-Being Through Digital Language Learning in Museum Contexts*, in Guralnick D., Auer M. E., & Poce A. (a cura di), *Innovative Approaches to Technology-Enhanced Learning for the Workplace and Higher Education. Proceedings of 'The Learning Ideas Conference' 2023*, Cham, Springer, 2023, pp. 549-559.
- Tolaini M., *Promuovere il benessere in soggetti anziani attraverso il digital storytelling al museo*, in Poce A. (a cura di), *Studi Empirici di Educazione Museale 3*, Napoli, ESI, 2023, pp. 265-279.

Al di là dell'oggetto: riflessioni sul concetto di 'osservabile' per la costruzione di un *corpus* di discorso mediatico bilingue

*E. M. Vercelli*¹

Keywords: analisi del discorso; osservabile; interdisciplinarietà; rappresentazioni mediatiche.

Le Digital Humanities (DH) rappresentano un campo di studio, ricerca, insegnamento e innovazione all'intersezione tra teorie, metodologie e tecnologie informatiche e scienze umanistiche e sociali. Essendo un ambito, per sua natura, interdisciplinare, eterogeneo e in continua evoluzione, è anche di difficile definizione e il dibattito sulla possibilità che costituisca effettivamente una «disciplina a sé stante» (Schreibman, Siemens & Unsworth 2004) è tuttora aperto. All'interno delle DH, si inseriscono quelle pratiche e discipline umanistiche che, tradizionalmente, non facevano uso di tecnologie informatiche, ma che, vittime del paradosso di fondo individuato da Fiormonte (2012), pur di sopravvivere ed evitare di esserne assorbite, hanno dovuto (e devono ancora) dimostrare di essere al passo coi tempi e integrare tecniche e strumenti digitali nella propria pratica. Un tentativo di abbracciare l'intrinseca interdisciplinarietà ed eterogeneità delle DH ci è offerto dall'Analisi del Discorso di 'scuola' Francese (ADF), che nasce e si situa al crocevia tra ambiti di studio e ricerca

¹ Elena Margherita Vercelli, dottoranda in Digital Humanities (Lingue, Culture e Tecnologie Digitali), Università di Genova, 4264657@studenti.unige.it.

diversi (linguistica, sociologia e scienze della comunicazione, per citarne alcuni), riguarda le articolazioni che legano un testo e un luogo sociale e si presta dunque al dialogo tra più discipline. Lo studio del discorso come strumento di accesso alle rappresentazioni del ‘reale’ richiede di definire, discernere e giustificare gli elementi da analizzare, ossia i cosiddetti ‘osservabili’ in ADF. Insita al concetto di osservabile è la sua ambivalenza, in quanto «non può essere ridotto a dati sensibili, né può essere confuso con ciò che esiste» (Jaubert 2017, trad. dell’autrice). Inoltre, l’osservabile è relazionale perché considera l’interdipendenza tra le condizioni di osservazione, lo sguardo del ricercatore e l’oggetto della ricerca. Ma come si mettono in dialogo tali elementi con i metodi di analisi e le dimensioni critiche e socio-politiche che impregnano il discorso? A partire da una prospettiva «senza confini, [...] multilingue e multidisciplinare» (Mounier 2010, p. 451, trad. dell’autrice), tenteremo di problematizzare il concetto di ‘osservabile’ in relazione al ruolo di chi osserva e proporremo quindi qualche riflessione su come un approccio misto possa contribuire alla creazione di nuove conoscenze situate prendendo come esempio lo studio delle rappresentazioni di persone migranti nel discorso mediatico italiano e francese. La ricerca si propone, infatti, di osservare e confrontare le differenze nelle costruzioni socio-discorsive dei profughi ucraini in fuga dal conflitto russo-ucraino del 2022 e quelle dei rifugiati mediorientali protagonisti della ‘crisi dei migranti’ europea del 2015, nel discorso di stampa. Nonostante l’abbondanza di studi sul discorso mediatico riguardante la migrazione (Calabrese & Veniard 2018), il confronto tra le rappresentazioni di questi gruppi di rifugiati rimane poco esplorato (Gallant 2022) e non è ancora stato affrontato da una prospettiva di linguistica comparativa italo-francese. Come si possono, però, costruire *corpora* comparabili di dati autentici e rappresentativi nelle due lingue-culture prese in esame? Dall’effettiva disponibilità e possibilità di accesso ai dati empirici alla ‘vulnerabilità’ delle rappresentazioni di determinati (s)oggetti, passando per il ruolo della lingua-cultura nelle stesse, proveremo ad avanzare qualche considerazione sulle sfide e opportunità introdotte da tali osservabili.

Bibliografia

- Calabrese L., & Veniard M. (a cura di), *Penser les mots, dire la migration*, Louvain-la-Neuve, Académia-L'Harmattan, 2018, pp. 71-79.
- Fiormonte D., *Towards a Cultural Critique of the Digital Humanities*, in «Historical Social Research/Historische Sozialforschung», 2012, pp. 59-76.
- Gallant K. F., *The 'Good' Refugee / Welcome: On the Role of Racism, Sexism, and Victimhood When Fleeing from War*, in «DiscourseNet Collaborative Working Paper Series», 8 (3), 2022, n. monografico.
- Haraway D., *Situated Knowledges: the Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*, in McDowell L. & Sharp J. (a cura di), *Space, Gender, Knowledge: Feminist Readings*, London, Routledge, 2016 (ed. or. 1997), pp. 53-72.
- Jaubert A., *Linguistique(s) du discours et stylistique points de vue sur l'observable*, in «Le Discours et la Langue Revue de linguistique française et d'analyse du discours», 2017, n. monografico, URL: <<https://hal.science/hal-02078820/document>> (ultima consultazione: 08/05/2026).
- Longhi J., *Humanités, numérique: des corpus au sens, du sens aux corpus*, in «Questions de Communication», 31, 2017, pp. 7-17.
- Mayaffre D., *Rôle et place du corpus en linguistique. Réflexions introductives*, in *Actes du colloque JETOU'2005*, Toulouse, Université de Toulouse-Le Mirail, 2005, pp. 5-17.
- Mounier P., *Manifeste des Digital Humanities. ThatCamp*, in «Journal des anthropologues», 122-123, 2010, pp. 447-452.
- Paveau M. A., *Le discours des vulnérables. Proposition théorique et politique*, in «Cadernos de Linguagem e Sociedade», 18 (1), 2017, pp. 135-157.
- Schreibman S., Siemens R., & Unsworth, J., *The Digital Humanities and Humanities Computing: An Introduction*, in Schreibman S., Siemens R., & Unsworth J., *A Companion to Digital Humanities*, Oxford, Blackwell Publishing, 2004, pp. XXIII-XXVII.

Weltliteratur really exists?

*Q. Zhang*¹

Keywords: World Literature; Digital Humanities; Distant Reading; Computational Criticism; Singularity and Plurality.

The Goethean idealization of Weltliteratur in the 19th Century did not see its both inspiring and problematically experimental realization until the 20th Century, when the advent of the Digital Age, the mélange of ‘Digital’ with the plural ‘Humanities’, presented a perfect timing for Franco Moretti to propose, at the beginning of the 21st Century (with his ‘Conjectures’ and two supporting methodologies: ‘Distant Reading’, originated from the *longue durée* approach of the French Annales School, and ‘Computational Criticism’, as a stance to differentiate himself from the troublesome and paradoxical concept of ‘Digital Humanities’), a new paradigm shift. But did and does the neo-positivist ‘rationality’ finally dispel the ‘obscure cloud’ inside which the problem of Weltliteratur finds itself trapped? The tension between global and local, between heterogeneity and homogeneity, between subjective and objective, between text and meaning, between

¹ Qian Zhang, dottoranda in Digital Humanities (Linguaggi, Letterature, Culture Straniere e Tecnologie), Università di Torino e di Genova, qian.zhang@unito.it.

canon and non- canon, between nation and world, between center and margin, appears to remain unresolved, a situation interpreted by Sloterdijk as thin-walled immunological microspheres situated in historically active macrospheres. Could the non-deciding and non-judging Sloterdijkian color 'grey' be really an auspicious status? To confront the digital shift in World Literature, this study concludes, it may require not only the Lukacsean acceptance of the 'fundamental dissonance' presented in literature 'without looking for a resolution', but also the audacity to realize the singular untranslatable discrete in the plural complexity.

Bibliography

- Dinsman M., *The Digital in the Humanities: An Interview with Franco Moretti*, LA Review of Books, March 2016.
- Hackler R. M., & Kirsten G., *Distant Reading, Computational Criticism, and Social Critique: An Interview with Franco Moretti*, in «Le foudaldien 2», 1, 2016, pp. 1-17.
- Hanks W. F., & Severi C. (eds.), *Translating Worlds: The Epistemological Space of Translation*, Chicago, HAU, 2015.
- Ingraham M., *An Interview with Matthew Jockers (2016, August 30)*, retrieved from <<https://manifold.umn.edu/read/an-interview-with-matthew-jockers/section/d0002c9f-469b-4820-%209e70-95fa3e01ddad>> (ultima consultazione: 08/02/2024).
- Lukács G., *The Theory of the Novel: A Historico-Philosophical Essay on the Forms of Great Epic Literature*, Cambridge, MIT press, 1974.
- Moretti F., *Conjectures on World Literature*, in «New Left Review», 2 (1), 2000, pp. 54-68.
- Moretti F., *Distant Reading*, London-New York, Verso Books, 2013.
- Moretti F., *Lukacs's Theory of the Novel Centenary Reflections*, in «New Left Review», 91, 2015, pp. 39-42.
- Moretti F. (ed.), *The Novel, Volume 1: History, Geography, and Culture*, Princeton, Princeton University Press, 2007.

- Moretti F. (ed.), *The Novel, Volume 2: Forms and Themes*, Princeton, Princeton University Press, 2007.
- Schreibman S., Siemens R., & Unsworth J., *The Digital Humanities and Humanities Computing: An Introduction*, in Schreibman S., Siemens R., & Unsworth J., *A Companion to Digital Humanities*, Blackwell Publishing, 2004, pp. XXIII-XXVII.
- Sloterdijk P., *Globes: Macrospherology* (Vol. 2), South Pasadena, Semiotext(e), 2014.
- Sloterdijk P., *Grigio: Il Colore della Contemporaneità*, Venezia, Marsilio, 2023.

Apporti della teoria del testo di Roland Barthes nell'editorializzazione dei contenuti di un'edizione digitale

M. Zibardi¹

Keywords: Barthes; edizioni digitali; ipertestualità; multimedialità.

Contributi recenti come quello di Gefen, così come quelli di Landow e Bolter, testimoniano la coerenza tra la riflessione teorica barthesiana e la testualità digitale, soprattutto per l'utilizzo dell'ipertesto. Tuttavia, altri aspetti della riflessione di Barthes devono essere esplorati per una migliore descrizione dell'orizzonte di conoscenza individuato dalle edizioni digitali. Il presente intervento intende dunque richiamare alcuni concetti della teoria barthesiana e le conseguenze da essi implicate dal punto di vista dell'approccio epistemologico nei confronti delle edizioni digitali.

La prima nozione presa in esame sarà quella di *écriture*, ossia: «*langage littéraire transformé par sa destination sociale*» (Barthes 2014, p. 18). Risultato di una tensione dialettica tra *langue*, la facoltà di linguaggio condivisa da una comunità di parlanti, e *style*, l'espressione verbale proveniente dall'interiorità di ognuno, l'*écriture* si configura come un patto tra l'espressione individuale e le norme della società. Per la sua natura ibrida, la nozione si può avvicinare a quella di *posture* di Meizoz, oppure a quella di *espace intertextuel* di Kristeva. Ciò significa

¹ Matteo Zibardi, dottorando, Faculté des Lettres, Sorbonne Université.

che il testo letterario è un fenomeno complesso, dal momento che si configura sia come una rete di significati esterni al testo stesso, sia come il prodotto di un soggetto produttore all'interno di un contesto sociale. Da questo punto di vista, l'ipertestualità è lo strumento informatico grazie al quale è possibile ristabilire tale rete di significati, mentre la multimedialità consente l'aggiunta di materiali che aprono alla possibilità di una conoscenza complessiva dell'impatto societario del prodotto (il libro o il documento) e del soggetto produttore (l'autore).

Altra coppia oppositiva fondamentale è la distinzione tra *œuvre* e *texte* che designa due differenti approcci epistemologici nei confronti del testo; L'*œuvre* considera la letteratura come un sistema chiuso, caratterizzato da unità di senso e coerenza interna, afferente alle discipline filologiche. Il *texte* invece è un «*champ méthodologique*» (Barthes 2015, p. 73), un vero e proprio terreno d'indagine in cui vengono messi in luce i caratteri di complessità e pluralità endemici a qualsiasi testo. Verranno quindi presentati brevemente come casi di studio progetti come Gustave Flaubert, e Balzac o Variance, in grado di favorire questo doppio approccio epistemologico individuato da Barthes e che solo il digitale può permettere grazie alle maggiori possibilità di archiviazione e funzionalità come l'ipertesto e software di allineamento testuale, con cui è possibile seguire lo sviluppo genetico di un testo senza che lo stadio finale si trovi in una posizione gerarchica inferiore rispetto a quelli precedenti. In conclusione, si dimostrerà come il recupero della riflessione barthesiana individui dei criteri di editorializzazione dei contenuti di un'edizione digitale, che risulterebbe dunque ontologicamente distinta dalle edizioni cartacee per la sua polifunzionalità e capacità di stimolare l'utente a una riconfigurazione continua del proprio approccio epistemologico nei confronti degli aspetti di complessità e pluralità «endemica» (Pierazzo 2018, p. 326) del testo letterario. Solo così sarà possibile rendere le edizioni digitali degli «*hub of criticism and knowledge*» (Gabler 2018, p. 140) o, riprendendo la definizione di Tomasi, degli «*ambienti di conoscenza*» (Tomasi 2016, p. 135) caratterizzati da «*potenzialità specifiche*» (Ciotti 2022, p. 105).

Bibliografia

- Barthes R., *Le degré zéro de l'écriture suivi de Nouveaux essais critiques*, Paris, Points, 2014 (ed. or. 1953).
- Barthes R., *Le Bruissement de la langue: Essais critiques IV*, Paris, Points, 2015 (ed. or. 1984).
- Bolter J. D., *Writing space: computers, hypertext, and the remediation of print*, New York, Routledge, 2001.
- Cerquiglini B., *Éloge de la variante: histoire critique de la philologie*, Paris, Seuil, 1989.
- Ciotti F. et al., *Digital Scholarly Editions Manifesto*, in «Umanistica Digitale», 6 (12), 2022, pp. 103-108.
- Del Lungo A., & Vitali G. P., *La littérature du XIXe siècle au prisme des humanités numériques*, in «Romantisme», 191 (1), 2021, pp. 64-75.
- D'Iorio P., *Qu'est-ce qu'une édition génétique numérique?*, in «Genesis», n. 30, 2010, pp. 49-53.
- Gabler H. W., *Text Genetics in Literary Modernism and Other Essays*, Cambridge, Open Book Publishers, 2018.
- Gefen A., *Barthes à l'ère numérique*, in «Revue Roland Barthes», 2018, URL: <<https://revue.roland-barthes.org/2018/alexandre-gefen/barthes-a-lere-numerique/>> (ultima consultazione: 18/04/2023).
- Kristeva J., *Σημειωτική: recherches pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1978.
- Landow G., *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*, Baltimora, Johns Hopkins University Press, 2006.
- Meizoz J., *Postures littéraires: mises en scène modernes de l'auteur: essai*, Genève, Slatkine, 2007.
- Meizoz J., *La fabrique des singularités: Posture littéraires II*, Genève, Slatkine érudition, 2011.
- Pierazzo E., *Il testo è morto: lunga vita ai testi. Pluralismo testuale e edizioni digitali*, in «Prassi Ecdotiche della Modernità Letteraria», 3, 2018, pp. 321-344.

Tomasi F., *Edizioni o archivi digitali? Knowledge sites e apporti disciplinari*, in Italia P., & Bonsi C. (a cura di), *Edizioni Critiche digitali: edizioni a confronto*, Roma, Sapienza Università Editrice, 2016, pp. 129-135.

Vachon S., *Les enseignements des manuscrits d'Honoré de Balzac. De la variation contre la variante*, in «Genesis», 11 (1), 1997, p. 61-80.

Sitografia

<<https://ebalzac.com>> (ultima consultazione: 25/03/2024).

<<https://flaubert.univ-rouen.fr>> (ultima consultazione: 25/03/2024).

<<https://variance.unil.ch>> (ultima consultazione: 25/03/2024).

Collana Digital Humanities
Tecnologie digitali, arti, lingue, culture e comunicazione

1. *(S)Oggetto della ricerca. Prospettive critiche e intersezioni nelle Digital Humanities*, a cura di Selenia Anastasi, Andrea Paolini, Daniele Zolezzi, 2026; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-366-1.

Selenia Anastasi è ricercatrice in Sociologia Computazionale presso l'Università di Bologna, dove lavora al progetto nazionale 'eDetox – Deconstructing Antisocial Behaviour and Toxic Communication Online'.

Andrea Paolini è museologo e Digital Art Historian. Collabora con università e istituti museali su progetti di *digital imaging* 2D e 3D.

Daniele Zolezzi è assegnista di ricerca per il progetto 'PhoenAIX: Sviluppo di algoritmi e soluzioni basate su modelli di Generative-AI per la rigenerazione e l'aggiornamento di materiali didattici digitali in ambito STEM' presso l'Università di Genova, dove è anche professore a contratto (DIBRIS).

Questo volume raccoglie i contributi del primo Convegno dottorale della Scuola di Dottorato in Digital Humanities del Consorzio UniGe-UniTo, tenutosi a Genova il 20 e 21 maggio 2024. Venti ricerche selezionate con *peer review* compongono il mosaico di *(S)Oggetto della ricerca*: un titolo volutamente aperto, che interroga insieme il soggetto che ricerca e l'oggetto multifaccettato della ricerca in DH, le pratiche del lavoro accademico e le sue implicazioni politiche ed epistemologiche. I contributi attraversano la conservazione del patrimonio culturale, la linguistica computazionale, la didattica digitale, l'intelligenza artificiale generativa applicata alle discipline umanistiche e la narratologia. Filo conduttore è lo sguardo critico sulla multidisciplinarietà come metodo e come scommessa, ovvero fare ricerca per sostenere le scienze dell'interpretazione, della traduzione, della comprensione parziale, dell'errore. Il volume testimonia uno spazio intellettuale vivace, accogliente, in continua evoluzione.

In copertina:

Elaborazione grafica di Selenia Anastasi.

Immagine originale: iStock by Getty Images, ph. Deagreetz.

Logo: prima edizione del convegno DH, 2025

e-ISBN: 978-88-3618-366-1