

STORIA E INFORMATICA

PREMESSA

Fare ricerca storica, insegnare materie storiche, operare nella didattica umanistica oggi senza la consapevolezza dell'esistenza di strumenti, servizi e risorse informatiche e telematiche rischia di trasformarsi in un arroccamento inutilmente conservatore.

Sempre meno giustificabili appaiono gli atteggiamenti di sufficienza verso una realtà in espansione, che tende a coinvolgere in modo sempre più profondo tutti i settori tradizionali della ricerca e della didattica. Allo stesso modo appare oggi nettamente minoritaria l'interpretazione secondo la quale le tecnologie informatiche servirebbero solo a facilitare procedure preesistenti.

Il computer è capace di aprire nuove prospettive al lavoro dello storico, nel senso che consente di ricostruire processi difficilmente percepibili senza l'ausilio di procedure informatizzate, come rivelare relazioni "nascoste" fra serie di dati.

Le risorse di sicuro valore per gli studi storici e umanistici di ogni ambito disciplinare accessibili in rete si contano ormai a migliaia.

In un'insuperata ricerca di qualche ^{decennio} ~~anno~~ fa (La rivoluzione inavvertita. La stampa come fattore di mutamento, Bologna, Il Mulino, 1986, ediz. orig. Cambridge, 1979), Elizabeth Eisenstein ha descritto i modi in cui la diffusione della stampa modificò i metodi di raccolta, sistemazione e recupero dei dati e le reti di comunicazione usate dagli ^{in Europa} ~~eruditi~~ ^{scienziati} ~~eruditi~~ europei nella prima età moderna. Quell'universo culturale, del quale il libro è stato per alcuni secoli l'emblema, è cominciato a entrare in crisi nella seconda metà del Novecento con la diffusione dei nuovi media e, più recentemente, dello sviluppo combinato delle tecniche di digitalizzazione e delle reti telematiche.

Il mutamento in atto non è solo ^{un mutamento} ~~solo~~ tecnologico, ma anche, se non soprattutto, ^{un miglioramento} ~~di~~ pratiche e di linguaggi. L'umanista si trova in questi anni ad avere a che fare con ^{di fronte} ~~nuove~~ forme di comunicazione del sapere, che non costituiscono solo degli strumenti di lavoro più comodi e più rapidi, ma che implicano una ridefinizione dei modi della ricerca.

In definitiva è in corso una nuova fase nello sviluppo delle forme di comunicazione, dopo quella dell'oralità, della scrittura, della stampa, l'era dell'informatica.

CENNI STORICI

Il primo significativo bilancio sul rapporto tra storia e computer risale al 1971, ad opera dello statunitense Edward Shorter (*The Historian and the Computer. A practical guide*), che si esprime in termini senza dubbio positivi. Ma è opportuno ricordare i giudizi di alcuni importanti storici sul procedere ed intensificarsi di questo rapporto: Jacques Le Goff, Lawrence Stone e Peter Burke. Le prime ricerche che si avvalsero dell'uso del computer risalgono agli anni cinquanta e sessanta e del secolo scorso, riguardavano la storia economica e sociale, la demografia storica, ricorrevano al computer per funzioni di calcolo. Gli elaboratori erano macchine di grosse dimensioni, in funzione presso i centri di calcolo. Es. Pierre Chaunu, *Seville et l'Atlantique, 1550-1650*, Parigi, 1959.

La svolta si verificò agli inizi degli anni ottanta, quando si diffusero i *personal computer*, di dimensioni ridotte, costo contenuto ed utilizzazione relativamente facile. Ciò iniziò a consentire un ricorso di massa al computer, anche da parte degli storici. La prima larga utilizzazione dei p. c. fu di tipo banale, la scrittura di testi. Oppure si utilizzò il computer per ricerche soprattutto di storia contemporanea con risvolti di tipo statistico. Fu principalmente per l'influenza della scuola delle <<Annales>> se il ricorso al computer si diffuse tra medievisti e modernisti.

STORIA E IPERTESTUALITÀ

Definizione di ipertesto: è un testo che si legge in modo non sequenziale, all'interno del quale le informazioni sono organizzate attraverso una rete di legami associativi che le collegano tra loro. L'ipertesto tende ad enfatizzare, rispetto al ruolo dell'autore, quello del lettore, che può organizzare la fruizione delle informazioni secondo un suo progetto. Per essere più precisi, tra i due si instaura un rapporto cooperativo, nel senso che il primo elabora la struttura ipertestuale, ma il secondo decide il percorso da seguire.

Si tratta di uno sconvolgimento della logica tradizionale del discorso storico: ^{in quanto la genesi è...} chi scrive un testo di storia lo consegna ai posteri fissato in modo immutabile, con un principio ed una fine secondo un ordine unitario visibile. L'ipertesto non ha un ordine predefinito, cambia ogni volta a seconda delle scelte del lettore.

Il 'percorso' ^{è...} prevale così sul discorso, e si presenta spesso (ben più di quanto in realtà sia) come itinerario libero e soggettivo per ogni fruitore, storico professionista o dilettante. L'ipertesto finisce non come il libro, all'ultima pagina, ma quando termina il nostro interesse o il nostro tempo.

Nell'epoca degli ipertesti, l'associazione, la connessione sorprendente e bruciante, prende il posto della sequenza cronologica o/o causale come vincolo privilegiato tra diversi fatti.

Allo stesso tempo, però, la struttura ipertestuale, nel suo svolgersi reticolare, sottolinea il fatto che la conoscenza è dibattito aperto, controversia, favorisce l'atteggiamento critico.

L'ipertesto diventa ^{la...} propriamente multimediale nel momento ^{in cui} in cui affianca ai testi le immagini, i suoni, le animazioni.

Con questa struttura l'ipertesto consente di coniugare due diverse forme della conoscenza:

- la conoscenza più primitiva ed immediata, legata all'agire-percepire, al simulare la situazione attraverso la creazione di ambienti virtuali;
- la conoscenza fondata sulla capacità critica e di astrazione a partire dalla lettura.

Nello specifico della ricostruzione storica l'ipertesto ^{deve} deve riuscire a coniugare le due serie che compongono la conoscenza storica:

- descrizione > visione > immagine > immersione > rischio identificazione;
- spiegazione > concetti > linguaggio > distanziamento > critica > comprensione > alternative della ricostruzione;

ovverossia, da un lato, immersione, gioco, assolutizzazione, dall'altro distanziamento, studio, relativizzazione.

A proposito di ipertesto storico è esemplare il saggio on-line dello storico americano Robert Darnton sulla società dell'informazione nella Parigi del XVIII secolo. Le trenta pagine circa del saggio presentano infatti l'originale sintesi dell'autore, ma anche il copione di una rappresentazione

in linea che permette al "lettore" (le virgolette appaiono obbligatorie) di accedere allo scenario dei temi trattati, mediante una mappa settecentesca di Parigi (il celebre Plan Turgot del 1734-39) resa interattiva.

La circolarità dei rimandi tra rappresentazione urbanistica, documenti d'archivio e sintesi storiografica finisce con l'accrescere notevolmente la percezione dell'oggetto della ricerca. Né mancano le parti sonore, visto che il prodotto presenta infatti testi scritti e registrazioni ascoltabili in linea di canzoni politiche e popolari. Cfr. R. Darnton, *An Early Information Society: News and the Media in Eighteenth-Century Paris*, in <<American Historical Review>>, febbraio 2000, <<http://www.indiana.edu/~ahr/darnton/index.html>>.

Sono modelli che a molti potranno apparire *tout court* anti-storici; ma forse agisce qui il legame consolidato tra la tradizione del racconto storico e la forma-libro dell'età della prosa. Probabilmente al contrario essi possono favorire sia riflessioni innovative, sia processi di trasmissione anche didattica del sapere potenzialmente più efficaci.

Riferimenti bibliografici essenziali

Soldani, Simonetta e Tomassini, Luigi, a cura di, *Storia & computer. Alla ricerca del passato con l'informatica*, Milano, Bruno Mondadori, 1996.

Vitali, Stefano, *Passato digitale. Le fonti dello storico nell'era del computer*, Milano, Bruno Mondadori, 2004.