



Università
di Genova

UniGe
DLCM

UNIVERSITÀ
DI TORINO

Dipartimento di
LINGUE
LETTERATURE STRANIERE
CULTURE MODERNE

ASSOCIAZIONE per
l'INFORMATICA UMANISTICA
e la CULTURA DIGITALE

Le Digital Humanities tra pratiche, limiti e prospettive (in)convenienti

25 – 26 maggio
Università degli Studi di Genova

PROGRAMMA ESTESO 2026

Le Digital Humanities tra pratiche, limiti e prospettive (in)convenienti

-

25 – 26 maggio 2026

Università degli Studi di Genova

INTRODUZIONE

Il convegno interdisciplinare *Digital Humanities tra pratiche, limiti e prospettive (in)convenienti* si propone di analizzare e discutere le sfide e le potenzialità delle tecnologie digitali. L'obiettivo è aprire sempre più spazi di riflessione e individuare percorsi di azione concreti nell'ambito della didattica, delle arti e della ricerca linguistica e letteraria. Le DH, infatti, rappresentano un'area di studi che si colloca all'incrocio tra diverse discipline e relative metodologie, dagli approcci computazionali alle riflessioni teoriche proprie delle scienze umane e sociali. Queste propongono un uso sistematico di strumenti digitali e una riflessione critica sulla loro applicazione alle scienze umane e sociali e favoriscono la formazione di comunità interdisciplinari e multilingue connesse globalmente.

L'evento mira a coinvolgere dottorandi e dottorande nazionali e internazionali afferenti a diverse discipline, per consentire di creare tra di loro nuove connessioni e sinergie, sviluppare, proporre e discutere nuove idee in relazione a tematiche attuali e problematiche sempre più rilevanti, inerenti allo sviluppo di nuove metodologie e tecnologie applicate alle scienze umanistiche, rientrando così perfettamente nell'ambito dell'umanistica digitale.

PROGRAMMA ESTESO

Il convegno è articolato in quattro *panel* corrispondenti ai curricula del dottorato, ciascuno ideato quale contesto privilegiato per lo scambio di prospettive tra discipline. Per ogni ambito è previsto un discorso in apertura da parte di un keynote rappresentante.

25 MAGGIO 2026

9:00 – 9:15 Registrazione partecipanti

9:15 – 9:30 Saluti istituzionali

Prof.ssa Bricco, Università di Genova, Coordinatrice al Dottorato

Prof.ssa Rossi, Università di Genova, Preside di Scuola di Scienze Umanistiche

Cristina Marras, Vicepresidente AIUCD

09.30 – 10.15 Keynote Speaker

Sophie Robert Hayek, Sorbonne Université – Paris

Hopes and Challenges: What Computational Approaches Have (Really) Brought to the Study of Historical Artifacts

As early as the mid-20th century, the advent of electronic computing was accompanied by hopes of developing new methods for studying historical artifacts, promising a radical transformation of research fields focused on ancient objects, such as codicology, paleography, textual criticism, and epigraphy. Over the last 75 years, computational methods have indeed made it possible to democratize, deepen, and systematize our knowledge of ancient objects: large-scale digitization projects, driven by the rapid progress of HTR and the development of interoperable standards such as TEI and IIF, have made vast image collections and corpora available to researchers; the capacity of computational methods to identify patterns at scale has allowed for the systematization of approaches to texts and inscriptions; neural networks enable highly effective linguistic and syntactic analysis of texts, even in the case of low-resource languages, opening new perspectives for the stylistic and literary analysis of works. However, numerous limitations persist: creating new, manually annotated data is extremely costly; the objects studied are highly complex, exhibiting numerous irregularities and damage; reconstructions remain speculative and are subject to human bias. Finally, and most fundamentally, computational approaches carry a limit inherent to the method itself: by importing the tools of the exact sciences, they also import their questions, which can only interrogate the past as a quantitative object, rather than as traces of human lives demanding interpretation. The purpose of this paper is to provide a historical survey of these approaches, their applications, and their genuine contributions to the study of ancient artifacts, before

examining the limits of their reach, which no amount of computational complexity is likely to dissolve in the future.

Modera: Elena Margherita Vercelli

10.15 – 11.15 **Ricerca Letteraria e Culturale: sessione 1**

Modera: Giulia Lanteri

Serena Costantini, Università degli Studi di Udine, Université de Tours

Tra adesione e innovazione nelle pratiche ecdotiche. Il caso dell'edizione digitale dei carteggi di Ippolito Nievo

Digital Scholarly Edition, Text Encoding, Corrispondenza, Letteratura italiana del Sec. 19., Ippolito Nievo

Sin dalle prime fasi di elaborazione dei linguaggi di markup, il problema rappresentato dalla codifica degli scritti epistolari ha stimolato riflessione metodologica degli studiosi. Oggi, a fronte della crescente diffusione delle edizioni digitali di carteggi, si assiste alla progressiva definizione di modelli di codifica condivisi, tecnicamente accessibili anche per chi disponga di finanziamenti limitati o di una preparazione informatica da approfondire. La presente proposta di contributo prende avvio da questo contesto e in particolare da un progetto, intrapreso nell'ambito di un dottorato di ricerca attualmente in corso, dedicato all'edizione scientifica digitale di una selezione di carteggi di Ippolito Nievo. Sulla base di tale esperienza, il contributo propone di interrogare criticamente il rapporto tra standardizzazione e personalizzazione nella codifica XML-TEI delle lettere. Attraverso la presentazione di uno schema non sofisticato, sviluppato variando al minimo le pratiche diffuse nella comunità TEI e nel rispetto dei vincoli imposti da un'infrastruttura indipendente dal progetto, il caso studio offre l'occasione per verificare se un modello flessibile, economico e riutilizzabile possa garantire una rappresentazione adeguata del corpus epistolare oggetto dell'edizione. Si avrà così l'occasione di valutare l'applicabilità del paradigma dell'edizione "prêt-à-porter" all'ecdotica digitale dei carteggi, discutendone potenzialità, limiti ed effetti per la comunità delle *Digital Humanities*.

Eliana Bergaglio, Università di Genova

BERTopic per l'analisi letteraria: una riflessione su parametri e stocasticità del modello

Computational Literary Studies, topic modeling; BERTopic, dimensionality reduction, clustering

Questo contributo esplora criticamente l'uso del modello BERTopic nell'ambito dei Computational Literary Studies, ponendo l'accento sui limiti epistemologici legati alla scelta dei parametri e alla natura stocastica dei risultati. Attraverso un'analisi empirica su un corpus di testi autobiografici in lingua francese, il lavoro esamina come i parametri chiave del modello - in particolare `n_neighbors` (nella riduzione dimensionale tramite UMAP) e `min_cluster_size` (nel clustering HDBSCAN) - influenzano in modo significativo il numero e la qualità dei topic generati. L'analisi evidenzia una forte sensibilità del modello alle scelte configurative, oltre a una notevole variabilità intrinseca dovuta alla componente stocastica. In questa prospettiva, l'intervento rivendica la necessità di pratiche metodologiche trasparenti, riproducibili e critico-

interpretative: l'uso di metriche quantitative deve essere integrato da un controllo ermeneutico continuo, poiché i risultati del topic modeling non sono un'osservazione neutra, ma il prodotto di scelte algoritmiche e interpretative. La riflessione si colloca così nel dibattito più ampio sulle pratiche e i limiti delle Digital Humanities, proponendo una lettura critica dell'automazione nell'analisi letteraria.

Donatella Laperchia, Università di Bologna

Between Divergence and Preservation: Evaluating LLM Paraphrasing in a Niche Domain

Large Language Models, Paraphrasing, Semantic Preservation, Niche Domain, Prompting Strategy

This study investigates the capacity of Large Language Models (LLMs) to paraphrase domain specific texts in the niche domain of Traditional Balsamic Vinegar of Modena P.D.O., a culturally dense area of Italian culinary heritage. While LLMs demonstrate strong general purpose language capabilities, their behavior in specialized domains remains underexplored, particularly regarding the boundary between automatic reproduction and semantic-focused re elaboration of culturally embedded knowledge. To address this gap, the study aims to examine how niche-domain texts can be paraphrased maximizing structural divergence from the source, while strictly preserving its informational content. The three open-source models DeepSeek R1 8B, Llama 3.3 8B, and Mistral 7B were tested on a controlled corpus of ten reference texts, divided into historical-argumentative and technical-normative typologies, under two prompting conditions: generative prompting and constrained paraphrasing. Sixty generated texts were evaluated through ROUGE-L, BERTScore, and ConCISE metrics, capturing lexical overlap, semantic preservation, and informational density respectively. The results demonstrate that evaluating LLM-generated paraphrases in niche domains requires a multidimensional approach, since each metric focuses on a different and partially independent dimension of quality. Within this framework, prompting strategy emerged as the strongest driver of model behavior, with constrained paraphrasing pushing models toward greater lexical proximity to the source.

11.15 – 11.45 COFFEE BREAK

11.45 – 13.00 Ricerca Letteraria e Culturale: sessione 2

Modera: Eliana Bergaglio

Gianluca Scatigno, Indipendente

Bias culturali e organizzazione della conoscenza nella Filologia Digitale: criticità epistemologiche e prospettive di miglioramento

bias, filologia digitale, epistemologia, WordNet, organizzazione della conoscenza

Le risorse semantiche digitali per le lingue antiche sono diventate fondamentali nello studio dell'antichità, influenzando non solo le modalità di accesso e fruizione dei testi, ma anche il modo in cui essi vengono trasmessi. Nonostante la loro rilevanza e utilità, esse non sono esenti da imprecisioni. Il presente contributo sostiene che gli anacronismi riscontrabili in queste risorse siano il risultato di bias strutturali più profondi, radicati nei moderni sistemi di

organizzazione della conoscenza. Analizzando il caso studio di Ancient Greek WordNet, s'intende esaminare le modalità in cui i modelli contemporanei possano imporre gerarchie epistemologiche e culturali al mondo antico. Sviluppati in contesti geostorici specifici, essi tendono a privilegiare forme di sapere formalizzate e diffuse, marginalizzando o snaturando quelle considerate secondarie. Questi bias possono condurre ad associazioni storicamente e semanticamente fuorvianti, appiattendolo la polisemia e rimodellando l'universo concettuale antico secondo categorie moderne. Superando un approccio meramente correttivo, il contributo si concentra sulla natura di tali bias ed esplora possibili strategie per ridurli attraverso schemi alternativi. In questa prospettiva, è necessario non solo un approccio tecnico, ma anche critico, volto a restituire visibilità e agency a voci che sono rimaste a lungo ai margini delle rappresentazioni canoniche e occidentalocentriche del mondo antico.

Deeksha Tyagi, University of Delhi

Who Killed the Author? Artificial Intelligence, the Myth of Creativity, and What Comes After
generative AI; authorship; creativity; large language models; Digital Humanities

What does it mean to create? The question seems obvious until a machine answers it well. This paper takes seriously the possibility that generative artificial intelligence does not merely simulate creativity but reveals something about creativity we were not ready to admit: that it was never quite what we thought it was. Drawing on Roland Barthes, Michel Foucault, Margaret Boden, and N. Katherine Hayles, among others, the paper argues that large language models do not destroy the concept of authorship so much as expose the ideological scaffolding that was holding it up. The paper traces a genealogy of creativity as a culturally and legally constructed category, analyses what LLMs actually do when they generate text, and proposes a framework of distributed authorship adequate to literary and cultural production in the age of AI. The implications reach into hermeneutics, intellectual property, and Digital Humanities pedagogy. The central claim is not that AI is creative in the Romantic sense, nor that it is merely mechanical. It is that the distinction itself is no longer analytically stable, and that this instability is where the most interesting theoretical work now begins.

Giorgia Laricchia, Università di Napoli Federico II

Gli incunaboli e le cinquecentine del Fondo Torraca: il corpus digitale MAGIC

digitalizzazione; incunaboli; cinquecentine; catalogazione; smart library

A pochi mesi dalla chiusura del progetto MAGIC, il contributo propone un bilancio critico delle attività svolte sul Fondo Torraca dell'Accademia Pontaniana, con particolare attenzione alla strutturazione catalogografica degli esemplari a stampa del XV e XVI secolo. Il nucleo comprende 192 edizioni (6 incunaboli e 186 cinquecentine), espressione di un profilo culturale articolato e della vivace produzione tipografica veneziana del tardo Cinquecento. L'intervento vuole porre al centro il lavoro di digitalizzazione e di catalogazione degli esemplari. Le schede, elaborate secondo RICA e ISBD(A), offrono una restituzione puntuale degli elementi formali e materiali: trascrizione integrale del titolo, analisi della struttura dei fascicoli, rilevazione di marche tipografiche, note di possesso, annotazioni manoscritte, caratteristiche delle legature e impronta tipografica. Il catalogo di Silvia Sbordone è stato sottoposto a verifica sistematica,

con correzioni e integrazioni derivanti dall'esame autoptico degli esemplari, inclusa la registrazione di dimensioni e peso. L'integrazione tra descrizione analitica, metadati strutturati e immagini ad alta definizione ha prodotto un ambiente digitale coerente e interrogabile, in cui ogni volume è valorizzato come oggetto storico e materiale, oltre che come testo, secondo un modello replicabile per la catalogazione del libro antico.

Paola Licciardi, Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti, Parma

La 'Macchina della Memoria' di Giorgio Vasari: un'analisi computazionale della reputazione tra Vite e Corrispondenza

Giorgio Vasari; edizione digitale; TEI; modellizzazione semantica; reputazione encoding

Il contributo analizza la 'macchina della memoria' di Giorgio Vasari, intesa come sofisticato dispositivo retorico volto a consolidare il canone artistico occidentale attraverso la costruzione della reputazione. La ricerca integra l'ermeneutica tradizionale con le metodologie delle Digital Humanities per decodificare le strategie di negoziazione dell'autorità vasariana che sfuggono a una lettura puramente lineare. L'impianto metodologico si fonda sulla modellizzazione dei dati tramite lo standard XML-TEI P5; l'adozione di un markup 'reputazionale' permette di procedere a un'annotazione semantica mirata a identificare lemmi e pattern legati alla sfera della fama e del biasimo. L'analisi si concentra su un corpus contrastivo composto da quindici biografie tratte dalle *Vite* (1568) e un dossier di cento lettere dell'Archivio di Casa Vasari. I risultati evidenziano una strategia deliberata: mentre nelle biografie ufficiali domina la costruzione della Fama eterna, nel carteggio privato la reputazione poggia sulla *diligenza* e sulla capacità gestionale dell'artista-cortigiano. Viene inoltre documentata una risemantizzazione del concetto di *virtù*, trasformata in eccellenza tecnica per legittimare determinati modelli e marginalizzare gli antagonisti attraverso il meccanismo dell'infamia. L'approccio di 'ermeneutica aumentata' proposto dimostra come la potenza analitica del calcolo possa potenziare la lettura critica dei classici, garantendo trasparenza e rigore scientifico.

13.00 – 13.30 Poster slam session

Modera: Ludovica Pinzone

Arte, Spettacolo e Patrimonio

Dario Baldini, Fondazione Giannino Bassetti, Università di Roma Tor Vergata

Viewing the Archives. Modelling Proposals for Documents and Archival Information

Digitalisation – Digital Archives – Ontologies – Knowledge engineering – Topic Modelling

The essay analyses the methodological principles adopted in the modelling process of digitised documents and archival information during the development of Giannino Bassetti Foundation Digital Documentation Centre. The digitisation of documents employed the standards IIF and TEI. The former is designed for the implementation of an image management system, while the latter enables the detailed encoding of the textual content of documents and the recording of their metadata. The nature of these standards determines specific constraints and

opportunities for document modelling, particularly with regard to the digital representation of textual components. An ontology was created to describe metadata about documents, thematic groupings and exchanges of correspondence. These were subsequently structured within a knowledge graph that enables queries to be executed on the portal and allows the conversion of data into formats compatible with visualisation tools, making it possible to model information according to specific interpretative criteria. Finally, topic modelling analyses were carried out to classify documents according to their semantic content and to automate the extraction of keywords and visualisation tools were also used to present the results of these analyses.

Afred Mehta, Goethe University

The documentation of museum collections in the digital age: a comparative study between Germany and India

digitization, virtual museums, knowledge, cataloguing, digital documentation

Museum databases have ushered new ways of organising, visualising and categorising museum data, changing the way we document our collections. By critically examining the process of digitising collections, this research aims to explore how digitisation and the process of creating databases have transformed museum work. Scholarly works on the virtual museum have encapsulated how museums have shifted from being object-centred to information-centred institutions, while practitioners advocating for democratising museum narratives have pushed for the digitisation of collections for increased accessibility. Acknowledging that digitisation practices vary in different regions of the world, and are dependent on factors such as politics and resources, it examines my ongoing fieldwork as part of my PhD research in one museum each of Germany and India. I focus on presenting the qualitative part of my research, for which I undertook participant observation at these museums, observing professionals managing digitisation tasks from inventorying, photography, to entering data on collection management softwares. In this poster presentation I aim to specifically present the use of ethnographic research methods such as participant observation in the Digital Humanities using examples from my field work at museums in Frankfurt and Mumbai to showcase the different elements of information that are brought to light using these methods.

Alice Marie Genevieve Gallouin, Università di Modena e Reggio
Emilia, Accademia di Belle Arti di Cuneo

Archivi sintetici in scena: L'IA Generativa come atto performativo di resistenza e re-immaginazione multimediale

Intelligenza Artificiale Generativa; Arti performative multimediali; Archivi sintetici; Attivismo archivistico; Processi creativi partecipativi

Questo contributo esplora il paradosso creativo dell'Intelligenza Artificiale Generativa (IAG) applicata alle arti performative e multimediali. Come può una tecnologia, i cui dataset escludono sistematicamente narrazioni minoritarie, diventare uno strumento per "mettere in scena" memorie marginalizzate? Inserendosi nell'area "Arte, spettacolo e patrimonio", la proposta analizza l'IAG non come semplice tool informatico, ma come agente scenico e

performativo di riconfigurazione memoriale. In accordo con il tema del convegno, indagheremo i limiti (in)convenienti degli algoritmi e le prospettive di sovversione attraverso quattro processi creativi multimediali. Esamineremo innanzitutto l'«attivismo archivistico» come performance controfattuale gioiosa nell'opera di Maya Ferrão, per poi spostare l'attenzione sull'estetica performativa del vuoto e sull'installazione dei dati mancanti dell'opera di Nouf Aljowaysir. Successivamente, ci concentreremo sull'ancoraggio (RAG) utilizzato da Almagul Menlibayeva come dispositivo drammaturgico per "umanizzare" la macchina contro la censura di Stato, per concludere infine con la co-creazione partecipativa di Rogelio Séptimo, in cui la tecnologia catalizza l'oralità performativa collettiva. L'obiettivo è dimostrare come l'integrazione dell'IAG nei processi creativi trasformi l'archivio da traccia inerte a spazio performativo vivo, capace di riparare il passato e aprire nuove prospettive politiche e artistiche.

Linguistica, Traduzione e Tecnologie del linguaggio

Chiara Borla, Università di Torino

Lingue locali nello spazio digitale: l'interproduzione come strumento per una maggiore visibilità e intercomprensibilità

intercomprensione; interproduzione; lingue locali; mediazione digitale; multimodalità

Il contributo indaga il rapporto fra idiomi locali, digitale e intercomprensione, mostrando come le strategie di interproduzione (Balboni 2009: 199) possano contribuire ad aumentare l'intercomprensibilità di lingue che si trovano in condizioni di fragilità e che occupano una posizione marginale nello spazio digitale.

La ricerca presentata si incentra su due racconti in piemontese in formato testuale e audiovisivo, analizzando in che misura specifici interventi di interproduzione, fra cui il ricorso alla multimodalità, possano favorire la comprensione da parte di parlanti di altre sei lingue romanze (italiano, francese, catalano, spagnolo, portoghese e romeno).

La comprensibilità delle versioni di partenza, così come di quelle interprodotte, è stata testata attraverso questionari compilati da oltre 230 persone con provenienza e background linguistico-culturale differenti. I risultati hanno evidenziato un incremento della comprensibilità delle versioni semplificate di entrambi i testi e video, segnalato dal 95% circa dei partecipanti all'indagine e reso possibile grazie alle operazioni di mediazione plurisemiotica effettuate.

Lo studio ha quindi permesso di mostrare come la progettazione consapevole di contenuti digitali intercomprensibili possa supportare e valorizzare la diversità linguistico-culturale ed ampliare le possibilità di accesso ai contenuti da parte di un pubblico che conosce una o più lingue affini.

Pur richiedendo competenze integrate e, al momento, tempi di progettazione estesi (potenzialmente riducibili, in futuro, includendo le lingue locali negli strumenti di scrittura automatica), la combinazione di strategie di interproduzione e strumenti digitali apre dunque a nuove possibilità per la fruizione e condivisione interculturale di contenuti in lingue locali.

Michele Sinatra, Università di Modena e Reggio Emilia

Beyond the Transcript: Short-Form Political Video as a Boundary Case for Text-Centred Digital Humanities

Short-form political video, Instagram Reels, multimodal discourse, transcript bias, audiovisual meaning making

Political meaning in short-form video cannot be fully recovered from transcripts alone. In the German context, Instagram Reels compress political messaging into 30-90 seconds and combine spoken language with on-screen text, image composition, gesture, editing rhythm, and prosody. Read as *dynamische Sehflächen* (“dynamic visual surfaces”; Schmitz, 2022), these clips offer a useful test case for text-centred Digital Humanities workflows. Approaches that prioritise transcribable language risk transcript bias, since salience, credibility, and persuasion are often shaped by audiovisual design as well as verbal content. The contribution examines (1) how political messaging is realised in speech under tight time constraints, and (2) how camera perspective, gesture, editing rhythm, and prosody shape what becomes salient, credible, and actionable. Rather than proposing an operational framework, it develops a theory-driven analytic lens centred on the division of communicative labour between speech and visual/prosodic resources, with reference to recurring design choices in German political short-video communication. The paper closes by sketching implications for Digital Humanities research on audiovisual data, including error visibility in automated processing, interpretive loss through reduction, and transparent reporting of what is captured, what is approximated, and what remains out of scope.

Giovanni Mantegazza, Università di Genova

Pratiche (in)convenienti nella redazione terminologica: instabilità strutturale e definitoria tra italiano e francese

Scheda terminologica, Definizione, Approccio onomasiologico, Approccio semasiologico, Standard terminologici

Il contributo analizza l’evoluzione della terminologia dalla rigidità della Teoria Generale (TGT) di Wüster verso la flessibilità dei modelli digitali. Se la visione tradizionale mirava all’univocità e alla stabilità, la documentazione elettronica moderna evidenzia una variabilità intrinseca che trasforma l’attività terminologica in un processo di costante negoziazione tra norma e uso testuale. Il cuore dello studio risiede nell’approccio bidirezionale, che integra le direttrici semasiologica e onomasiologica; una metodologia testata sulla redazione di un glossario multilingue (italiano-francese) dedicato ai Palazzi dei Rolli di proprietà dell’Ateneo di Genova. Il caso studio rivela come la scheda terminologica non sia un’entità statica, ma un “laboratorio di verifica”: l’instabilità strutturale e definitoria — riportata, a titolo di esempio, dal complesso confronto tra i termini *arcata*, *arc* e *arcade*, così come di altri — costringe il terminologo a continue revisioni retroattive. L’esperienza evidenzia le criticità legate all’incongruenza delle fonti e alla necessità di ricalibrare a più riprese la microstruttura delle schede ipotizzata nelle fasi iniziali del lavoro. Se ne deduce che l’inconvenienza metodologica e la natura ricorsiva del lavoro non sono limiti, ma strumenti di validazione critica, il cui risultato è una rete dinamica di conoscenze capace di restituire la complessità del patrimonio architettonico genovese garantendo un alto grado di affidabilità e la fruibilità a livello internazionale.

Ricerca Letteraria e Culturale

Cinta Paloma, Universitat Pompeu Fabra

Analisi testuale computazionale nello studio delle trasposizioni teatrali. Il caso di Carola (2018)

adattamento teatrale, analisi testuale computazionale, fedeltà testuale, arti performative, Digital Humanities

Lo studio esplora le potenzialità delle Digital Humanities per analizzare la fedeltà testuale nelle trasposizioni teatrali. Attraverso l'uso del linguaggio di programmazione Python e dell'ambiente di sviluppo PyCharm sono stati implementati due modelli basati sulla coincidenza di trigrammi per quantificare il rapporto tra un romanzo e la sua trasposizione teatrale. In questo caso, Felçment, jo sóc una dona [Fortunatamente, io sono una donna] (1969), di Maria Aurèlia Capmany, e Carola (2018), spettacolo teatrale della compagnia catalana Q-ars Teatre. Il modello A mostra che il 63% dei trigrammi del testo teatrale appare nel romanzo e il modello B rileva che l'88% delle frasi della trasposizione contiene almeno un trigramma coincidente con il romanzo. Sebbene il grado di fedeltà a un'opera sia relativo, i risultati evidenziano che l'analisi computazionale permette di valutare la fedeltà testuale obiettivamente con termini comparativi e confermano l'ipotesi iniziale: Carola è altamente fedele al romanzo di Capmany. Inoltre, poiché questi metodi offrono la possibilità di vedere ciò che viene mantenuto, omesso o alterato nell'ordine nel testo teatrale, lo studio è un esempio dell'efficacia degli strumenti digitali per lo studio dei processi di trasformazione testuale.

Tecnologie didattiche e Nuovi ambienti di apprendimento

Manuela Maria Lombardo, Università degli Studi di Palermo

Co-creazione ludica e Intelligenza Artificiale: il Game-Based Learning come officina digitale per le scienze umane

Digital Humanities, Game-Based Learning, Intelligenza Artificiale, Progettazione collaborativa, Didattica della letteratura

Il contributo presenta un modello didattico nelle Digital Humanities per la scuola secondaria di primo grado che integra Game-Based Learning, progettazione collaborativa e intelligenza artificiale. L'obiettivo è trasformare gli studenti in progettisti attivi attraverso la creazione di giochi basati su testi letterari, rendendo la classe un laboratorio digitale di interpretazione e produzione culturale. Il modello si fonda sui Game Design Fundamentals e sul costruzionismo di Seymour Papert, secondo cui l'apprendimento avviene costruendo artefatti condivisibili, e richiama la funzione culturale del gioco teorizzata da Johan Huizinga. La sperimentazione, condotta in due classi, ha previsto la progettazione di giochi ispirati all'Odissea e alla Divina Commedia, seguendo fasi di analisi testuale, interazione con sistemi di IA, sviluppo delle meccaniche e riflessione metacognitiva. L'IA è stata impiegata come supporto creativo e analitico per riformulare testi, generare contenuti e testare regolamenti, favorendo competenze linguistiche e interpretative. L'esperienza ha promosso inclusione, collaborazione e sviluppo di competenze digitali, ma ha evidenziato criticità come bias, errori e rischio di delega cognitiva, richiedendo una forte mediazione docente. Le osservazioni mostrano maggiore

coinvolgimento, partecipazione e precisione lessicale. Il modello dimostra che l'integrazione tra gioco e IA, se guidata da solide basi pedagogiche, trasforma il patrimonio letterario in esperienza attiva, creativa e critica, potenziando apprendimento significativo e cittadinanza digitale.

Alina Miasnikova, Sorbonne Université – Paris

From Tool to Practice: An Experience Report on Integrating Pandore into University Research Training

Digital Humanities; no-code platform; NLP pedagogy; corpus processing; AI literacy

This paper presents two complementary initiatives developed at the Observatoire des textes, des idées et des corpus (ObTIC), Sorbonne Université, to support text processing using AI (Artificial Intelligence) for researchers, students, and engineers in DH (Digital Humanities) regardless of their technical background. The first initiative is the Pandore Toolbox, an open source, no-code web platform that makes a broad range of corpus processing tasks available through graphical interfaces – from ATR (Automatic Text Recognition), including OCR (Optical Character Recognition) and HTR (Handwritten Text Recognition), and TEI (Text Encoding Initiative) XML conversion to NER (Named Entity Recognition), topic modelling, embedding-based analysis, and interactive visualisation. The second is a structured workshop programme, which accompanies platform use by grounding researchers in the NLP (Natural Language Processing) and AI methodologies underlying Pandore's modules. Using concrete corpus-based exercises the workshops ensure that platform users understand not only how to use available tools but also their methodological foundations, applicable scenarios, and known limitations. Together, these two initiatives embody a practical response to the challenge of meaningful AI adoption in heterogeneous DH communities: lower the technical barrier and build the methodological understanding that allows researchers to work with these tools rigorously.

Tommaso Fusco, Università degli Studi di Napoli “Parthenope”

Il gioco motorio nella scuola primaria: progettazione digitale e centralità della mediazione docente

gioco motorio, scuola primaria, intelligenza artificiale generativa, progettazione didattica, mediazione docente

Il contributo analizza il valore educativo del gioco motorio nella scuola primaria, con particolare attenzione al rapporto tra progettazione didattica digitale e mediazione docente. Il gioco motorio viene assunto come dispositivo pedagogico complesso, nel quale dimensione corporea, relazionale e normativa si intrecciano all'interno di esperienze situate di apprendimento. In questa prospettiva, esso non favorisce soltanto lo sviluppo di abilità motorie, ma contribuisce anche alla costruzione di competenze trasversali, quali cooperazione, rispetto delle regole, partecipazione, autoregolazione e gestione del conflitto. Il gioco si configura così come spazio formativo dinamico, capace di promuovere processi di interazione, responsabilizzazione e crescita sociale.

Parallelamente, la diffusione degli strumenti digitali e dell'intelligenza artificiale generativa apre nuove possibilità nella fase di pianificazione didattica, permettendo di elaborare repertori

di attività, varianti operative e soluzioni metodologiche adattabili a differenti contesti. Tali strumenti possono rappresentare un valido supporto per ampliare il ventaglio delle proposte educative e per favorire una maggiore flessibilità nella progettazione.

Tuttavia, il contributo evidenzia come la qualità formativa dell'esperienza ludico-motoria non possa essere delegata totalmente al solo strumento tecnologico. La significatività educativa del gioco dipende infatti dalla capacità del docente di osservare le dinamiche emergenti, modulare tempi e regole, sostenere l'inclusione di ciascuno e orientare l'esperienza dell'alunno.

Chiara Storace, Università di Genova

La (in)convenienza del tempo: innovare prendendosi il proprio tempo. Il caso del CLIL-Coding

Digital Humanities; CLIL; Computational Thinking; Temporalità digitale; Inclusione educativa

L'innovazione digitale è spesso associata a rapidità, efficienza e performatività. In ambito educativo, questa percezione tende a tradursi nell'aspettativa che tecnologie e Intelligenza Artificiale generativa accelerino l'apprendimento. A partire da un progetto biennale di integrazione tra metodologia Content and Language Integrated Learning (CLIL) e programmazione a blocchi nella scuola secondaria di primo grado, il contributo propone una riflessione in chiave Digital Humanities sulla temporalità dell'apprendimento negli ambienti tecnologici innovativi. Le interviste ai docenti mostrano che l'efficacia dell'esperienza non è dipesa da un'accelerazione dei processi, ma dall'investimento consapevole di tempo nei nodi cognitivamente critici: familiarizzazione con l'ambiente digitale, gestione dell'errore, verbalizzazione in L2. Si sostiene che l'uso di strumenti tecnologici non coincida con la loro appropriazione e che l'Intelligenza Artificiale (IA), redistribuendo l'agency cognitiva, possa modificare la struttura temporale dell'elaborazione. Il tempo emerge così come variabile epistemica e inclusiva del design didattico. In dialogo con la pedagogia della lumaca di Zavalloni (2008), il CLIL-Coding può farsi slow nei passaggi in cui l'incontro tra codice linguistico e codice digitale richiede elaborazione e appropriazione, consentendo di leggere la temporalità degli ambienti tecnologici educativi non come accelerazione costante, quanto distribuzione consapevole dell'investimento cognitivo.

13.30 – 14:30 PRANZO

14:30 – 15:15 Keynote Speaker

Viveta Gene, Ionian University, Greece

Measuring What Matters: Cognitive Load, Effort-Based Compensation, and the Role of Structured Knowledge in AI-Assisted Translation

This paper presents a connected line of inquiry spanning doctoral and postdoctoral research, examining what AI-assisted translation cannot measure, compensate, or structurally resolve. The first contribution introduces PE.MAPS (Post-Editing Monitoring, Assessment & Problem-Solving), an empirically validated training model demonstrating measurable reductions in translator cognitive load across temporal, technical, cognitive, and psychological dimensions. The second proposes effort-based compensation models derived from these findings, addressing the inadequacy of word-count metrics in MTPE workflows. The third introduces Knowledge Graph-Mediated Translation (KGMT), a theoretical

framework positioning validated knowledge graphs as authoritative intermediaries in AI-assisted translation pipelines for regulated domains. Preliminary evidence establishes that KG encoding specificity scales compliance detection precision, with a clear trajectory toward compliance-guaranteeing generation. Together, the three contributions argue that in the age of AI, fluency is necessary but never sufficient.

Moderà: Giada Pantana

15.15 – 16.30 Linguistica, Traduzione e Tecnologie del linguaggio

Moderà: Ludovica Pinzone

Aurora Trapella, Università di Genova - Università di Torino, Universiteit Gent

Building a Corpus for Machine Translationese analysis in English-to Italian news translation: Methodological constraints and research design

Machine Translationese (MTese), Corpus Linguistics, News Discourse, AI Translation, Large Language Models (LLMs)

This contribution outlines the research design and corpus compilation for a PhD project investigating machine translationese (MTese) in English-to-Italian news translation. This paper describes the construction of an English source-text (ST) corpus of approximately 340,000 words, consisting of news reports and opinion articles drawn from two existing corpora: the Dutch Parallel Corpus (DPC) and the EMA corpus. The target texts (TTs) are produced using Neural Machine Translation (NMT) systems and Large Language Models (LLMs) through an automated API-based workflow. The contribution discusses the methodological issues related to corpus selection, theoretical discussions on the role of translation in Journalistic Translation Research (JTR), and technical and infrastructural constraints in preparing corpora for automated translation. Overall, this contribution highlights the non-neutral role of corpus construction in AI-based research and serves as the methodological foundation for the PhD project.

Elena Buttignol, Università degli Studi di Udine

Traduzione postcoloniale e della variazione linguistica in era digitale: un progetto didattico per l'uso consapevole dell'IA da parte di studenti di Lingue e Traduzione

Traduzione Letteraria, Letteratura Postcoloniale, ChatGPT, Didattica, Metacognizione

Tra ottobre 2025 e gennaio 2026, il Laboratorio di Redattologia e Traduttologia dell'Università di Udine ha proposto un progetto didattico e di ricerca in cui 32 studenti, eterogenei per età e livello, hanno sperimentato l'uso di ChatGPT nella traduzione di letteratura postcoloniale (Achebe, Guène, Mendoza, Zaimoğlu) con varietà non standard e variazioni linguistiche, testando potenzialità e limiti di questo strumento. Seguendo modelli cognitivi come quello di Zimmerman (2002), l'obiettivo del progetto era permettere agli studenti di sviluppare una maggiore consapevolezza durante l'atto traduttivo e un pensiero critico circa l'uso di ChatGPT in questa particolare tipologia di traduzione. L'abstract indaga nel dettaglio la strutturazione del progetto, divisa in fasi: presentazione, traduzione autonoma, revisione, focus group,

incontro con un'esperta e gruppi di lavoro peer-to-peer. Ciascuna fase è stata pensata per incentivare gli studenti alla riflessione, al confronto con gli altri e alla collaborazione tra umani e con l'Intelligenza Artificiale. I feedback ricevuti dalle valutazioni dei partecipanti mostrano il successo del progetto: gli studenti dichiarano di aver sviluppato una maggiore consapevolezza del proprio processo traduttivo, nel riconoscimento dei limiti dell'IA e nello sviluppo del pensiero critico. L'iniziativa si propone come modello ripetibile per la formazione di traduttori nell'era digitale.

Francesca Lupi, Alma Mater Studiorum Università di Bologna

Computer-Mediated Communication, Deaf Gain and Vernacular Language Practices: Towards the Construction of a Corpus of “Japanese Deaf Vernacular”

computer-mediated communication, vernacular language practices, Japanese, Deaf gain, Deaf studies

This talk explores the potential of computer-mediated communication as a site of linguistic and communicative creativity for minorities, focusing on the Deaf community in Japan. While the concept of vernacular, defined as unmonitored and unstandardized language use, has long been associated with spoken language, computer-mediated communication has made written vernacular language practices widely available to language minorities. Among these groups are Deaf people, both a disabled and language minority, who have benefited greatly from the development of communication technologies. Drawing on the perspective of Deaf gain, the paper shows that Deaf people have not only been passive users of technological developments, but active innovators of both technologies and communicative practices. Moving beyond a focus on literacy and linguistic competency, the talk argues that the features of Deaf writing online can be seen as characteristics of a language variety. While previous research has focused on written language alone, this study takes into consideration the interaction between writing and the other semiotic resources of online communication in shaping Deaf vernacular language practices. As an applied case study of these concepts, the first steps in the creation of a corpus of spontaneous text and video messages produced by Japanese Deaf signers are presented.

Claudio Macagno, Università degli Studi di Messina

Tra pensiero e calcolo: come sviluppare la consapevolezza traduttiva degli apprendenti nella didattica della traduzione RU-IT mediata dall'intelligenza artificiale

Traduzione RU/IT, Didattica della traduzione e MT, Pensiero e Calcolo, Senso e Significato, post editing (PE)

Il concetto di mediazione, centrale nel QCERVC (2020), si arricchisce di nuove prospettive grazie alla pervasività dell'IA generativa nei processi educativi e traduttivi. Nell'indicare proposte d'uso di alcuni strumenti per lo sviluppo della competenza traduttiva, nello specifico si prenderà in esame la traduzione dal russo all'italiano (Torresin 2022). Lo studio si propone di esplorare potenzialità e limiti dell'IA come mediatore linguistico e culturale nella didattica della traduzione RU-IT in un contesto didattico universitario. Attraverso un'analisi qualitativa di esperienze didattiche si indaga sulla qualità della traduzione di testi letterari (e non solo) e su come l'IA generativa (Benasayag 2024; Caligiore 2022; Contucci 2023; Mari 2024; Mitchell 2022; Panciroli, Rivoltella 2023; Perfido 2022), possa fungere da ponte tra docente e discente nella comprensione del testo e nella resa di determinate insidie traduttive (resa di realia,

collocazioni linguistiche, forme idiomatiche, neologismi, forme colloquiali e substandard ecc.). I testi generati dall'IA non vengono considerati quali prodotti finiti, bensì strumenti per promuovere la consapevolezza metacognitiva, favorendo una riflessione sul vero, il verosimile e il falso nella resa interlinguistica. Per promuovere un approccio critico e collaborativo alla traduzione, l'IA viene esplorata non solo come risorsa tecnologica, ma come possibile mediatore cognitivo in grado di stimolare l'interazione e la negoziazione di senso tra i diversi attori del processo educativo. L'ottica adottata non sarà quella di modificare e stravolgere le pratiche didattiche grazie alla tecnologia, ma di agire sulle pratiche didattiche perché possano sfruttare appieno tutte le potenzialità che le tecnologie mettono a loro disposizione, facendone un uso critico, sapiente ed equilibrato in funzione degli obiettivi previsti e degli apprendenti ai fini di una didattica innovativa, motivante e inclusiva.

16:30 –17:00 COFFEE BREAK

17.00 – 18.00 Ricerca Letteraria e Culturale: sessione 3

Modera: Giulia Lanteri

Martina Viara, Università di Genova - Università di Torino

Ingegneria delle anime: scalable reading e bias ideologico nella letteratura sovietica per l'infanzia

scalable reading, letteratura sovietica per l'infanzia, linguistica dei corpora, bias ideologico, situated data

Il contributo propone una riflessione metodologica a partire da un caso di studio specifico: la rappresentazione verbale di emozioni e sentimenti nella produzione sovietica per l'infanzia degli anni Venti e Trenta, intesa come spazio privilegiato di osservazione della relazione tra letteratura, affettività e ideologia. Assumendo i testi come strumenti di modellazione affettiva per l'educazione dell' 'uomo nuovo' (novyj čelovek), l'indagine si fonda sulla teoria di Vygotskij, per cui il linguaggio assume un ruolo decisivo quale mediatore tra pensiero e affetto. Il DetKorpus, corpus annotato di letteratura russa per l'infanzia, costituisce la risorsa di riferimento per l'analisi quantitativa, i cui risultati guidano la selezione dei testi per il close reading. In questo quadro, si evidenziano le potenzialità di un approccio integrato: la sintesi tra distant e close reading non viene considerata una semplice giustapposizione di strumenti, ma un apparato critico complesso in grado di ridefinire il concetto stesso di interpretazione, intesa come processo dinamico di negoziazione tra il dato parametrizzato e il contesto storico-ideologico. Il punto cardine è la riconcettualizzazione del bias ideologico: esso non è concepito come un fattore da neutralizzare in nome di una presunta oggettività dell'analisi, ma come l'oggetto stesso dell'indagine e dimensione costitutiva dei processi di modellizzazione.

Naji Al Omleh, Indipendente

Dalla lettura umana alla lettura artificiale: un'analisi comparativa dell'implicito narrativo

Large Language Models; comprensione narrativa; lettore modello; implicature; situation models

Il contributo indaga le capacità inferenziali dei Large Language Models (LLM) nella comprensione di impliciti complessi in testi narrativi letterari. Muovendo dal dibattito sulle effettive competenze cognitive dei sistemi generativi, lo studio distingue tra implicature

convenzionali, riconducibili a regolarità pragmatiche stabilizzate, e impliciti che richiedono integrazione contestuale estesa, ristrutturazione retroattiva del senso e mobilitazione creativa dell'enciclopedia culturale. In tale prospettiva, la disambiguazione dell'implicito viene assunta come banco di prova privilegiato per valutare la profondità dei processi di lettura degli LLM. L'indagine, di natura esplorativa, prende come caso di studio *La Madre di Ágota Kristóf*, racconto caratterizzato da omissioni intenzionali e da una forte richiesta inferenziale nella costruzione del mondo narrativo. I risultati ottenuti da GPT-4, Gemini 2.0 e LLaMA 3 vengono confrontati con quelli di un precedente studio condotto su lettori umani, adottando il medesimo impianto metodologico fondato sull'analisi qualitativa dei processi inferenziali e sulla 'comprensione minima' del testo. L'obiettivo è duplice: sul piano cognitivo, valutare limiti e profondità delle inferenze narrative degli LLM; sul piano teorico-letterario, interrogare criticamente la loro possibile configurazione come 'lettori modello' nell'ambito delle Digital Humanities.

Charlotte Panušková, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

Reading in Digital Social Platforms: How Design Shapes Engagement

Digital literary studies, digital social reading, interface critique, digital nudging

This project examines how digital social reading platforms structure literary engagement through interface design. While online review sites and cataloguing platforms are often framed as democratizing a digital literary sphere, they operate within corporate infrastructures shaped by platform capitalism. Existing research has focused largely on user behavior and algorithmic recommendation systems, particularly on Goodreads, but has paid less attention to how concrete interface design shapes everyday reading practices. This PhD research addresses this gap by analyzing social cataloguing platforms comparatively, namely Goodreads, The StoryGraph, Fable, Databazeknih.cz, and LovelyBooks. Combining discursive interface analysis with the concept of digital nudging, the study conceptualizes interfaces as socio-technical environments that embed normative assumptions and steer participation through affordances such as defaults, feedback mechanisms, and progress indicators. Preliminary findings suggest that U.S.-based platforms emphasize gamification, algorithmic personalization, and behavioral steering, framing reading as measurable and optimizable, whereas European platforms present a more database-oriented model. These differences are closely linked to financing strategies, demonstrating how economic infrastructures shape contemporary digital reading cultures.

26 MAGGIO 2026

9:15 – 9:30 Registrazione partecipanti

09.30 – 10.15 Keynote Speaker

Giovanni Pietro Vitali, Versailles Saint Quentin-en-Yvelines University –
Paris-Saclay

TBD

Moderata: Tiziana Pasciuto

10:15 – 11:15 Arte, Spettacolo e Patrimonio: sessione 1

Moderata: Federico Filippi Prévost de Bord

Farzaneh Aliakbari, Politecnico di Torino

Tecnologie digitali e patrimonio marittimo: verso un Atlante Digitale per l'isola di Qeshm nel Golfo Persico

Patrimonio marittimo; Tecnologie digitali; Atlante digitale; Isola di Qeshm; Golfo Persico

Il contributo analizza il potenziale delle tecnologie digitali nella valorizzazione del patrimonio marittimo dell'isola di Qeshm, la maggiore isola del Golfo Persico. Partendo dal recente 'maritime turn' negli studi sul patrimonio, che ha progressivamente superato una visione 'terracentrica' per riconoscere il mare come spazio culturale complesso, la ricerca evidenzia la persistente marginalità delle regioni del Golfo Persico nel dibattito internazionale. Qeshm, per posizione strategica nello Stretto di Hormuz e per la stratificazione di pratiche legate alla navigazione e alla cantieristica tradizionale, rappresenta un caso significativo di patrimonio marittimo sottorappresentato, anche a causa di tensioni geopolitiche e limitazioni di accesso. Attraverso una revisione tematica e un'indagine sulle iniziative digitali attualmente attive sull'isola, il contributo individua strumenti, limiti e potenzialità delle tecnologie digitali nel contesto locale. I risultati mostrano un prevalente orientamento promozionale delle piattaforme esistenti, con scarsa integrazione delle dimensioni immateriali e partecipative. In risposta, si propone un prototipo di Atlante Digitale del Patrimonio Marittimo di Qeshm, concepito come piattaforma integrata e partecipativa capace di connettere dati spaziali, narrazioni orali e documentazione multimediale, restituendo centralità alle comunità costiere e rafforzando la visibilità globale dell'isola.

Lianna Flavia D'Amato e Valentín Mansilla, Università di Torino;
Universitatea de Vest din Timișoara

ACUSTEME: un sistema interconnesso per la gestione, catalogazione e la pubblicazione di fonti etnomusicologiche digitali

Data model etnomusicologico - Linked Open Data - Ontologie - Etnomusicologia – Etnografia

Il contributo presenta il progetto Acusteme, incentrato sulla rappresentazione e interoperabilità dei dati etnomusicologici ed etnografici nel contesto del Web semantico. Il progetto si articola

in due linee di sviluppo: il disegno di un Content Management System (CMS) aperto, destinato alla catalogazione di risorse etnografiche ed etnomusicologiche, e la formalizzazione di un'ontologia etnomusicologica per modellare concetti, relazioni e specificità descrittive di questo dominio. Nel presente contributo, il progetto sarà illustrato nelle sue caratteristiche principali e nella sua applicazione a casi specifici. Il modello è stato sviluppato a partire dall'analisi dei materiali e delle esigenze descrittive proprie del dominio etnomusicologico, tenendo conto degli standard archivistici, bibliografici e museali, al fine di garantire interoperabilità e compatibilità con modelli consolidati. L'adozione dei principi Linked Open Data e l'integrazione con fonti esterne, favorisce il processo di disambiguazione terminologica e arricchimento informativo. Particolare rilievo assume la modellazione delle relazioni tra risorse eterogenee (registrazioni sonore, trascrizioni, strumenti, fotografie, documentazione di campo), concepite come parte di una rete semantica complessa. La sperimentazione condotta su archivi caratterizzati da forte frammentazione documentaria ha consentito di verificare l'efficacia del CMS nella gestione di materiali eterogenei e nella costruzione di una rete semantica capace di rappresentare la complessità del patrimonio etnomusicologico.

Valerio De Luce, Università degli Studi di Macerata

Un metodo assistito da IA per la costruzione di un quaderno di casi sulla catalogazione dei fumetti

Digital Humanities; fumetti; human-AI disagreement; Augmented Humanity; perspectivist NLP

La catalogazione dei fumetti costituisce un ambito lacunoso nella normativa biblioteconomica italiana. Né le REICAT né RDA risultano risolutive per questi materiali, e l'Indice SBN registra soluzioni contrastanti per le stesse risorse. Proponiamo un metodo per la costruzione di un 'quaderno di casi' sulla catalogazione dei fumetti, fondato sul concetto di human-AI disagreement come strumento epistemico. Utilizziamo il disaccordo tra catalogatori professionisti e modelli di intelligenza artificiale generativa come criterio di selezione dei casi, considerando le aree di divergenza un indicatore delle ambiguità normative rilevate in un'indagine da Sferruzza. Lo studio adotta un disegno concordance based, sostituendo la misurazione della correttezza assoluta con la misurazione dell'accordo tra agenti diversi. I risultati preliminari su un corpus di fumetti della Golden Age confermano la plausibilità dell'ipotesi. Lo strumento che si intende produrre mira a colmare un vuoto formativo e operativo per la comunità bibliotecaria italiana.

11.15 – 11.45 COFFEE BREAK

11:45 – 13:00 Arte, Spettacolo e Patrimonio: sessione 2

Modera: Giovanni Mantegazza

Alessio Esposito, Università degli Studi di Roma Tor Vergata, Accademia di Belle Arti di Roma

La Boîte verte Proposte per un modello di pratiche museografiche di postmediazione

Patrimonio culturale, Museografia, Postmediazione, Intelligenza Artificiale Generativa, Fruizione

Il contributo propone una riflessione critica sull'impiego delle tecnologie algoritmiche e generative nella mediazione museale, assumendo come quadro teorico di riferimento l'idea di "era post-mediale" formulata da Félix Guattari negli anni Novanta e il passaggio dalla concezione alfabetica a quella algoritmica come recentemente teorizzato da Derrick de Kerckhove. A partire dalla ridefinizione della triangolazione tra espressione, referente e significato, si sostiene che i new media non vadano intesi come semplici strumenti, ma come ambienti capaci di rinegoziare ruoli e gerarchie nei processi di produzione del senso. In questo contesto, la mediazione del patrimonio culturale richiede un ripensamento epistemico che superi tanto l'approccio oppositivo ai new media quanto la persistenza di modelli pedagogici verticali. Attraverso un'analisi mediologica della *Boîte verte* di Marcel Duchamp, assunta come archetipo teorico-operativo, viene delineato un modello di "postmediazione" fondato su dinamiche rizomatiche e non esplicative. Tale paradigma non mira a chiarire, ma a disattivare la funzione autoritativa del commento, favorendo forme plurali di soggettivazione e di produzione collettiva del significato nell'ecosistema algoritmico. In contrasto con applicazioni museali orientate alla risposta esperta, il paradigma duchampiano configura il dispositivo come macchina di proliferazione semantica, capace di attivare processi emancipativi in coerenza con il pensiero di Jacques Rancière.

Matilde Bianchi, Università di Genova

Genealogia del museo digitale: periodizzazione sistemica e cortocircuiti (in)convenienti tra cultura e tecnologia

Digital Humanities; Digital Museology; Digital History; Media Archaeology; Digital Heritage

Il contributo sostiene la necessità metodologica di un inquadramento storiografico del museo digitale, elevandolo a dominio d'indagine autonomo capace di armonizzare la *longue durée* istituzionale con la temporalità accelerata dell'innovazione tecnologica. Attraverso una prospettiva multidisciplinare, l'evoluzione museale viene interpretata non come un processo cumulativo, bensì come una sequenza di scarti sociotecnici articolata in quattro soglie sistemiche. Dalla stagione pionieristica del 'museo vetrina', caratterizzata da repository statici e dalla smaterializzazione dell'aura, si transita verso la fase partecipativa dominata dal Web 2.0 e dalla mutazione ontologica del visitatore in prosumer. Il percorso analitico prosegue esaminando il paradigma esperienziale e phygital, in cui l'istituzione si trasforma in un ambiente di apprendimento incarnato, per giungere infine alla soglia del 'museo intelligente'. In tale fase, l'intelligenza artificiale e i big data impongono un'iper-personalizzazione algoritmica capace di rinegoziare la tensione tra automazione e densità fenomenologica dell'incontro con l'arte. Tale ricostruzione diacronica non solo mappa il mutamento dei modelli comunicativi, ma interroga le aporie deontologiche insite in ogni configurazione. Assunta come dispositivo ermeneutico, la periodizzazione sistematica abilita una pratica delle Digital Humanities a obsolescenza non rapida: un approccio capace di trasfigurare le inconvenienze tecnologiche e sociali in ambiti di riflessione critica, salvaguardando la funzione civile e fiduciaria dell'istituzione museale nel presente.

Silvia Papa, Università degli Studi di Macerata

Mappare la gravità culturale. Una pratica di digitalizzazione del patrimonio culturale

Mappatura gravitazionale - Digital Humanities - Poli culturali - GIS - Patrimonio culturale

Il contributo propone un quadro metodologico per la mappatura gravitazionale dei poli culturali come strumento di ricerca nell'ambito delle Digital Humanities. La ricerca muove dalla seguente domanda: in che modo l'interpretazione storico-artistica può essere tradotta in un modello spaziale trasparente, replicabile e utile ai processi decisionali e partecipativi? Il lavoro coinvolge materiali eterogenei – documentazione storico-artistica, dati archeologici, inventari pubblici, fonti bibliografiche e dati georeferenziati – integrati in un database strutturato che distingue tra polo culturale, peso culturale e forza gravitazionale. Il metodo combina sistemi di pesatura espliciti, indici di confidenza e modellizzazione tramite GIS (Geographic Information Systems), producendo heatmap, aggregazioni hexbin e visualizzazioni diacroniche. Tali strumenti non hanno funzione meramente illustrativa, ma costituiscono dispositivi analitici capaci di rendere esplicite le scelte interpretative e di integrare l'incertezza delle fonti nel modello. Il valore aggiunto degli strumenti digitali risiede nella formalizzazione trasparente del sapere disciplinare e nella produzione di visual analytics che fungono da spazio condiviso di confronto tra ricercatori, amministratori e comunità locali. Il metodo è stato applicato a un caso studio, completato e concluso, nel comune marchigiano di Castelleone di Suasa (AN), con la schedatura e modellizzazione di 182 poli culturali. La proposta si configura come modello replicabile per l'analisi e la valorizzazione del patrimonio culturale territoriale, capace di ridefinire le pratiche di rappresentazione e gestione attraverso strumenti digitali che rendono esplicite gerarchie, concentrazioni e marginalità.

Nicolò Villani, Università LUMSA - CUBE – Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica

Etnografia dell'on-demand Descrivere le pratiche di consumo spettatoriale nel mercato dello streaming

Streaming Platforms; Media Ethnography; Ethnosemiotics; Digital Media Studies; Audience Subjectivity

Di fronte ad un sempre più crescente consolidamento del mercato dello streaming, diventato nell'ultimo decennio il paradigma globale dell'audiovisivo in termini di produzione, distribuzione e fruizione, urge trovare strategie analitiche che ne permettano di cogliere funzionamento e trasformazioni.

In particolare, la dimensione fruitiva vede una mutata condizione di funzionamento nella relazione tra lo spettatore e il prodotto audiovisivo, traducibile in un *incontro mediale* la cui natura si basa sul meccanismo intrinsecamente intersoggettivo dei portali streaming, con i loro motori algoritmici che muovono e trasformano l'immagine di un'esperienza di fruizione in costante mutamento e adattamento.

In questo contributo, attraverso l'applicazione dello sguardo etnosemiotico sulle pratiche che si attivano all'interno dei portali streaming, ci si propone di restituire una lettura strutturale efficace del funzionamento immanente al consumo mediale on-demand.

Questa lettura poggia sull'analisi dei principali protagonisti del mercato — Netflix, Prime Video e Disney+ — e punta a restituire condizioni profonde tali da poter rendere conto del funzionamento di tutti i soggetti sul mercato, in un contesto di labile equilibrio.

L'obiettivo è dimostrare l'efficacia di descrizioni operative nate dall'osservazione del funzionamento dei portali e della figura spettatoriale che configurano attraverso l'incontro mediale che attivano.

13:00 – 14:00 PRANZO

14:00 – 14:45 Keynote Speaker

Stefano Moriggi, Università di Modena e Reggio Emilia

AI e discontinuità epistemiche: per una archeologia del futuro

Tra ingenui entusiasmi e visioni apocalittiche, il dibattito contemporaneo sull'intelligenza artificiale tende a irrigidirsi in polarizzazioni che semplificano la complessità del fenomeno. Nel tentativo di sottrarsi a questa sterile alternativa, si prospetta un approccio media-archeologico inteso come pratica epistemologica della discontinuità. In questo quadro, l'intelligenza artificiale — e il digitale più in generale — non rappresentano semplicemente un esito lineare dell'innovazione tecnologica, ma un punto di condensazione di temporalità eterogenee: uno spazio in cui riemergono, in forma “spettrale”, modelli epistemici, dispositivi simbolici e logiche della conoscenza. Da questa prospettiva, la tecnologia — e in particolare l'AI — si configura come ambiente di esperienza che coinvolge dimensioni cognitive e culturali, ridefinendo le forme della presenza, dell'apprendimento e della relazione. In tal senso, l'AI emerge come una soglia “catastrofica”: non una rottura definitiva, ma un campo di riarticolazione in cui diventano visibili le condizioni di possibilità del sapere e le sue fratture genealogiche. Il confronto con le “macchine intelligenti” non implica dunque una perdita o una sostituzione dell'umano, ma si configura piuttosto come un'occasione per ripensarne i confini e le pratiche, nonché come un esercizio critico volto a interrogare le eredità che abitano il presente tecnologico, al fine di inaugurare uno spazio-tempo (cronotopo) per un futuro non predeterminato, ma plausibile.

Modera: Salvatore Varriale

14:45 – 15:45 Tecnologie didattiche e Nuovi ambienti di apprendimento: sessione 1

Modera: Mariella Rivelli

Salvatore Varriale, Università di Genova

From Immediate Feedback to Learner Agency: A Log- and Interview-Based Analysis of Feedback Uptake in Autonomous AI Supported German FL Writing

Generative Artificial Intelligence; AI-Supported Writing; Feedback Uptake; German as a Foreign Language; Learner Agency

This contribution examines patterns of feedback uptake in autonomous AI-supported German as a Foreign Language (DaF) writing at secondary school level. The study is embedded in a broader longitudinal project that investigates the impact of a personalised chatbot on text quality and emotional dimensions of writing. Within this larger framework, the present contribution focuses specifically on how learners engage with AI-generated feedback during

autonomous writing. Building on a theoretical framework that integrates process-oriented writing, self-regulated learning, and research on learner agency, the study analyses complete chatbot conversation logs from autonomous writing sessions at secondary school level. The chatbot provides timely, selective, and criteria-referenced feedback designed to scaffold revision while preserving learner authorship. Feedback episodes are coded according to a domain-sensitive uptake scheme that distinguishes between form-focused and content/rhetorical feedback, drawing on Han and Li (2024) and adapting their framework to the A2/B1 context. Within these domains, uptake is categorised to capture varying degrees of revision, ranging from non-incorporation to integrated modification. Quantitative frequency analysis is complemented by qualitative micro-analysis in order to identify emerging patterns of engagement and to interpret uptake as an observable indicator of learner agency. In addition, semi-structured interviews and student questionnaires are administered to explore learners' perceptions of the chatbot's feedback, including clarity, usefulness, and emotional impact. These perception data both contextualise the behavioural patterns observed in the logs and inform the iterative refinement of the chatbot within the broader design-oriented project. By combining log-based interaction analysis with perception data, the study proposes a replicable, design-informed methodological framework for examining feedback uptake in AI-supported autonomous writing environments.

Giada Pantana e Davide Ponzini, Università di Genova

AI-mediated learning platforms: different perspectives with common design implications

AI-mediated learning, human-AI interaction, informal learning, formal learning, machine translation, SQL programming

This long abstract examines how AI-mediated technologies reshape learning practices in the Digital Humanities by presenting two different learning platforms: MTinsight, augments machine translation for informal learning of English with personalised and contextual AI-generated learning insights; LensQL, supports formal SQL learning through an AI tutor that supports both students and teachers providing guided support and analytics. After describing the two platforms, we conclude tracing common insights for future AI-mediated educational platforms design criteria in DH.

Lorenzo Natali, Università di Genova

A.I come "agente con cui pensare": Una riconfigurazione costruzionista del rapporto tra studente e intelligenza artificiale

Generative Artificial Intelligence, cognitive skills, A.I for education, constructionism, Human-A.I interaction

L'intelligenza artificiale generativa (GAI) sta trasformando profondamente l'educazione, offrendo grandi opportunità (come la personalizzazione didattica) ma anche rischi significativi, tra cui la dipendenza tecnologica e il de-skilling cognitivo. Per evitare che l'A.I si riduca a una tecnologia opaca o a una scorciatoia, è necessario un solido inquadramento pedagogico. Ispirandosi al costruzionismo di Seymour Papert il testo propone un fondamentale cambio di paradigma: l'A.I non deve essere un mero erogatore di contenuti, ma un "agente con cui pensare". Un'intelligenza artificiale interpretata quindi come tutor maieutico ed "esoscheletro

cognitivo" ribaltando l'interazione standard e guidando l'utente attraverso domande e stimoli. Questo approccio si basa sull'equilibrio dinamico tra Tool Engagement (l'intervento mirato dell'IA) e Human Engagement (il coinvolgimento attivo dello studente), con l'obiettivo di preservare agency umana e potenziare capacità cognitive. Applicare questo approccio su Gemini Gems pedagogicamente orientati tramite meta-prompting può aiutare ad individuare aspetti determinanti come: possibilità dei docenti di accedere a tecnologie "accessibili e alla portata" al fine di integrare questi nella propria didattica; approfondire come e quanto Gems e GPT personalizzati possano fungere da tutor didattici preservando e stimolando lo sviluppo di skill cognitive.

15:45 – 16:00 PAUSA

16:00 – 17:15 Tecnologie didattiche e Nuovi ambienti di apprendimento: sessione 1

Modera: Lorenzo Natali

Mina Najafi (online), Department of Early Childhood Education, Iranian Ministry of Education

Phenomenology of Iranian teachers' lived experiences regarding the challenges of encountering artificial intelligence in teaching practices

Artificial intelligence, teacher lived experience, phenomenology, educational challenges, Iranian teachers

The findings reveal seven interconnected categories of challenges: professional and pedagogical (including role redefinition and pedagogical uncertainty); ethical and academic integrity (plagiarism, data privacy, algorithmic bias); cognitive and learning (erosion of critical thinking, student over-reliance on AI); institutional and structural (policy ambiguity, lack of coordination); psychological and attitudinal (existential anxiety, emotional ambivalence); professional development (inadequate training, lack of practical models); and technical and infrastructural (internet instability, equipment limitations). The study's central contribution lies in revealing the essence of teachers' experiences as ambivalent navigation between transformative potential and existential disruption. Teachers experience AI simultaneously as a powerful tool offering possibilities for enhanced learning and as a threatening force challenging their professional identity, pedagogical autonomy, and the human connection at the heart of teaching. This ambivalence is compounded by systemic issues unique to the Iranian context: digital divides that amplify educational inequalities, cultural resistance to technologies perceived as Western influence, and the absence of unified national AI guidelines. The research extends international literature by demonstrating how AI integration, without deliberate equity measures and contextually appropriate frameworks, may exacerbate existing disparities in educational systems. It underscores the urgent need for comprehensive strategies addressing not only infrastructure and technical training but also ethical guidelines, emotional support for teachers, and culturally sensitive approaches to technology integration. The study contributes to understanding AI in education not merely as a technical challenge but as a profound human and professional transformation requiring holistic, contextually grounded responses.

Loredana Boero, Università di Torino

Piccoli LLM open source e fine-tuning. Sostenibilità infrastrutturale e nuove prospettive per la didattica

SML, open educational AI, benchmarking, fine-tuning, local deployment

L'intervento si propone di analizzare le potenzialità degli Small Language Models open source in ambito didattico, prendendo in esame un caso applicativo relativo alla lingua latina e illustrando i risultati finora conseguiti, insieme al percorso metodologico elaborato in collaborazione con il Centro informatico dell'Università di Losanna, per il fine-tuning di SmoLLM 3B.

Monica Uras, Università per stranieri di Siena

L'interazione nell'apprendimento dell'italiano L2/LS: uno studio pilota con ChatGPT

italiano L2/LS, task-based language teaching, glottodidattica digitale, human computer interaction, intelligenza artificiale generativa

Il contributo presenta i principali risultati di uno studio pilota sulle interazioni tra un gruppo di apprendenti di italiano L2/LS di livello intermedio (B1 e B2 del QCER) e ChatGPT nell'ambito di attività didattiche task-based. Lo studio osserva, descrive e confronta due modalità di interazione con il chatbot (role-prompting e assistenti personalizzati o GPT), analizzando le dinamiche interazionali che emergono durante lo svolgimento di sei task comunicativi. Attraverso un'analisi qualitativa delle interazioni, integrata in fase di post-test da interviste semi-strutturate, la ricerca esamina le dinamiche conversazionali, la gestione del feedback correttivo e le percezioni dei partecipanti. I risultati preliminari evidenziano come il design dell'interazione incida significativamente sullo sviluppo del task, sulla partecipazione attiva e sulla distribuzione dei turni conversazionali. Le percezioni dei partecipanti sono generalmente positive, con una preferenza per i GPT personalizzati, che favoriscono interazioni più strutturate, maggiore aderenza al ruolo assegnato e una produzione linguistica più estesa. Lo studio pilota ha inoltre permesso di affinare gli strumenti didattici e metodologici in vista della fase successiva della ricerca, prevista con un campione più ampio.

Arie Baskoro, University of Nusa Cendana, Asian Institute of Technology

Audit Ready Multimodal GenAI Workflows for DigitALL Inclusive Teaching in Mixed Ability Classrooms

Inclusive teaching; Multimodal learning; Generative AI governance; Auditability and accountability; Mixed ability classrooms

Inclusive teaching in mixed-ability classrooms increasingly depends on digital materials and platform-mediated assessment, yet day to day adaptations remain difficult to justify, reproduce, and audit. This paper reports a completed implementation in real classroom conditions of an audit-ready multimodal generative AI workflow that supports differentiated instruction while preserving teacher agency and accountability. The workflow operationalises inclusive design as a sequence of inspectable steps: input constraints and learner variability profiles, multimodal content generation under rule-based prompts, accessibility and language supports, assessment alternatives, and a structured audit log capturing prompts, versions, teacher overrides, and flagged outputs. Evidence was collected through learning artefacts, participation and access

indicators, teacher time logs, and a risk register documenting bias, hallucination exposure, and privacy safeguards. Results are presented across four outcome families: learning performance, participation and access for diverse learners, teacher workload and fidelity, and governance outcomes including risk frequency and mitigation effectiveness. The study shows how auditability by design can shift inclusive teaching from tacit individual practice to an institutional capability that is transparent, transferable, and defensible. The contribution is a practical workflow plus evaluation logic that enables schools to scale DigitALL inclusive teaching in routine schooling without sacrificing equity, safety, or sound educational judgment.

Bora Avşar e Luca Bottone, Università per stranieri di Siena

Prospettive (in)convenienti della GenAI nella glottodidattica del turco a italofoeni: limiti e potenzialità di un ambiente source-grounded

GenAI, Glottodidattica, NotebookLM, Turco

Il contributo riflette sull'integrazione dell'Intelligenza Artificiale Generativa nella glottodidattica attraverso la prospettiva critica delle Digital Humanities, assumendo come caso di studio l'uso di NotebookLM quale ambiente source-grounded per la produzione e la mediazione di output didattici a partire da fonti curate dal docente. A differenza dei modelli generativi generalisti, tale ambiente ancora la produzione di contenuti a fonti selezionate e curate dal docente, rendendo esplicita la mediazione documentale e riducendo l'opacità epistemica. La sperimentazione riguarda l'insegnamento del turco LS a parlanti italofoeni, contesto in cui la distanza tipologica e la limitata disponibilità di risorse digitali mettono in evidenza i bias dei modelli anglocentrici. Attraverso un impianto di Design-Based Research vengono analizzate tre configurazioni d'uso: un tutor grammaticale nella lingua di studio, fondato sulla consultazione delle fonti, la generazione di brevi contenuti audio calibrati sui livelli del QCER per il potenziamento dell'input comprensibile e strumenti di autovalutazione orientati al recupero attivo. L'analisi evidenzia le tensioni tra accessibilità e delega cognitiva, sottolineando la necessità di un modello in cui il docente abbia una funzione di preparatore e gestore del materiale. Le Digital Humanities offrono così una cornice per governare in modo consapevole le prospettive (in)convenienti dell'IA nella didattica delle lingue meno diffuse.

17:15 –18:00 Keynote performance

Kamilia Kard, Accademia di Belle Arti di Brera

Toxic Garden: la performatività dei sentimenti nel metaverso

Ambientato sulla piattaforma di gaming Roblox, il progetto di ricerca practice-based "Toxic Garden" trasforma lo spazio videoludico in un ecosistema metaforico in cui la botanica tossica diviene una rappresentazione visiva delle disfunzioni relazionali. Attraverso una rimediatazione del movimento coreografico, viene proposta una forma di rituale digitale in cui la complessità dei legami tossici viene rielaborata mediante la danza sincronizzata degli avatar. L'analisi si articola lungo tre direttrici fondamentali: la gamification dei sentimenti, intesa come strategia per la negoziazione dei conflitti affettivi; la bioestetica del metaverso, che utilizza la flora velenosa per rappresentare metaforicamente il disagio psichico e i comportamenti umani;

e infine la funzione dello spazio videoludico come eterotopia terapeutica. L'intervento intende dimostrare come l'estetica pop-cute e l'architettura ludica di Roblox possano essere sovvertite per ospitare pratiche di cura e autoriflessione. In un'epoca di iperconnettività, il "giardino tossico" è presentato non solo come un limite, bensì come un ambiente inclusivo di apprendimento emotivo in cui l'utente, attraverso l'avatar e la community, può esperire e comunicare nuove forme di resistenza e resilienza collettiva.

18:00 – 18:15 Chiusura e saluti finali

COMITATO SCIENTIFICO:

Carlo Battini, Cristina Bosco, Elisa Bricco, Eliana Carrara, Elisa Corino, Massimo Maurizio, Daniela Mereu, Alessandra Molino, Cristina Onesti, Tiziana Pasciuto, Laura Rescia, Micaela Rossi, Giulio Lucio Sergio Sacco, Alberto Spadafora, Giulia Taddeo, Ilaria Torre, Simone Torsani, Nesrine Triki.

COMITATO ORGANIZZATORE:

(Dottorande/i del Dottorato in *Digital Humanities* in consorzio tra UniGe e UniTo)

Eliana Bergaglio, Matilde Bianchi, Giulia Boetti, Miriam Canavese, Giulia Foppiani, Giulia Lanteri, Giovanni Mantegazza, Filippo Yahia Masri, Lorenzo Natali, Giada Pantana, Tiziana Pasciuto, Giulia Pilosu, Emiliano Pino, Ludovica Pinzone, Federico Filippi Prevost De Bord, Matilde Ridella, Mariella Rivelli, Chiara Storace, Maria Tolaini, Aurora Trapella, Salvatore Varriale, Elena Margherita Vercelli, Martina Viara.