

EDITORIALE

EDITORIALE

Viola Schiaffonati

Il nuovo numero di Mondo Digitale, il primo del 2022, è interamente dedicato a tre nuove rubriche: *Art Attach*, a cura di Silvia Crafa, *Le parole dell'informatica* a cura di Mattia Monga e *Ada e le altre* a cura di Francesca Alessandra Lisi. Si tratta di tre rubriche che, come i nomi lasciano intendere, si propongono di discutere di temi alla confluenza tra informatica e altri ambiti del sapere, ampliando lo spazio per le considerazioni culturali di cui Mondo Digitale si è fatto portavoce fin dal suo primo numero.

RUBRICHE

ART ATTACH

Il mondo digitale con il linguaggio dell'arte

Silvia Crafa, Università degli Studi di Padova

3 gennaio 2021, sonnecchiando in un inizio d'anno multicolor. La sfumatura di colore del giorno è indicata da un algoritmo: tre colori allegri e vivaci per tradurre dati, scenari e decisioni complesse. Si cerca un cammino razionale in una situazione grigia, grigia per la sua drammaticità, ma grigia anche perché non è evidente quale sia il cammino più razionale. E poi non basta la razionalità: va spiegata e va messa in pratica nella vita, in una vita che ha dinamiche molto meno razionali di quello che amiamo pensare. E allora **meglio tre colori** che mille numeri, pur sapendo che strozzare questi mille numeri in tre colori comporta un milione di problemi e un arcobaleno di guai.

Mai come in questo tempo abbiamo visto il cuore della scienza: chi la credeva monolitica e cristallina, razionale e portatrice di verità, è rimasto sorpreso e forse sbigottito. Più della scienza abbiamo visto all'opera gli scienziati, e questo ci ha sorpreso e sbigottito forse ancora di più. Abbiamo visto come il loro lavoro non sia fatto solo di razionalità, ma comprenda anche tutte le altre sfumature del lavoro umano: la creatività, l'ambizione, il dialogo e lo scontro, l'intuizione coraggiosa che a volte è vincente altre è fallimentare. E dunque, se la logica-matematica è il linguaggio della scienza, non è invece l'unico linguaggio degli scienziati. Non è così anche per l'informatica e la tecnologia digitale?

LE PAROLE DELL'INFORMATICA

L'importanza di chiamarlo file

Mattia Monga, Università degli Studi di Milano

The Importance of Being Earnest, A Trivial Comedy for Serious People è una famosa commedia di Oscar Wilde. Scritta nel 1895, è diventata presto un successo internazionale, causando non pochi grattacapi ai traduttori, in difficoltà a rendere il gioco di parole del titolo. In italiano si sono provate diverse strade: "L'importanza di chiamarsi Ernesto" (Rizzoli, 2000), "L'importanza di essere Onesto" (Mondadori, 2004), "L'importanza di essere Franco" (Rusconi, 2007), ma anche "L'importanza di essere Fedele" (Vallardi, 1994), o, perfino, "L'importanza di essere Probo" (così nel repertorio del Teatro Stabile di Torino). Del resto sappiamo bene che ogni traduzione è in qualche modo anche un tradimento dell'opera originale: mi piace ricordare la metafora di Calvino secondo cui il linguaggio è un imbuto in cui gli scrittori cercano di far passare il mare della realtà. E se è così, allora, ogni imbuto è diverso, ci passano necessariamente concetti diversi, e, quando la traduzione non innova, un sottoinsieme di ciò che era nelle intuizioni dell'autore.

ADA E LE ALTRE

Il mondo digitale è anche di "Ada e le altre"

Francesca Alessandra Lisi, Università degli Studi di Bari Aldo Moro

Il nome Ada ha un che di familiare per coloro che frequentano il mondo digitale.

Ada è infatti il nome di un linguaggio di programmazione, introdotto verso la fine degli anni '70 su iniziativa del Dipartimento della Difesa (DOD) degli Stati Uniti d'America, usato originariamente per lo sviluppo di software in applicazioni militari, e ancora oggi usato in molti contesti in cui il corretto funzionamento del software è critico, come astronautica, avionica, controllo del traffico aereo, finanza e dispositivi medici [Clair 1985].

Ada è soprattutto il nome di colei a cui si attribuisce il primo programma per calcolatore nella storia dell'informatica. Parliamo ovviamente di Ada Augusta Byron contessa di Lovelace, illustre matematica dei primi anni del XIX secolo, in onore della quale il suddetto linguaggio di programmazione prese il nome.