

## SEZIONE II – *Digital lexicons and archives*

Complementare al quadro fin qui delineato è la riflessione in chiave digitale sui lessici e gli archivi digitali del teatro greco, superstiti e frammentario, che consentono alla comunità scientifica, e non solo, di comprendere il fenomeno teatrale nel suo complesso. Non si può qui, seppur sinteticamente, non accennare alla trasformazione della dimensione archivistica in corso. L'ingresso sulla scena delle *Digital Humanities* ha portato infatti ad una progressiva trasformazione del concetto di archivio, sia esso di natura lessicale, iconografica o multimediale, non più legato alla staticità di un luogo fisico né esclusivamente a esigenze di conservazione e permanenza nel tempo. Sembra lecito parlare di una rivoluzione digitale al quadrato: se infatti il precoce ingresso dell'informatica ha portato ad una iniziale conversione in digitale di contenuti già esistenti, l'avvento dell'informatica umanistica ha stimolato la creazione di contenuti nativamente digitali, ridefinendone il ruolo. La nuova dimensione digitale ha infatti mutato i *database* da semplici 'contenitori' di memoria ad ambienti digitali partecipi della riflessione sul dramma antico.

La presente sezione tematica raccoglie una rosa di contributi che, da differenti punti di vista, illustrano il ruolo dinamico e collaborativo nello studio del dramma antico degli archivi digitali che garantiscono la libera fruizione *online* dei propri contenuti scientifici e dischiudono nuove prospettive di ricerca. Ed è infatti l'ac-

cesso diretto agli archivi digitali di varia natura che nutre l'edizione critica digitale della quale si è sin qui diffusamente detto.

Ad offrire una stimolante panoramica dell'ampio ventaglio delle potenzialità e degli indiscussi vantaggi dell'approccio digitale sono le esperienze progettuali alla base dei contributi di questa sezione monografica: CRIMTA, l'archivio audio-visivo multimediale del teatro antico; Chremata chremat'aner, l'archivio tematico-lessicale della terminologia economica usata sulla scena comica; APGRD, l'archivio delle *performances* del teatro greco e romano; LGgK, il *database* dei *realia* nella commedia; LDCG, il lessico della commedia greca; Skeué online, il lessico digitale del costume teatrale nell'iconografia greca e magnogreca; infine, un *database* dedicato agli spazi archeologici d'Italia adibiti a luoghi di spettacolo nato all'interno del vitale Laboratorio Dionysos.

Al di là delle specifiche innovazioni e delle differenti linee di sviluppo, gli obiettivi comuni di ciascuno di questi archivi digitali sono: l'accessibilità agli 'oggetti' nativamente digitali e/o digitalizzati di libera e gratuita consultazione, secondo l'etica dell'*Open Access*, in un ambiente di lavoro aperto; la 'ricercabilità' dei contenuti in un ambiente di ricerca scientificamente garantito; l'esaustivo apparato di dati e metadati a corredo di ciascun oggetto in un ambiente digitale privo di limiti di spazio; infine, l'ampiamiento della prospettiva di ricerca in chiave interdisciplinare in un ambiente collaborativo.

La scelta del digitale in questo ambito non è però esente da criticità: l'investimento economico non è indifferente, per quel che attiene alla formazione di apposite figure professionali e allo sviluppo degli strumenti informatici necessari alla concreta realizzazione del *database*; a ciò si aggiunge il problema del deterioramento dei dati che richiedono una costante attenzione e manutenzione per stare al passo con il *Web*. Tutto ciò si traduce in un enorme dispendio di tempo ed energie che ancora oggi, almeno in Italia, incide significativamente sulla realizzazione e sulla diffusione delle risorse di cui discutiamo: la durata temporanea dei finanziamenti a sostegno dei progetti, unitamente alla minima spendibilità in termini di valutazione scientifica, rallentano la rivoluzione digitale in atto.

In un simile panorama a rendere vincente il digitale è la sua enorme versatilità. Si impone quindi la necessità di riflettere sulle molte e variegata possibilità offerte dall'impiego di supporti digitali per lo studio del teatro greco antico a scopo scientifico e didattico: tanto a maggior ragione ai tempi della pandemia e del distanziamento sociale. Al contempo, come risulterà chiaro al lettore, all'esigenza di una catalogazione degli archivi digitali relativi alla documentazione teatrale antica, che agevoli la diffusione degli stessi ed eviti inutili sovrapposizioni, si aggiungono l'urgenza di definire un 'linguaggio' comune e condiviso, che permetta l'interoperabilità tra i differenti ambienti digitali di ricerca, e la necessità di stimolare intersezioni e sinergie che favoriscano la nascita di ambienti collaborativi di ricerca sul dramma antico imperniati sul comune denominatore del digitale. Con questo intento è nata l'idea del convegno *Ancient Greek Theatre in the Digital Age* concepito, nell'auspicio degli organizzatori, come punto di partenza per la creazione di una solida rete di collaborazioni e connessioni che alimentino il dialogo tra i progetti attivi o *in fieri* nel nostro ambito di ricerca.

Nadia Rosso  
Università del Piemonte Orientale  
nadia.rosso@uniupo.it