

# ELOGIO DI BABELE

La compilazione permette di ridurre ad unità la Babele dei linguaggi di programmazione. Tuttavia, come ben sanno i teorici della traduzione letteraria, non esiste mai una traduzione che conservi tutte le caratteristiche dell'originale. I linguaggi di programmazione non fanno eccezione. Ci chiederemo se questa pluralità linguistica sia un bene anche per l'informatica. Sosterremo la tesi - scontata, ma qualche volta dimenticata - che la simultanea padronanza di più linguaggi è una grande ricchezza anche per l'informatico. Anzi, si tratta di un vero e proprio requisito professionale.

## 1. L'UNITÀ DEI LINGUAGGI

La nascita dell'informatica, quale scienza che studia i procedimenti di calcolo "effettivi", precede di almeno dieci anni la disponibilità di quei manufatti che chiamiamo *calcolatori (computer)* e l'utilizzo dei quali troppo spesso rischiamo di confondere con quella scienza<sup>1</sup>. Lo studio del calcolabile prende una sua forma matura nei primi anni trenta del novecento, nel cuore della logica matematica, per opera di K. Gödel, A. Church, S. Kleene, E. Post e, soprattutto, Alan M. Turing. Mediante un'analisi dei processi di calcolo umani, in particolare delle limitazioni della memoria e della percezione, Turing identifica il "calcolo" con la possibilità di manipolazione combinatoria di insiemi finiti e discreti di simboli: calcolare è nient'altro che copiare simboli, tratti da un al-

fabeto finito, secondo regole anch'esse finite e fissate in anticipo. Il modello è così semplice da poter essere visualizzato come un automa (la "macchina di Turing") che, in accordo alle regole memorizzate in una lista finita, sposta simboli su un nastro, al quale accede un simbolo alla volta. L'aspetto sorprendente dell'analisi di Turing è che questo modello così elementare ed apparentemente rudimentale, così basato sull'analisi dei processi di calcolo umani<sup>2</sup>, è un modello del tutto generale, tanto da includere una macchina che è in grado di emulare tutte le altre.

Consideriamo, infatti, l'esecuzione di una macchina su un suo dato di ingresso. La macchina funziona in modo deterministico, applicando le regole ai dati. Se abbiamo una descrizione della macchina - ovvero un elenco

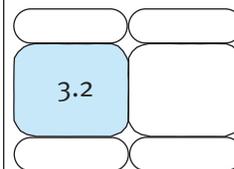
*Una versione preliminare di questo contributo ha costituito una delle conferenze invitate di apertura di Didamatica 2007, Cesena.*

<sup>1</sup> «Computer science is no more about computers than astronomy is about telescopes», E. W. Dijkstra, premio Turing 1972. Il premio Turing, il più importante riconoscimento internazionale per un informatico, è attribuito ogni anno dall'associazione professionale degli informatici americani (ACM).

<sup>2</sup> «Turing's "machines": These machines are humans who calculate», L. Wittgenstein [7].



Simone Martini





delle regole in base alle quali opera - possiamo seguire la sua esecuzione, passo passo, con carta e matita. Questo processo, partendo da una descrizione della macchina e da un dato di ingresso, seguire l'esecuzione passo passo della macchina, è esso stesso un procedimento di calcolo. Turing non ha dunque difficoltà a mostrare che anche *questo* calcolo<sup>3</sup> è esprimibile da una macchina. Riassumendo: tra tutte le macchine di Turing ne esiste una che è in grado di simulare tutte le altre (la macchina *universale*). Non importa "costruire" una specifica macchina per ogni calcolo di nostro interesse. Basta costruire la macchina universale e fornirle la *descrizione* (il *programma*) del calcolo che vogliamo eseguire. La macchina universale eseguirà per noi il programma sui dati di nostra scelta.

Sarà John von Neumann a rendersi conto presto delle potenzialità tecnologiche insite in quest'analisi, progettando un manufatto che avrebbe realizzato, con valvole e fili, una macchina di Turing universale, cioè un *computer*, non più *human*, ma *hardware which calculates*<sup>4</sup>. I calcolatori che stanno sulle nostre scrivanie sono, ancor oggi, variazioni tecnologicamente sofisticate di quel progetto.

A noi, però, non interessa l'aspetto tecnologico, ma una lettura linguistica di questi fatti. Non vi è calcolo senza linguaggio e ogni calcolo eseguibile da una macchina di Turing è esprimibile nel linguaggio della macchina di Turing universale. Un solo linguaggio, che può essere reso tanto semplice da includere due soli simboli esaurisce mediante codifica tutto l'esprimibile.

Turing non è il solo a studiare i processi di calcolo effettivo. Negli stessi anni, altri descrivono in cosa consiste "calcolare", partendo da presupposti ed analisi diverse; è quindi naturale che ottengano modelli diversi. Alonzo Church introduce un formalismo che chiama " $\lambda$ -calcolo" ed è basato sulla riscrittura successiva di sequenze di caratteri che corrispon-

dono ad espressioni simboliche; Kurt Gödel un modo di definire funzioni per "ricorrenza" o ricorsione; Emil Post un sistema di celle contigue che si influenzano tra loro e che evolvono per passi discreti. E in seguito, quando la disponibilità di calcolatori elettronici richiederà di poterli programmare in modo sempre più semplice ed efficace, saranno introdotte altre centinaia di sistemi diversi (i *linguaggi di programmazione*) per descrivere il calcolo. Molti sono oggi dimenticati, altri sono ancora in uso dopo più di cinquant'anni (FORTRAN, per esempio, o LISP), altri ancora sono introdotti anno dopo anno ancor oggi. L'unità dell'analisi di Turing, il suo ridurre il calcolo all'unità di una sola macchina, si infrange nella moltiplicazione dei linguaggi e dei formalismi, in una Babele in cui non è facile mettere ordine.

Già i padri fondatori, tuttavia, sapevano che questa moltiplicazione di linguaggi non intacca la profonda unità, l'invarianza del concetto sottostante. Infatti, tutti questi linguaggi sono solo modi diversi di descrivere lo stesso concetto. Se una certa funzione tra numeri naturali è calcolabile secondo Turing, allora è calcolabile anche secondo Church, o Kleene, o con un qualsiasi altro linguaggio di programmazione. E viceversa. Il modo di *descrivere* il calcolo è diverso, ma il concetto di "cosa è calcolabile" è invariante rispetto alla descrizione. Il concetto di "calcolabile" è, in un certo senso, un assoluto della natura, e non un aspetto legato al linguaggio nel quale lo descriviamo: i linguaggi sono diversi, ma sono equivalenti quanto a "cosa" possono calcolare. Questa equivalenza tra sistemi formali viene subito osservata da Church e Turing, e poi dimostrata per ogni altro formalismo per il calcolo (che chiameremo genericamente: linguaggio di programmazione).

Church e Turing stabiliscono queste equivalenze costruendo quello che l'informatica avrebbe chiamato un *interprete*. È dagli anni cinquanta, invece, che questa equivalenza prende la forma di un *compilatore*<sup>5</sup>. Un linguaggio di program-

<sup>3</sup> Quello, cioè, che, data una descrizione della macchina e un particolare dato esegue (simula) la macchina su quel dato.

<sup>4</sup> Cfr. nota 2.

<sup>5</sup> Secondo l'uso moderno, usiamo il termine "compilatore" per indicare un generico traduttore automatico tra due linguaggi di programmazione (la letteratura più antica riservava il termine ai traduttori da un linguaggio ad alto livello ad uno di più basso livello). Per qualche dettaglio in più sui compilatori, si veda [2].

mazione è un sistema formale per la descrizione del calcolo. Si tratta di linguaggi artificiali, alcuni assai rudimentali, altri di una notevole sofisticazione, come i linguaggi ad altissimo livello delle ultime generazioni. Dal punto di vista della linguistica, si tratta comunque di linguaggi semplicissimi, la cui sintassi è definita in modo formale con grammatiche generative alla Chomsky<sup>6</sup>, e la cui semantica è definita in modo che ad ogni frase corretta corrisponda un significato univoco. Ora, sappiamo dall'analisi di Turing e Church che, data una funzione calcolabile  $f$  in un certo formalismo  $L_1$ , questa è calcolabile anche in un altro formalismo  $L_2$ . Possiamo dirlo in modo più esplicito: dato un programma che calcola  $f$  scritto in  $L_1$ , esiste un programma che ancora calcola  $f$  ed è scritto in  $L_2$ . Questa corrispondenza tra  $L_1$  e  $L_2$  può essere vista come una traduzione: ogni frase corretta (cioè ogni programma) di  $L_1$  può essere tradotta in una frase *equivalente* (cioè un programma che calcola la stessa funzione) scritta in  $L_2$ . Vista la semplicità dei linguaggi in considerazione, questa traduzione può essere "facilmente" automatizzata. Ovvero, ancora una volta, espressa come calcolo: il traduttore stesso da  $L_1$  a  $L_2$  può essere dato come un programma (il *compilatore* da  $L_1$  a  $L_2$ ), scritto in un certo linguaggio. Possiamo riassumere e sintetizzare queste osservazioni in un enunciato più formale:

dati due qualsiasi linguaggi di programmazione  $L_1$  e  $L_2$ , esiste un programma  $C_{L_1 \Rightarrow L_2}$  (un *compilatore* da  $L_1$  a  $L_2$ ) tale che, per ogni programma  $P$  scritto in  $L_1$ ,  $C_{L_1 \Rightarrow L_2}(P)$  è un programma in  $L_2$  equivalente a  $P$ .

Se il lettore ci perdona, possiamo spingere questa prima riflessione ancora un passo in avanti. Il compilatore da  $L_1$  a  $L_2$  può essere

espresso esso stesso in  $L_1$ : nel linguaggio  $L_1$  descriviamo il processo necessario a tradurre ogni frase di  $L_1$  in una frase di  $L_2$ <sup>7</sup>.

La pluralità dei linguaggi, dunque, non è che una manifestazione esterna della sottostante, robusta invarianza del concetto di calcolo. La traduzione realizza la *reductio ad unum*, riconducendo ogni linguaggio ad un altro, e lo fa in modo "uniforme", essa stessa codificata in un calcolo, nello stesso linguaggio che viene tradotto. Babele è solo un'apparenza, che la compilazione fa svanire come neve al sole.

## 2. UNA TRADUZIONE FEDELE?

La descrizione dei linguaggi di programmazione ha preso a prestito molte tecniche dalla linguistica formale. Perché, allora, non interrogare le scienze del linguaggio anche sulla questione della traduzione? Per l'informatico, un compilatore è un traduttore fedele tra due linguaggi, un concetto del quale i teorici della traduzione diffidano. Senza entrare nello specialistico, ci sia concesso di citare solo qualche frase di George Steiner<sup>8</sup>, e da uno dei suoi testi meno tecnici<sup>9</sup>:

*"una lingua riempie una cella nell'alveare delle percezioni e delle interpretazioni possibili. Articola una gerarchia di valori, di significati e di supposizioni che non corrisponde esattamente a quella di qualsiasi altra lingua. (...) Parlando, creiamo mondi".*

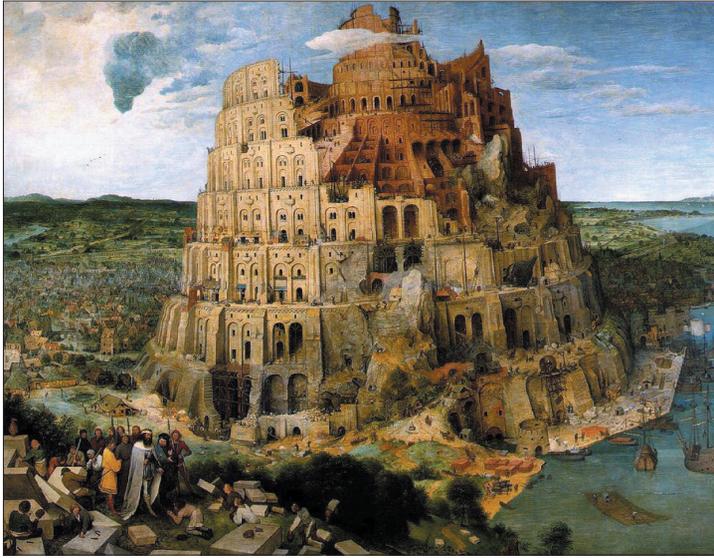
Ogni lingua rappresenta un universo concettuale irriducibile ad ogni altra lingua. Non solo ogni espressione linguistica complessa, ma perfino le singole parole, e addirittura i termini più semplici, fattuali, portano con sé

<sup>6</sup> Anzi, sono grammatiche di tipo 2 (cioè non contestuali), alle quali sono imposti ulteriori semplici vincoli contestuali mediante l'utilizzo di altri sistemi formali.

<sup>7</sup> Compilatori siffatti sono talvolta chiamati "metacircolari". Il primo a descrivere un compilatore di questo tipo è l'italiano Corrado Böhm [1], anni prima della disponibilità del primo compilatore ad alto livello commerciale, quello per FORTRAN (rilasciato da IBM nel 1957).

<sup>8</sup> George Steiner (Parigi, 1929) è figura di primo piano della cultura internazionale. Importante critico letterario comparatista, ha insegnato a Cambridge, Ginevra, Oxford, Harvard, Stanford, Princeton. Perfettamente trilingue, ha studiato a fondo la natura del linguaggio e i problemi della traduzione, anche all'interno della stessa lingua.

<sup>9</sup> Citazioni scientificamente più argomentate, ma meno evocative, si trovano, per esempio, in [5]. Le citazioni del testo sono da [6], alle pagine 108-112 della traduzione italiana.



“La torre di Babele”, dipinto di Pieter Bruegel del 1563

connotazioni ed evocazioni che vengono definitivamente perse in traduzione:

*“il ricordo registrato di disponibilità, persino di abbondanza, nella parola bread (...) per molti aspetti si trova in contraddizione con le connotazioni di penuria e di fame del francese pain. Vi è un eccesso intraducibile di storia, di una mistica possessiva, nella Heimat tedesca”.*

Ma se la traduzione non è in grado di mantenere questi “ricordi registrati”, la loro disponibilità nella varietà delle lingue è ricchezza inestimabile. Il poliglottismo è una benedizione, un sapere di più, e saper far meglio, rispetto al monoglotta, perfino negli aspetti più connotati fisicamente dell’esistenza:

*“l’eros delle persone multilingui, persino di un monoglotta dotato di mezzi verbali e di un buon orecchio, è diverso da quello delle persone linguisticamente negate o stonate.*

*(...) Come doveva esser monotono l’amore in Paradiso”.*

*“Babele è stata il contrario di una maledizione. Il dono delle lingue non è una metafora vuota, è proprio un dono e una benedizione immensa”.*

A dire il vero gli informatici non sono proprio “vili meccanici” e ben presto hanno osservato anch’essi quanto il linguaggio informi il modo di guardare al calcolo. Il teorema di equivalenza che abbiamo citato poco fa non è invalidato da queste considerazioni, ma in un certo senso esprime solo un aspetto della faccenda, quello della potenza “bruta”: non ci troveremo mai a dover cambiare linguaggio di programmazione perché qualche calcolo vi è impossibile. Ma alcuni linguaggi sono più adatti di altri a determinati scopi. Alcuni sono più evocativi, altri più sintetici, altri ancora più astratti<sup>10</sup>. Tra gli aforismi di Alan Perlis<sup>11</sup> troviamo:

*“a good programming language is a conceptual universe for thinking about programming”*

che ricorda in modo sorprendente il «Parlando, creiamo mondi» di Steiner. E ancora:

*“a language that doesn’t affect the way you think about programming, is not worth knowing”*

e

*“there will always be things we wish to say in our programs that in all known languages can only be said poorly”.*

### 3. UNA BUONA NOTAZIONE

Un pioniere che fa della notazione un cardine della propria riflessione è Kenneth Iverson<sup>12</sup>. Ideatore di un linguaggio di programmazione

<sup>10</sup> È stato fatto qualche tentativo di definire in modo formale una nozione di “espressività” (in quanto distinta dal potere computazionale), soprattutto per i linguaggi sequenziali. In sostanza, un linguaggio  $L$  viene definito come più espressivo di  $L_1$  se i costrutti di  $L_1$  possono essere tradotti in  $L$  senza richiedere una ristrutturazione globale dell’intero programma [3]. Questi tentativi, tuttavia, non hanno mai dato risultati definitivi.

<sup>11</sup> Alan J. Perlis, famoso per le sue battute fulminanti, è stato un grande pioniere: primo direttore del primo dipartimento di informatica (quello di Carnegie-Mellon University), primo presidente della ACM, primo premio Turing (1966).

<sup>12</sup> Premio Turing nel 1979, «For his pioneering effort in programming languages and mathematical notation resulting in what the computing field now knows as APL, for his contributions to the implementation of interactive systems, to educational uses of APL, and to programming language theory and practice».

di una sinteticità sorprendente, in specie per l'epoca, quando si utilizzavano schede perforate e non esistevano tastiere con simboli speciali<sup>13</sup>, Iverson è tanto convinto che un linguaggio di programmazione influenzi il modo di pensare, da dedicare a questo argomento la propria lezione [4] per il conferimento del premio Turing. Inizia subito citando Charles Babbage<sup>14</sup>:

*“la quantità di significato compressa in piccolo spazio dai segni algebrici è un'altra circostanza che facilita i ragionamenti che siamo soliti fare col loro aiuto”*

e tutto il lavoro seguente sarà una spiegazione del perché la “compressione del significato” in piccolo spazio è cosa tanto importante. Prima di entrare nella parte più tecnica del suo lavoro - in cui mostra con esempi specifici come un attento utilizzo di APL permetta di evidenziare simmetrie e generalizzazioni - Iverson enuncia alcune caratteristiche di un buon linguaggio per l'espressione del calcolo. Lunghi dall'essere neutro, un linguaggio adatto al proprio scopo è uno strumento raffinato, che suggerisce generalizzazioni, evoca analogie, permette dimostrazioni. È utile riprendere alcune delle caratteristiche enunciate da Iverson. Innanzitutto una buona notazione deve permettere di esprimere con facilità i vari costrutti, così come questi si presentano nei problemi:

*“una notazione deve esprimere convenientemente non solo le nozioni che derivano immediatamente da un problema, ma anche quelle che derivano da analisi successive, generalizzazioni, specializzazioni”.*

È in particolar modo rilevante il requisito di esprimere convenientemente anche le nozioni che derivino da elaborazioni *future* e, in qualche modo, non esplicitamente presenti

alla mente. Il giudizio sulla notazione è un giudizio “storico”, a posteriori, che rende ragione di quanto preveggenza era stato un linguaggio - o di quanto è possibile adattare le sue costruzioni in modi che il suo progettista non aveva esplicitato.

In secondo luogo, una notazione deve essere *evocativa* (in inglese *suggestive*):

*“una notazione è evocativa se la forma delle espressioni che si presentano in un insieme di problemi suggerisce espressioni collegate che trovano applicazione in altri problemi”.*

Scegliere la giusta forma sintattica di un'espressione, invece di un altro modo per esprimere lo stesso concetto, permette di vedere simmetrie ed analogie precedentemente nascoste, che suggeriscono altre espressioni che trovano applicazione in altri problemi. Un buon linguaggio è fecondo, genera alla vita nuovi concetti e proprietà. Davvero, «Parlando, creiamo mondi».

A questo punto Iverson passa ad alcune proprietà più operative della notazione del calcolo, che riguardano cosa possiamo fare con essa. Il primo di questi requisiti, intimamente connesso con la capacità di evocare, è un requisito di “astrazione”<sup>15</sup>. La notazione deve permettere di *subordinare dettagli*:

*“la brevità facilita il ragionamento. La brevità è ottenuta mediante la subordinazione dei dettagli”.*

È questo un aspetto cruciale. La complessità può essere dominata solo suddividendo un problema in sottoproblemi, risolvendo ciascuno di questi per proprio conto e, quindi, descrivendo come ricomporre le soluzioni dei sottoproblemi per ottenere una soluzione del problema originale. Permettere la subordinazione dei dettagli vuol dire che un linguaggio di programmazione deve dare gli

<sup>13</sup> A titolo d'esempio, la frase  $(\sim R \in R^0 \times R)/R \leftarrow 1 \downarrow \downarrow R$  è un programma completo in APL (il linguaggio di Iverson) che determina i numeri primi da 1 a R.

<sup>14</sup> Charles Babbage (1791-1871), matematico e ingegnere britannico, progettò intorno alla metà dell'ottocento la *macchina analitica*, un vero e proprio calcolatore interamente meccanico a programma memorizzato.

<sup>15</sup> In informatica “astrazione” indica, di norma, l'operazione concettuale con la quale si passa da una descrizione di basso livello ad una descrizione dello stesso concetto ad un livello più alto, che subordina alcuni dettagli ed evidenzia alcune caratteristiche importanti sulle quali si vuole richiamare l'attenzione.

strumenti linguistici per tutto ciò. Non solo, dunque, come e cosa calcolare, ma costrutti linguistici per esprimere in modo gerarchico e strutturato un modo per risolvere i problemi. E tutto questo deve esser fatto non moltiplicando la verbosità, ma, al contrario, mirando ad una notazione *economica*:

*“l'utilità di un linguaggio aumenta col numero di argomenti che esso può trattare, ma diminuisce con le dimensioni del vocabolario e la complessità delle regole sintattiche”.*

Infine, una notazione per l'espressione del calcolo deve permettere con facilità dimostrazioni formali:

*“l'importanza delle dimostrazioni formali è chiara dal loro ruolo in matematica”.*

#### 4. ELOGIO DI BABELE

Dopo aver ripreso e contestualizzato le riflessioni di alcuni pionieri dell'informatica, possiamo concludere con alcune considerazioni per la formazione dell'informatico contemporaneo. L'informatica è oggi molte cose insieme. Per la grande maggioranza delle persone non è che un insieme di applicazioni che rendono la vita più semplice; per molti è solo una tecnologia che permette di realizzare quelle applicazioni. Noi sappiamo, al contrario, che la sua essenza è quella di una vera scienza, che fonda quella tecnologia e permette così quelle applicazioni. È la scienza del calcolo e dell'interazione: studia i procedimenti effettivi di elaborazione (e memorizzazione, trasmissione ecc.) dell'informazione. Condivide con altre scienze, prime tra tutte la matematica e la fisica, lo studio delle tecniche risolutive di determinati problemi (il *problem solving*). A questo studio porta almeno due contributi originali, cioè concetti scientifici propri, che costituiscono il suo oggetto primario di studio e di comprensione. Il primo è quello di *procedimento effet-*

*tivo*: ricerchiamo una soluzione *calcolabile*, cioè effettivamente realizzabile, con carta e penna o con un calcolatore, in tempo finito mediante manipolazione simbolica di un insieme finito di dati di ingresso. Secondo la tesi di Church, cui abbiamo accennato, ciò è equivalente a richiedere che la produzione della soluzione sia esprimibile mediante una macchina di Turing. Ma i problemi da risolvere sono difficili e complessi. Fare *problem solving* significa decomporre, ristrutturare, risolvere sottoproblemi e ricomporre, poi, le loro soluzioni. L'informatica – e questo è un suo secondo contributo originale – mette a disposizione *strumenti linguistici* progettati affinché ciò sia possibile e, per quanto possibile, semplice. Cioè evocativo, sintetico, economico; talvolta anche bello.

Come nelle lingue naturali, due linguaggi di programmazione non saranno mai equivalenti relativamente a queste caratteristiche. Ogni *buon* linguaggio suggerisce alcune analogie, alcune generalizzazioni, alcune semplificazioni. E non altre. Passare da un linguaggio all'altro, da una notazione all'altra, evoca nuovi concetti e suggerisce nuove soluzioni.

La formazione di una figura tecnica, sia questi un ingegnere meccanico, o un fisico, o un matematico, passa sempre attraverso una fase cruciale di formazione linguistica: l'apprendimento del linguaggio di quella scienza, dei suoi termini specifici e, soprattutto, della specifica *pragmatica*<sup>16</sup> della lingua tecnica. Ciò è vero in modo particolarissimo per l'informatica, la cui essenza primaria risiede nell'immateriale dell'espressione linguistica del calcolo e dell'interazione. Davvero in informatica la forma è sostanza: il modo di esprimere un concetto (un algoritmo, la struttura di un protocollo, un'architettura software) è altrettanto importante del concetto espresso. E questa forma è influenzata in modo cruciale dal linguaggio che scegliamo per esprimerla. Non abbiamo solo i linguaggi di programmazione: usiamo ogni giorno anche linguaggi di modellazio-

<sup>16</sup> Seguendo un classico lavoro di Morris, la linguistica contemporanea distingue la descrizione di un linguaggio in (almeno) tre grandi ambiti: quello della *grammatica*, quello della *semantica*, e quello della *pragmatica*. Quest'ultima cerca di rispondere alla domanda “Come usare una frase corretta e sensata?”. Frasi con lo stesso significato possono essere usate in modo diverso da utenti diversi. Contesti linguistici diversi possono richiedere l'uso di frasi diverse; alcune sono più eleganti, o più auliche, o più dialettali, di altre. Comprendere questi meccanismi di un linguaggio non è meno importante del conoscerne sintassi e semantica.

ne concettuale, quelli di specifica, i design pattern per le architetture software, e così via.

La formazione dell'informatico non può fare a meno di questa polifonia. La simultanea padronanza di più linguaggi – sia dello stesso livello (più di un linguaggio di programmazione, più di un linguaggio di specifica) che di livelli diversi (linguaggi di programmazione, di modellazione, di orchestrazione ecc.) – è una grande ricchezza per l'informatico. Anzi, si tratta di un vero e proprio requisito professionale. Padronanza che non significa né superficiale infarinatura degli aspetti esterni concreti di un linguaggio, né, all'estremo opposto, conoscenza iper-specializzata dei suoi dettagli reconditi. Padroneggiare un linguaggio significa conoscerne le strutture fondamentali, e come queste si riflettono e si influenzano l'una nell'altra. Significa conoscerne i pregi e saperli sfruttare, ma conoscere e riconoscere anche i suoi difetti e le caratteristiche meno riuscite. Ma, soprattutto, occorre sapere che, come le lingue naturali, anche i linguaggi di programmazione formano famiglie ed hanno tra loro somiglianze, analogie e genealogie che ne influenzano le caratteristiche. Se è impossibile imparare bene decine di linguaggi diversi, è possibile conoscere a fondo i meccanismi che ne ispirano e guidano il progetto e l'implementazione. La conoscenza di questo quadro di riferimento è il vero strumento professionale che non invecchia.

Conoscere più linguaggi di programmazione non è solo una riga in più su un *curriculum vitae*; la Babele dei linguaggi è una ricchezza e una benedizione. Parafrasando Steiner:

*"come doveva esser monotono programme in Paradiso!"*

## Bibliografia

- [1] Böhm C.: *Calculatrices digitales: Du déchiffrement de formules logico-mathématiques par la machine même dans la conception du programme*. *Ann. di Mat. Pura ed Applicata*, Vol. 37, n. 4, 1954, p. 175-217.
- [2] Crespi Reghizzi S.: *La compilazione: concetti e sviluppi tecnologici*. *Mondo Digitale*, 2, 2006, p. 65-72.
- [3] Felleisen M.: *On the expressive power of programming languages*. ESOP 1991, Springer LNCS, Vol. 432, 1991, p. 134-151.
- [4] Iverson K.: *Notation as a tool for thought*. *Comm. of ACM*, Vol. 33, n. 8, 1980, p. 444-465.
- [5] Steiner G.: *After Babel: Aspects of Language and Translation*. Oxford University Press, 1975.
- [6] Steiner G.: *Errata: An Examined Life*. Weidenfeld and Nicolson, 1997. Trad. it., Garzanti, 1998.
- [7] Wittgenstein L.: *Remarks on the Philosophy of Psychology*. Vol. 1, Blackwell, Oxford, 1980.

*Il seguente articolo è una semplice introduzione ai linguaggi di programmazione:*

- [8] Succi G.: *Evoluzione dei linguaggi di programmazione*. *Mondo Digitale*, n. 4, 2003, p. 39-52.

*Sullo stesso argomento, e anche sui fondamenti della calcolabilità e la tesi di Church, contributi elementari e ben scritti sono quelli della rubrica "Dentro la scatola" di Mondo Digitale, curata da F. Scriber. In particolare:*

- [9] Ghezzi C.: *I linguaggi di programmazione*. *Mondo Digitale*, n. 1, 2006, p. 61-66.
- [10] Mandrioli D.: *Potenza e limiti del calcolo automatico*. *Mondo Digitale*, n. 1, 2005, p. 62-67.
- [11] Mandrioli D.: *Formule, numeri e paradossi*. *Mondo Digitale*, n. 2, 2005, p. 63-69.

*Un manuale recente in italiano sui linguaggi di programmazione, che non richiede prerequisiti significativi è:*

- [12] Gabrielli M., Martini S.: *Linguaggi di programmazione*. McGraw-Hill, 2007.

SIMONE MARTINI è ordinario di Informatica presso la Facoltà di Scienze Mat. Fis. e Nat. dell'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna, dove è coordinatore del Dottorato di ricerca in Informatica. Laureato in Scienze dell'Informazione e Dottore di ricerca in Informatica, ha insegnato anche nelle università di Pisa e Udine, e trascorso periodi di ricerca a Stanford, l'École Normale Supérieure di Parigi, l'Université de Paris Nord, l'University of California at Santa Cruz. È membro dei consigli direttivi della European Association for Computer Science Logic e dell'Associazione Italiana di Logica e Applicazioni. Le sue ricerche riguardano la teoria dei linguaggi di programmazione ed i fondamenti logici dell'informatica.

E-mail: martini@cs.unibo.it