

Alberto Romele\*

## *L'ermeneutica digitale si dice in molti modi*

*Abstract:* The aim of this article is to systematize the current debate on digital hermeneutics based on the studies carried out by its author in recent years. In particular, the first part of the article describes five possible meanings of digital hermeneutics: deconstructive, epistemological, ontological, anthropological-existential and cultural. In the second part, the author focuses on the ontological meaning, and proposes his notion of “interpreting machines”.

Aristotle said that being is said in many ways. The same can be said of digital hermeneutics. This article only presents some of these ways, without excluding however that there are others, already explored or to be discovered.

*Parole chiave:* Digital hermeneutics, interpreting machines, emagination, bricolage, algorithmic creativity

*Indice:* Introduzione – 1. L'ermeneutica digitale: una panoramica – 1.1 Ermeneutica digitale decostruttiva – 1.2 Ermeneutica digitale epistemologica – 1.3 Ermeneutica digitale ontologica – 1.4 Ermeneutica digitale della materia – 1.5 Ermeneutica culturale digitale – 2. Macchine immaginanti – 2.1 *Emagination* – 2.2 Immaginazione fai-da-te vs immaginazione ingegneristica – 2.3 Creatività algoritmica – Conclusione: i tre livelli di interpretazione

### Introduzione

L'ermeneutica filosofica può essere generalmente definita come la filosofia dell'interpretazione. Eppure, questa è una definizione molto vaga. Per dire veramente che cos'è l'ermeneutica, bisognerebbe almeno rispondere alle seguenti domande: *chi* interpreta? *Quando* interpretiamo? *Come* interpretiamo? *Cosa* interpretiamo? Si potrebbe dire che l'ermeneutica filosofica come disciplina sia stata costruita attorno al disaccordo sulle risposte a queste quattro domande – e, sicuramente, ad altre. Ad esempio, alcuni autori hanno sostenuto che l'interpretazione è ciò che distingue gli esseri umani dagli animali, mentre altri hanno insistito sulla presenza di interpretazioni o almeno protointerpretazioni anche negli animali, nelle piante e persino in certe macchine. Alcuni autori hanno detto che l'interpre-

\* Ricercatore di Filosofia morale presso Università di Torino. [alberto.romele@unito.it](mailto:alberto.romele@unito.it)

tazione è un'attività costante, anche esistenziale, mentre altri hanno detto che è un'attività rara, perché nella maggior parte dei casi si ricorre ad abitudini, ovvero interpretazioni morte o, per dirla con Derrida, bianche. Alcuni autori hanno sottolineato che l'interpretazione non è un'unica attività, ma che occorre distinguere diversi tipi e livelli di interpretazione. Per non parlare del lungo – forse il più lungo, nella storia della disciplina – dibattito tra chi ha difeso approcci più rigorosi, spesso ispirati ai metodi della filologia o delle scienze del linguaggio, e chi ha preferito atteggiamenti più rilassati. Infine, possiamo ricordare che se l'ermeneutica si è sviluppata come disciplina finalizzata alla corretta interpretazione delle produzioni culturali, in particolare dei testi, la filosofia ermeneutica ha notevolmente ampliato gli oggetti e i campi in cui l'interpretazione può essere applicata. Usando spesso l'interpretazione testuale come modello o paradigma, l'ermeneutica filosofica ha persino aspirato all'universalità.

Lo scopo di questo articolo non è certo quello di ripercorrere l'intera storia di questa disciplina. Voglio piuttosto parlare di una sotto-branca dell'ermeneutica filosofica che è emersa negli ultimi anni e che va sotto il nome di “ermeneutica digitale”. L'ermeneutica digitale è un modo specifico per rispondere alle quattro domande che ci siamo posti all'inizio. In effetti, si potrebbe dire che esiste già un dibattito sull'ermeneutica digitale che dipende in gran parte dal disaccordo sulle risposte a queste quattro domande. D'altra parte, è importante notare che l'ermeneutica digitale non è solo un ramo secondario della filosofia ermeneutica o della filosofia in generale. In effetti, il termine è utilizzato anche in altri campi, come le *digital humanities*, gli studi sui media o gli studi su scienza e tecnologia. La nostra prospettiva è certamente filosofica, ma rimane fortemente influenzata da queste altre discipline – così come la buona filosofia ermeneutica in generale è sempre stata caratterizzata da approcci interdisciplinari.

In questo articolo, voglio parlare in particolare dell'ermeneutica digitale a partire dal libro che ho pubblicato in inglese nel 2019 per Routledge, intitolato *Digital Hermeneutics: Philosophical Investigations in New Media and Technologies*<sup>1</sup>. Questo libro è il risultato di quasi cinque anni di lavoro. L'intento di questo articolo è quello di presentare per la prima volta al pubblico accademico italiano i risultati della mia ricerca. L'articolo è diviso in due sezioni. Nella prima sezione, riassumo i diversi modi in cui, nel mio libro e altrove, ho inteso la nozione di ermeneutica digitale. In particolare, distingo tre prospettive: decostruttiva, epistemologica e ontologica. In questa parte mostrerò anche che queste tre prospettive non esauriscono certo il campo dell'ermeneutica digitale. Più di recente mi sono interessato ad altri due aspetti, che potremmo definire rispettivamente socio-antropologico e culturale. Nella seconda parte, mi concentrerò su una delle prospettive sviluppate nella mia ricerca, la prospettiva ontologica. In particolare, riprenderò parte della discussione sviluppata nel mio libro intorno alla nozione di “*emagination*” (parola che preferisco lasciare in inglese) e intorno all'idea di macchine interpretanti e immaginanti.

Aristotele diceva che l'essere non è un concetto univoco e che si dice in molti modi. Lo stesso si può dire dell'ermeneutica, e dell'ermeneutica digitale in particolare. Questo articolo presenta solo alcuni di questi percorsi, senza tuttavia escludere che ve ne siano altri, già esplorati o da scoprire. Se l'ermeneutica digitale esiste, sembra più un vasto programma di ricerca che il progetto di un singolo autore.

## 1. L'ermeneutica digitale: una panoramica

L'espressione "ermeneutica digitale" è già stata utilizzata in passato. Secondo Rafael Capurro<sup>2</sup>, "l'ermeneutica oggi affronta la sfida che nasce dalla tecnologia digitale, diventando quella che io chiamo ermeneutica digitale. [...] La sfida di Internet per l'ermeneutica riguarda principalmente la sua rilevanza sociale per la creazione, la comunicazione e l'interpretazione della conoscenza". Capurro suggerisce che ci siano "due facce dello stesso processo d'indebolimento della tecnologia moderna". Da un lato, c'è un indebolimento dell'esecutore, poiché si trova invischiato in una rete più complessa di umani e non umani che può controllare solo parzialmente. D'altra parte, afferma che "la tecnologia dell'informazione è una tecnologia debole nella misura in cui si occupa delle 'conversazioni dell'umanità'"<sup>3</sup>. Mentre la prima affermazione è ancora valida oggi, la seconda ha perso la sua forza. Infatti, le "conversazioni umane" e, più in generale, tutte le forme contemporanee di produzione di contenuti online hanno oggi la sola funzione di alimentare le macchine algoritmiche che hanno bisogno di sempre più dati per migliorare le proprie analisi e previsioni. I discorsi umani non indeboliscono le tecnologie digitali, ma le rendono più forti nei loro effetti di assuefazione su di noi. Si potrebbe sostenere che le macchine algoritmiche sono indifferenti al contenuto e alla dimensione narrativa dei discorsi umani in quanto trattano questi discorsi come meri sintomi di ciò che stanno realmente cercando, che possono essere gusti, comportamenti, sentimenti, preferenze, ecc.

Nel mio libro *Digital Hermeneutics*, ho usato il termine "digital hermeneutics" con tre diversi significati, che sono i seguenti:

### 1.1 Ermeneutica digitale decostruttiva

Innanzitutto, il termine ha un significato decostruttivo, persino distruttivo. Dei tanti mediatori tra l'umano e il mondo, l'ermeneutica ha considerato solo il linguaggio. La grandezza delle filosofie e delle teorie del linguaggio del ventesimo secolo come l'ermeneutica è che hanno dato ai mediatori una dignità propria, nel senso che non erano più visti come puri trasmettitori di significato dal parlante al mondo, o viceversa. Il loro punto debole è però l'aver scelto il linguaggio come unico mediatore, o almeno come modello di tutte le possibili mediazioni.

2 Capurro 2010: 35.

3 *Ivi*: 38.

L'ermeneutica di Ricœur rappresenta, in questo senso, un caso paradigmatico. Tra i rappresentanti della tradizione dell'ermeneutica ontologica, Ricœur è certamente quello che ha mostrato il maggior interesse per le esteriorizzazioni e le materializzazioni del linguaggio: segni, metafore, narrazioni, testi e scrittura in generale. Questo è il significato ultimo della predilezione di Ricœur per la "via lunga" in contrapposizione alla "via breve" di Heidegger. Tuttavia, Ricœur non si è mai veramente occupato della materialità dei supporti per la trasmissione del significato. Per essere più precisi, ha universalizzato materializzazioni ed esteriorizzazioni specifiche per comprendere tutte le altre. Si consideri, ad esempio, la sua nozione d'identità narrativa, caratterizzata da monolinearità e monomedialità. L'identità narrativa è monolineare, in quanto basata su modelli aristotelici e biblici. Secondo questi modelli, qualsiasi storia deve essere composta da una trama che metta in ordine gli elementi eterogenei di una situazione e si racchiuda tra un inizio e una fine. La monomedialità si basa sul fatto che l'identità narrativa è costruita sul paradigma del libro stampato. Secondo Jos De Mul<sup>4</sup>, il testo digitale può essere *realmente* diverso ogni volta che viene letto. Il Web è, per De Mul, un database contenente un numero indefinito di potenziali storie. Inoltre, nel mondo digitale, la forma scritta è solo un mezzo tra una serie di media e possibilità di espressione. Le tecnologie digitali evidenziano la natura problematica dell'identità narrativa di Ricœur. La multilinearità e la multimedialità sembrano modelli migliori, comunque meno frustranti, per comprendere e giudicare le nostre identità postmoderne.

## 1.2 Ermeneutica digitale epistemologica

L'ermeneutica ha svolto anche un ruolo positivo nella mia comprensione dei media e delle tecnologie digitali. L'"idealismo della materia" non è un limite intrinseco dell'ermeneutica. Secondo il filosofo americano Don Ihde<sup>5</sup>, i testi sono solo una delle tante tecnologie ermeneutiche. Le tecnologie ermeneutiche sono caratterizzate dall'offrire rappresentazioni del mondo che devono essere interpretate e comprese per poter accedere al mondo. È il caso, ad esempio, della cabina di pilotaggio di un aereo, dei termometri, dei microscopi e dei telescopi elettronici, e di tutti i media e le tecnologie digitali quando trasformano segnali e dati in qualcosa di interpretabile o gestibile per noi. I media e le tecnologie digitali sono ermeneutiche perché si occupano principalmente di segni. Il simbolismo digitale è tuttavia molto specifico, perché si basa su (a) una doppia sospensione di significato e referenza che consente (b) una manipolazione formale e meccanica dei segni<sup>6</sup>. Questa è la loro forza, poiché possono trattare di e con qualsiasi tipo di entità nel mondo. Si potrebbe dire che l'ermeneutica digitale è, in questo senso, veramente universale, ma questa è anche la sua debolezza, perché trascura tutti i contesti di produzione e ricezione del senso o, in altre parole, ogni tipo di scarto tra la "mappa" e il "territorio".

4 De Mul 2010.

5 Ihde 1990.

6 Bachimont 2011.

Oggi c'è una tendenza sociale a credere che i media e le tecnologie digitali possano fare tutto e sapere tutto, perché possono manipolare tutto. L'ermeneutica ci invita invece a praticare l'arte del distanziamento (o della distanziamento). Sebbene le persone siano generalmente entusiaste delle capacità delle stampanti 3D, un atteggiamento ermeneutico evidenzerebbe le numerose sfide, sia nell'hardware che nel software, che la stampa 3D deve affrontare ancora oggi. Se i sociologi digitali usano dati e metodi digitali per avvicinarsi alla realtà sociale, l'ermeneutica digitale ci ricorda diversi limiti di questo approccio. Ad esempio, i dati digitali, in particolare dai social media come Twitter, non sono mai rappresentativi dell'intera popolazione; l'uso di metodi specifici è influenzato da competenze tecniche, risorse finanziarie e quadri teorici. In un articolo scritto con due colleghi dal titolo (traduco in italiano) "Ermeneutica digitale: dall'interpretazione con le macchine alle macchine interpretanti"<sup>7</sup>, abbiamo per esempio analizzato l'uso dei dati digitali, in particolare i tweet, per studiare l'opinione politica. Abbiamo utilizzato il modello ricœuriano della triplice mimesi per descrivere la circolarità ermeneutica tra dati, metodi e contesti concettuali:

Approach	Prefiguration (data)	Configuration (method)	Reconfiguration (conceptual form)
(1) Preference	Tweet as a unit (volume of tweets)	Statistics Basic sentiment analysis (lexicon)	Mass opinion
(2) Sentiment	Tweet as a content (words and images inside the tweet)	Advanced sentiment analysis (unsupervised and supervised learning)	Latent opinion
(3) Interaction	Tweet as an interaction (context of tweets)	Network analysis	Activated opinion

Figura 1: tripla mimesi e uso dei tweet per studiare l'opinione politica.

La nozione di "traccia digitale" ha giocato un ruolo chiave nelle mie ricerche. Autori come Lévinas e Derrida si riferivano al concetto di traccia come primo tassello di un'epistemologia paradossale, persino impossibile – la presenza di un'assenza incollabile. Per Ricœur, invece, la traccia è matrice di un'epistemologia difficile ma sempre possibile. Il concetto di tracce digitali può essere mobilitato per evitare due posizioni estreme. Alcuni ritengono che la tracciabilità digitale consenta finalmente alle scienze sociali di colmare il divario che le separa dalle scienze naturali, mentre altri difendono ciecamente l'assoluta irriducibilità dell'umano alle sue manifestazioni digitali. La nozione di traccia digitale ispirata a Ricœur evidenzia il carattere indiziale (qui il riferimento è ovviamente a Carlo Ginzburg) e dunque sempre incerto delle epistemologie digitali.

### 1.3 Ermeneutica digitale ontologica

Nel mio libro ho anche intrapreso una sorta di “svolta ontologica” nell’ermeneutica digitale. In quanto disciplina orientata all’ontologia, l’ermeneutica digitale si occupa del ruolo che le macchine digitali svolgono nella nostra natura di “animali interpreti”. L’ermeneutica digitale si chiede anche se, e fino a che punto, si possa dire che sempre più abbiamo a che fare con macchine interpretanti.

Questa terza dimensione è quella di cui parleremo più in dettaglio nella prossima sezione. Negli ultimi due o tre anni ho cercato di esplorare in alcuni articoli altre due dimensioni dell’ermeneutica digitale, e ovviamente non escludo che ce ne siano altre o che altre siano già state pensate.

### 1.4 Ermeneutica digitale del soggetto

In primo luogo, c’è quella che ho chiamato l’ermeneutica digitale del soggetto o del sé<sup>8</sup>. In particolare, mi sono interessato agli effetti che il contatto continuo con macchine algoritmiche ha sulla comprensione e costituzione del soggetto. La mia tesi è che le macchine algoritmiche siano “macchine da habitus”, con un chiaro riferimento alla sociologia di Pierre Bourdieu. Sebbene la teoria dell’habitus di Bourdieu abbia intenzioni emancipatrici, nel caso della sua applicazione al digitale, sembra più appropriato parlare di un “Bourdieu *dark*”. In un articolo scritto con un collega dal titolo (traduco sempre in italiano) “Habitus digitale o della personalizzazione senza personalità”<sup>9</sup>, il mio obiettivo è stato quello di mostrare che il digitale, come insieme di analisi di big data e pratiche algoritmiche, è un mezzo per mantenere, persino rafforzare, l’ordine simbolico esistente, vale a dire le dinamiche di distinzione ed esclusione delle nostre culture e società. I servizi digitali sono sempre più personalizzati. La curazione algoritmica, ovvero la selezione e la presentazione automatizzate delle informazioni, ne è solo un esempio. Potremmo anche citare gli algoritmi di raccomandazione di Amazon, Netflix e Spotify, o le *timeline* algoritmiche di Facebook e Twitter. Eppure, tale personalizzazione avviene riducendo gli attori sociali a semplici agglomerati o gruppi di preferenze, tendenze e comportamenti attesi in relazione a specifici oggetti, prodotti o situazioni. Per questo in quell’articolo abbiamo sostenuto che il digitale, così com’è oggi, è indifferente alle personalità.

Certamente le protoclassificazioni algoritmiche (i *cluster*) odierne sono molto più stratificate e dettagliate rispetto alle classificazioni bourdieusiane delle classi sociali degli anni ‘60 del Novecento. Tuttavia, questo modo “più *soft*” di classificare le cose e le persone non va confuso, a mio avviso, con la garanzia di una maggiore libertà nell’espressione di sé. In primo luogo, perché massimizza l’indifferenza nei confronti dei modi in cui gli individui rendono testimonianza di sé stessi attraverso le azioni e iterazioni con gli altri online. Poi, perché è molto più adattabile nel tem-

8 Romele 2020.

9 Romele, Rodighiero 2020.

po. La conseguenza principale è che gli individui sono sempre appiattiti sui loro comportamenti previsti e prevedibili. L'ermeneutica digitale del soggetto è allora in realtà un'antiermeneutica del soggetto.

### 1.5 Ermeneutica culturale digitale

Per Bourdieu, la nozione di *habitus* ha soprattutto un valore sociale. Si potrebbe anche dire che quando parla di *habitus*, non pensa tanto alla tradizione morale aristotelica e tomista quanto alla *consuetudo*, il costume, il cui valore filosofico è stato dimostrato da autori come Cicerone, Montaigne e Pascal. È noto che uno degli autori che più ha influenzato Bourdieu nell'uso e nello sviluppo di questo concetto è Erwin Panofsky – Bourdieu lo tradusse in francese nel 1967. Ora, con Panofsky, la nozione di *habitus* (parla, in particolare, di “abito mentale”) ha un valore culturale. L'*habitus* scolastico è soprattutto l'atteggiamento di un'epoca che trascende i singoli gruppi sociali e si manifesta in campi così disparati come la teologia, l'architettura e persino le forme di scrittura. L'*habitus* coincide allora con una certa visione o concezione del mondo. In un articolo intitolato (traduco) “La dataficazione della visione del mondo”<sup>10</sup>, riferendomi proprio a Panofsky, ho provato a dimostrare, attraverso una serie di esempi tratti dall'architettura, dal design e dalla visualizzazione dei dati, che stiamo attualmente vivendo una “dataficazione” della nostra concezione del mondo. Con questo testo sono passato a un'altra prospettiva dell'ermeneutica digitale che potremmo chiamare “ermeneutica culturale digitale”.

Prendo in prestito l'idea di “interpretazione delle culture” da Clifford Geertz. Secondo Geertz<sup>11</sup>, “l'uomo è un animale sospeso in ragnatele di significato che lui stesso ha tessuto”; essendo la cultura nient'altro che queste tele, “la sua analisi non è quindi una scienza sperimentale in cerca di leggi ma una scienza interpretativa in cerca di significato”. Insomma, l'idea di “interpretazione delle culture” va intesa sia secondo il significato soggettivo che oggettivo del genitivo. In primo luogo, significa che le culture sono interpretazioni, visioni o concezioni del mondo; in secondo luogo, la stessa espressione significa che l'interpretazione è l'approccio appropriato per accedere a una cultura e al suo modo di vedere e concepire il mondo.

L'ermeneutica culturale digitale è lo studio delle interpretazioni, visioni o concezioni del mondo tecnologico che la nostra cultura possiede, il cui fine ultimo è comprendere questa cultura, ora essa stessa tecnologica. Le visioni del mondo di una data cultura si cristallizzano in molte cose, comprese le produzioni culturali. Nella mia ricerca più recente, mi sono interessato alle rappresentazioni visive del digitale, in particolare all'intelligenza artificiale – in particolare le immagini che possono essere acquistate sui siti di agenzie come Shutterstock e che sono ampiamente usate nella comunicazione e marketing scientifici. Da una prospettiva onto-

10 Romele 2020.

11 Geertz 1973: 5.

logica, al centro di tale approccio culturale c'è l'idea che l'intelligenza artificiale, come molte altre tecnologie emergenti, sia molto più della somma delle sue parti materiali o anche dei suoi effetti più immediati sugli individui e sulla società.

## 2. Macchine immaginanti

### 2.1 *Emagination*

In questa seconda sezione, voglio approfondire una delle prospettive dell'ermeneutica digitale che ho descritto nella sezione precedente, ovvero la prospettiva ontologica, che è forse anche la più filosofica. L'ermeneutica filosofica classica ha intrapreso all'inizio del Novecento, principalmente attraverso le opere di Martin Heidegger, quella che viene chiamata la sua "svolta ontologica". Con questa espressione s'intende il fatto che se prima l'ermeneutica era una disciplina che si occupava esclusivamente di stabilire buone regole per la corretta interpretazione di un testo, dall'opera di Heidegger in poi l'ermeneutica è diventata una disciplina che interroga anche l'essere umano (Heidegger parla del *Dasein*) come "animale interpretante". Ad esempio, Heidegger distingue radicalmente gli esseri umani dagli animali proprio in base alle loro capacità interpretative. Gli animali e gli uomini abitano il mondo, e abitando il mondo danno un senso ad alcuni aspetti di esso e ne trascurano altri. Tuttavia, la differenza tra l'umano e l'animale sta per lui nel fatto che se quest'ultimo, dando un senso al mondo, si accontenta di ciò che il mondo gli dà, l'umano interpreta e comprende il mondo, e può quindi modificare i suoi rapporti con esso. Non è il caso qui di ricordare che nel frattempo abbiamo compreso che anche gli animali, o almeno alcuni di essi, hanno una cultura e forme di trasmissione di competenze tecniche. In ogni caso, nella mia ricerca sull'ermeneutica digitale ho voluto rispondere a due domande. Innanzitutto, qual è l'impatto dell'uso delle tecnologie digitali sulla natura interpretativa degli esseri umani? In secondo luogo, possiamo affermare, e se sì a quali condizioni, che oggi ci troviamo sempre di più di fronte a macchine (pensiamo in particolare a tutte quelle basate su algoritmi di *machine learning*) che dimostrano capacità interpretative emergenti?

Per rispondere a queste due domande, ho introdotto il termine inglese *emagination*. Come si dimostrerà in seguito, esiste infatti una forte prossimità tra il concetto d'immaginazione, in particolare quello di immaginazione produttiva, e quello di interpretazione. Derrida ha coniato il termine "differanza (*différance*)", un deliberato errore ortografico della parola francese "differenza (*différence*)", che si pronuncia in modo identico. La sua intenzione era quella di esporre e sovvertire il fonologocentrismo tradizionale, cioè la predilezione per la parola sulla scrittura nella filosofia occidentale. Allo stesso modo, il concetto di *emagination* critica la convinzione comune che l'immaginazione umana sia solo "nella nostra testa" e l'idea che esista un divario ontologico tra umani e macchine che risieda nelle capacità superiori degli umani in termini d'immaginazione e creatività. Con la nozione di *emagination* si è voluto anche avanzare rispetto alla riflessione condotta da diversi autori – si pensi, ad esempio, a Maurizio Ferraris – secondo cui le tecnologie



digitali, in particolare quelle legate a Internet e al Web, non sono tanto tecnologie dell'informazione e della comunicazione quanto tecnologie per la registrazione di tracce e documenti<sup>12</sup>. La mia idea è che sempre più tracce digitali siano automaticamente ed autonomamente “messe in intrigo”, e/o per offrirci forme di narrazione (testuale, visuale o sonora), e/o per formare agglomerati di dati su di noi. “Messa in intrigo” è il modo in cui Ricoeur traduce la mimesi di Aristotele. L'espressione si riferisce in Ricoeur alla strutturazione che gli esseri umani danno all'esperienza caotica del tempo attraverso l'atto della configurazione narrativa. Ricoeur paragona questa capacità d'intreccio al lavoro dell'immaginazione produttiva kantiana, consistente nel dare coerenza ai dati della sensibilità sottoponendoli all'attività di ordinare i concetti. Nella mia ricerca, ispirandomi al lavoro di Lev Manovich<sup>13</sup>, ho paragonato l'immaginazione produttiva all'articolazione tra database e algoritmi.

## 2.2 Immaginazione fai-da-te vs immaginazione ingegneristica

Nella *Critica della ragion pura*, l'immaginazione produttiva appare come l'anello di mediazione tra la passività delle impressioni e l'attività di giudicare dei concetti. Si tratta quindi di una funzione conoscitiva che semplifica e articola i dati della sensibilità, dando loro un'unità, e quindi un significato. È la schematizzazione. Nella *Critica del giudizio*, invece, l'immaginazione non schematizza (o almeno non schematizza correttamente, cioè secondo il concetto). Infatti, nella *Critica del giudizio estetico*, che è la prima parte della terza *Critica*, Kant sembra ancora rendersi conto che l'immaginazione è sempre un gioco tra la spontaneità e la capacità di dare forma. C'è un “gioco libero” tra l'immaginazione e la comprensione. E l'immaginazione si libera definitivamente dal concetto con le idee estetiche, alle quali nessun concetto determinato può essere adeguato. Nella seconda parte della terza *Critica*, l'*Analitica del sublime*, e più precisamente al § 49, il filosofo tedesco parla di un'immaginazione non più produttiva, ma creatrice, libera da ogni legge associativa e di natura. È l'immaginazione dell'artista e del genio: il pittore, lo scultore e il poeta.

In questo contesto, non posso discutere dell'incoerenza di chi fa una netta distinzione, così classica in filosofia (si pensi a Bachelard), tra i tipi di immaginazione all'opera nella tecnoscienza e nella poesia. Mi limito a nominare il caso di semiarti e semitecniche come il design industriale, l'architettura e la visualizzazione dei dati. Su questa base, propongo di chiamare le due nozioni (produttrice e creatrice) di immaginazione che ho appena presentato attraverso Kant, rispettivamente “immaginazione fai-da-te” e “immaginazione ingegneristica”. Mi riferisco chiaramente alla distinzione tra bricoleur e ingegnere introdotta da Claude Lévi-Strauss in *Il pensiero selvaggio*<sup>14</sup>.

12 Si veda in proposito il volume collettivo Romele, Terrone (a cura di) 2018, in particolare gli articoli di B. Bachimont e M. Ferraris.

13 In particolare Manovich 2013.

14 Lévi-Strauss 1962. Traduzione mia.

Per l'antropologo francese, il punto di partenza è il "paradosso neolitico", vale a dire la lunga stagnazione dello sviluppo scientifico e tecnico dell'uomo dopo i grandi progressi dell'epoca: ceramica, tessitura, agricoltura, addomesticamento degli animali, ecc. Secondo lui, "il paradosso ammette una sola soluzione: che ci sono due modi distinti di pensiero scientifico [...] uno approssimativamente adattato a quello della percezione e dell'immaginazione, e l'altro più lontano [...] uno molto vicino all'intuizione sensibile, l'altro più distante"<sup>15</sup>. È proprio per trovare un'analogia oggi e qui, nelle società occidentali, del primo tipo di pensiero scientifico, più vicino alla percezione e all'immaginazione, che introduce la nozione di bricolage. "Il *bricoleur*, spiega Lévi-Strauss, è in grado di svolgere un gran numero di compiti diversificati; ma, a differenza dell'ingegnere, non subordina ciascuno di essi all'ottenimento di materie prime e strumenti progettati e costruiti su misura per il suo progetto". Al contrario, continua, "il suo universo strumentale è chiuso, e la regola del suo gioco è arrangiarsi sempre con i mezzi a disposizione"<sup>16</sup>.

Quando ho letto per la prima volta questa descrizione, ho subito pensato al garage di mio padre, dove non c'è più posto per l'auto, ma dove si possono trovare un vecchio motorino, una collezione di Dylan Dog, un'enciclopedia medica, attrezzi per il giardinaggio, per la manutenzione e la riparazione della casa, per tagliare legno e metalli, scarpe vecchie, scarpe nuove per l'escursionismo, e tante altre cose che sembrano offrire una soluzione a ogni problema ed esigenza domestica. Mio padre è un *bricoleur*; io no. Non so nemmeno appendere un quadro, per davvero. Eppure, ho lo stesso spirito e la stessa immaginazione al lavoro. Per Lévi-Strauss è netta la differenza tra l'ingegnere e il *bricoleur*, perché se il primo cerca sempre di liberarsi e di superare le costrizioni imposte da un particolare stato di civiltà, il secondo per inclinazione o per necessità vi rimane sempre immerso. L'ingegnere usa il concetto, mentre il *bricoleur* usa i segni, la cui specificità consiste nell'essere insieme materiali e concettuali.

È proprio questa distinzione, l'esistenza di un ingegnere capace di lavorare con molti concetti e praticamente senza parole, da un lato, e di un *bricoleur* senza molta inventiva, dall'altro, che è stata generalmente problematizzata e, in alcuni casi, fortemente criticata<sup>17</sup>. Ad esempio, Derrida afferma che "l'ingegnere, che Lévi-Strauss contrappone al *bricoleur*, dovrebbe, lui, costruire la totalità della sua lingua, sintassi e lessico. In questo senso l'ingegnere è un mito". E prosegue affermando che "un soggetto che fosse l'origine assoluta del proprio discorso e lo costruisse 'da zero' sarebbe il creatore del verbo, il Verbo stesso. L'idea dell'ingegnere che avrebbe rotto con ogni bricolage è quindi un'idea teologica"<sup>18</sup>. Il che significa, in altre parole, che noi umani siamo tutti dei bricoleurs, e non è mai stato e non sarà mai altrimenti. Non siamo mai stati ingegneri.

Questa stessa affermazione vale per l'immaginazione. L'immaginazione ingegneristica è un mito. Come mio padre, anche io faccio del bricolage, quando si

15 Ivi: 28. Traduzione mia.

16 Ivi: 31. Traduzione mia.

17 Mélice 2009.

18 Derrida 1967 : 418. Traduzione mia.

tratta delle mie conoscenze, dei miei scritti e anche delle mie più brillanti intuizioni. Dipendono dalle mie competenze in storia della filosofia e nella sua teoria. Io armeggio con parole e pensieri, piuttosto che con cose e strumenti. Novità e creazione sono solo uno “shibboleth”, una minima deviazione da una ricombinazione all'altra<sup>19</sup>.

Eppure, ci sembra proprio di vedere novità, creatività e originalità, specialmente in aree culturali come il mondo dell'arte. Come è possibile? Si pensi a un'opera d'arte, una scultura dell'ex presidente degli Stati Uniti<sup>20</sup> Donald Trump abbattuto da un meteorite su un tappeto rosso e schegge di vetro accanto al suo corpo. E supponiamo che nella galleria in cui è esposta quest'opera ci siano due visitatori, Alice e Arturo. Alice non sa molto di arte, ma è molto interessata e impegnata in politica. È particolarmente inorridita dall'idea di Trump di costruire un muro lungo il confine tra Stati Uniti e Messico, uno dei famosi argomenti centrali della sua campagna presidenziale. Ha anche letto su Vanity Fair che il presidente Trump vorrebbe che questo muro fosse “trasparente” perché altrimenti gli spacciatori potrebbero gettare grandi sacchi di droga dall'altra parte, colpendo passanti innocenti<sup>21</sup>. Quando vede la scultura di cera nella galleria, il meteorite e i pezzi di vetro, pensa subito alla parete trasparente e ai sacchi da sessanta chili lanciati dagli spacciatori. Sorride, pensa che quest'opera d'arte sia provocatoria, la vede come critica politica e satira. Si identifica con le intenzioni dell'autore. Insomma, le piace.

Arturo non è molto interessato alla politica. Certo, ha sentito parlare del muro, e la sua amica Alice gli ha parlato dell'idea di un muro trasparente, ma è piuttosto rassegnato alla stupidità degli esseri umani come animali politici. Per questo, da diversi anni, si rifugia nello studio della storia e della teoria dell'arte. Gli piace anche visitare gallerie d'arte e mostre. Nel 2017 è stato a Parigi, e ha visitato la mostra dell'artista italiano Maurizio Cattelan, *Not Afraid of Love*, alla Monnaie de Paris. Lì ha finalmente potuto vedere la tanto discussa installazione *La nona ora*, un'effigie a grandezza naturale di Papa Giovanni Paolo II colpito da un meteorite, su tappeto rosso, con accanto pezzi di vetro, che è stata esposta per la prima volta nel 1999 alla Kunsthalle di Basilea. Ha ammirato quest'opera, il suo titolo e la molteplicità delle sue possibili interpretazioni. E ovviamente non ha apprezzato la statua di Trump, che per lui è solo una pessima imitazione dell'installazione di Cattelan. Come minimo, l'artista avrebbe potuto sostituire il meteorite con un grande sacco da spacciatori, e il tappeto rosso con il terreno arido che caratterizza molte parti del confine USA-Messico. L'arte e la cultura contemporanea è essenzialmente citazionista, ma bisogna stare attenti alla linea sottile tra citazione e plagio.

Con questo esempio si vuole mostrare come l'apprezzamento di un'opera d'arte dipenda effettivamente dalla competenza che abbiamo sul mondo dell'arte, che è essenzialmente costituito dalla storia e dalla teoria dell'arte, e in una certa misu-

19 Sullo shibboleth per comprendere l'identità personale, si veda Ferraris 2009.

20 Questo esempio risale al 2018, quando Donald Trump era effettivamente Presidente degli Stati Uniti d'America.

21 <https://www.vanityfair.com/news/2017/07/trump-transparent-border-wall-falling-drugs-mexico>. Accesso effettuato il 10 marzo 2021.

ra da società: istituzioni, critici, gallerie, ecc. Questa, almeno, è la tesi di Arthur Danto nella sua opera principale, *La trasfigurazione del banale*.<sup>22</sup> Il libro inizia con l'esempio di una serie di quadri, tutti rettangoli rossi, uno accanto all'altro. Sebbene identici dal punto di vista estetico (cioè percettivo), sono molto diversi dal punto di vista artistico: rappresentano tutti idee, intenzioni e correnti artistiche diverse (nel caso dell'ultimo rettangolo descritto da Danto, non si tratta nemmeno di arte). Il fatto è che non c'è nessun elemento intrinseco e fisico o materiale che ci permetta di distinguerli.

Danto cerca di mostrare come la trasfigurazione di un oggetto ordinario come un rettangolo rosso o le famose *Brillo Boxes* di Andy Warhol in un'opera d'arte non dipenda dalle proprietà del materiale o dalle capacità pratiche dell'artista – per esempio, l'abilità di Warhol e di altri membri della *Factory* di riprodurre scatole che assomigliano esattamente alle *Brillo Boxes* che si trovano al supermercato – ma piuttosto dall'interpretazione che l'artista e la critica danno a queste materialità e pratiche. La prospettiva di Danto sull'arte è quindi profondamente ermeneutica: nel mondo dell'arte – ma non nel mondo in generale – regna per lui il motto “*esse est interpretari*”, “essere [arte] è essere interpretato [come arte]”. Ma la sua ermeneutica non è relativista o nichilista, nel senso nietzscheano per cui non ci sono fatti, solo interpretazioni. Il numero delle possibili interpretazioni di un'opera d'arte, infatti, è costantemente sottoposto a severo controllo: interpretazioni legittime sono quelle che rientrano nei limiti della storia dell'arte e della sua teoria. Ciò riguarda sia l'artista, cioè la produzione, sia la critica, cioè il giudizio. Quanto più si conosce la storia e la teoria dell'arte, quanto più si occupa una posizione centrale nel mondo dell'arte<sup>23</sup>, tanto più vi sarà legittimo intervenire, creando o giudicando. Dal punto di vista dell'immaginazione e della creatività, questa prospettiva suggerisce l'idea che fare o giudicare arte abbia meno a che fare con la novità radicale che con la possibilità e la capacità di orientarsi nel mondo dell'arte, e possibilmente aiutare a riconfigurare alcune dei suoi elementi.

Per dirla in un altro modo, e questa è la mia versione della tesi di Danto, più esperienza acquisiamo nel mondo dell'arte, più vediamo la natura ricombinata di un'opera d'arte. Significa anche che più conosciamo il mondo dell'arte, meno abbiamo l'illusione della pura novità e creazione. Infine, implica anche che più confidenza abbiamo col mondo dell'arte, più siamo in grado di distinguere tra ricombinazioni ripetitive e innovative, e quindi, più opportunità abbiamo di intervenire in modo produttivo e non solo riproduttivo nel mondo dell'arte. Questa tesi sull'immaginazione e la creatività va ovviamente oltre i limiti dell'arte e può essere applicata a qualsiasi forma di produzione, come la scienza e la filosofia. Ad esempio, i *Principia Mathematica* di Newton non furono scritti nell'isolamento di una mente totalmente disincarnata, poiché Newton “era più simile a un ragno al centro di un'enorme rete di relazioni con altri scienziati. [...] Newton raggiunge le

22 Danto 1981.

23 Questo è l'elemento sociale dell'arte, che Danto un po' trascura e che sarà pienamente sviluppato da autori come Howard Becker e Bourdieu.

stelle perché è anche il centro di un vasto impero dell'informazione"<sup>24</sup>. L'immagine 2 rappresenta l'insieme di autori e ricercatori che fanno esistere e vivere la filosofia di Ricœur dopo la morte del suo autore:

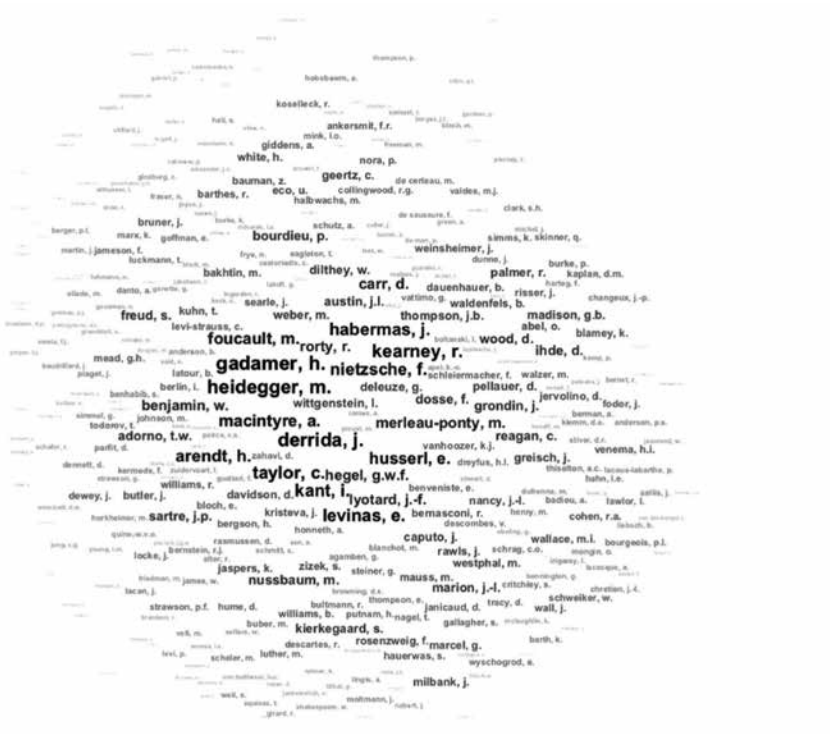


Immagine 2: Rete di co-citazioni generate da articoli che citano Ricœur in Scopis (categoria SHS). Solo autori citati almeno 10 volte, escluso Ricœur. Algoritmo: Force Atlas 2. La dimensione e il livello di grigio delle nomi sono proporzionali al grado<sup>25</sup>.

Probabilmente avete già indovinato la mia strategia. Finora in questa sezione ho dedicato solo poche parole alle tecnologie e ai media digitali, e mi sono concentrato sull'immaginazione umana. Invece di esaltare l'immaginazione digitale, ho criticato l'immaginazione umana e le sue pretese di creatività.

Ho detto che l'immaginazione umana è più "ricombinante" che creativa, e che si basa essenzialmente su esteriorizzazioni sempre più digitali. La mia ipotesi è che il contatto ripetuto con queste esternazioni abbia l'effetto di rivelare agli umani la

24 Latour 2010.

25 Romeo, Severo 2016.

natura ricombinante più che creativa della loro immaginazione. Tra i tanti esempi che mi vengono in mente ci sono i lavori di Franco Moretti sulla quantificazione della letteratura e la lettura a distanza. Ci sono anche i tentativi, almeno in parte riusciti, di quantificare e prevedere la reputazione e il successo di un artista nel mondo dell'arte. In sostanza, si potrebbe dire che le tecnologie digitali ci mettono di fronte ai limiti della nostra immaginazione, il che non è necessariamente un male. Anzi, è soprattutto un esercizio di modestia. Potremmo anche dire che la novità, o la creatività dell'immaginazione, si trova negli interstizi, negli scarti tra una ripetizione e l'altra. Tutto ciò è strettamente legato all'interpretazione e all'ermeneutica. Immaginare come interpretare significa infatti dare un certo ordine alla realtà che abbiamo di fronte. Se l'interpretazione è qualcosa che caratterizza l'essere umano, non è tanto perché l'essere umano è unico e raro. Quando interpretiamo il mondo, ricorriamo quasi sempre ai modelli che abbiamo appreso nel nostro ambiente sociale e culturale. Tuttavia, questo non significa affatto che gli individui non contino. Sono infatti importanti in quanto capaci di appropriarsi inaspettatamente e talvolta di trasformare queste abitudini interpretative.

### 2.3 Creatività algoritmica

È giunto il momento di dedicare qualche parola alle tecnologie digitali. Nella mia ricerca, ho utilizzato la nozione di software di Lev Manovich per mostrare come le tecnologie digitali possano essere intese come macchine immaginative, nel senso dell'immaginazione produttiva. In particolare, ho detto che si possono paragonare le banche dati alla sensibilità e gli algoritmi alle forme di comprensione. La funzione di un algoritmo è infatti quella di riorganizzare i dati secondo una certa coerenza – spaziale più che temporale. Secondo Galit Wellner<sup>26</sup>, le macchine scrivono testi da diversi decenni; ma secondo lei sta emergendo un nuovo tipo di scrittura automatica che si avvicina a quella che chiamiamo creatività e fino a poco tempo fa classificata come unicamente umana. È il caso, ad esempio, del “robogiornalismo”, che si sta sviluppando soprattutto nei campi del giornalismo finanziario e della copertura di eventi sportivi, in cui algoritmi di *machine learning* analizzano enormi quantità di dati e costruiscono rapidamente articoli. Si pensi all'assistente di Google Photo, che offre autonomamente foto stilizzate, animazioni da video, ecc., o Google News, che suggerisce notizie che dovrebbero essere rilevanti per noi. E potremmo ancora nominare centinaia di tali servizi offerti da Google e altre società<sup>27</sup>.

Viene da chiedersi se, e fino a che punto, possiamo dire di trovarci di fronte a un immaginario creativo. In base a quanto detto prima, la novità e la creazione dipendono principalmente dall'osservatore. Questo vale sia per gli esseri umani che per le macchine. Naturalmente, la complessità dell'oggetto osservato gioca un ruolo

26 Wellner 2018.

27 Quel che si annunciava nel 2018 con il “robogiornalismo” sembra oggi realtà con ChatGPT di OpenAI e tutti i LLM (Large Language Models). Ovviamente, la cosa non riguarda solo la composizione di testi, ma anche di linee di codice, immagini e suoni.

importante. Prima che diventasse ingiocabile, ho provato il videogioco progettato da Stefano Gualeni, *Gua-Le-Ni; or, The Horrendous Parade*, basato sulla nozione di idee complesse di Hume<sup>28</sup>. *Gua-Le-Ni* si svolgeva sulla scrivania di legno di un vecchio tassonomo britannico. Su questa scrivania poggiava un libro fantastico: un bestiario popolato di creature finemente disegnate. Come i mostri nel mito e nel folklore in generale, le creature di *Gua-Le-Ni* erano combinazioni e ricombinazioni di parti di animali reali. L'obiettivo di *Gua-Le-Ni* era riconoscere i componenti modulari delle creature fantastiche e il loro relativo ordine prima che qualcuno di loro finisse fuori dalla pagina. Ora, immaginiamo per un attimo che le possibili combinazioni di *Gua-Le-Ni* non fossero trenta, come era il caso, ma migliaia o addirittura milioni, numerose e piccole come i pixel della fotocamera di uno smartphone. Se così fosse, non potremmo giocare, perché non saremmo in grado di riconoscere i componenti modulari di creature fantastiche. E non riconosceremmo che le creature impossibili che vediamo sono il risultato di ricombinazioni di parti di altre creature. Apparirebbero come nuove creature. Si potrebbe certamente affermare che tali ricombinazioni risulteranno in puro caos. Ma supponiamo che al centro del *Gua-Le-Ni* ci sia un algoritmo di apprendimento automatico che è stato addestrato con immagini di ciò che comunemente consideriamo creatura. L'algoritmo creerebbe quindi immagini simili, ma non uguali, ad altre creature che abbiamo visto prima. Avremmo immagini nuove di zecca di creature fantastiche, senza alcuna percezione del determinismo che c'è dietro. È interessante notare che questo esempio è complesso e forse inappropriato non a causa dei limiti delle macchine, ma perché mette in discussione i limiti della nostra immaginazione. Come esseri umani, possiamo davvero immaginare creature completamente nuove? La nostra immaginazione non è piuttosto condannata a rimanere nei limiti dell'antropomorfismo o almeno di quanto già visto sulla Terra? La macchina deve essere alimentata dai nostri standard, ma non per sé stessa, ma piuttosto per i nostri bisogni e le nostre paure. Il caso di qualche tempo fa di due programmi di intelligenza artificiale di Facebook è ben noto. I programmi sono stati interrotti perché sembrava che si parlassero in una lingua che solo loro capivano.

Manovich afferma che l'intelligenza artificiale sta svolgendo un ruolo importante nelle nostre vite culturali, automatizzando sempre più il regno dell'estetica<sup>29</sup>. In particolare, insiste sul fatto che l'intelligenza artificiale oggi fa molto di più che automatizzare i nostri giudizi estetici, consigliando cosa dovremmo guardare, ascoltare o indossare. Svolge anche un ruolo importante in alcune aree della produzione estetica. L'intelligenza artificiale viene utilizzata per progettare moda, musica, spot televisivi e altri prodotti dell'industria culturale. Certamente, nella maggior parte dei casi, è giusto parlare di una cultura guidata dai dati, nel senso che sono ancora

28 [https://en.wikipedia.org/wiki/Gua-Le-Ni;\\_or,\\_The\\_Horrendous\\_Parade](https://en.wikipedia.org/wiki/Gua-Le-Ni;_or,_The_Horrendous_Parade). Accesso effettuato il 10 marzo 2021.

29 L. Manovich, "Automatic aesthetics: artificial intelligence and image culture", [http://manovich.net/content/04-projects/101-automating-aesthetics-artificial-intelligence-and-image-culture/automating\\_aesthetics.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/101-automating-aesthetics-artificial-intelligence-and-image-culture/automating_aesthetics.pdf). Da allora, Manovich 2021 in cui riprende idee da questo articolo e dall'articolo che cito di seguito.

gli esseri umani a prendere la decisione finale. Questo è ad esempio il caso di *Game of Thrones*, in cui il computer suggerisce idee per la trama ma dove la scrittura vera e propria è fatta da umani. Questo è anche il caso di quello che è stato definito il primo “trailer cinematografico realizzato con AI”, quello del thriller fantascientifico *Morgan*, realizzato con l’aiuto di IBM Watson. Il computer ha selezionato molte inquadrature che potevano essere incluse nel trailer, quindi un montatore umano ha svolto il lavoro. Ma è solo una questione di tempo prima che prodotti culturali completamente progettati dall’IA siano disponibili sul mercato dell’industria culturale; e infatti sono già ampiamente disponibili nel mondo dell’arte. Osservazioni simili si possono trovare in Manovich: “Mi aspetto che anche la produzione e la personalizzazione di molte forme di ‘cultura commerciale’ [...] siano progressivamente automatizzate. Così, in futuro, alle già sviluppate piattaforme di distribuzione digitale e analisi dei media si affiancherà la generazione algoritmica di media (ovviamente, artisti sperimentali, designer, compositori e registi usano algoritmi per generare opere fin dagli anni ‘60, ma nel futuro è probabile che diventi il nuovo standard in tutta l’industria culturale)”<sup>30</sup>. Manovich sottolinea anche come l’uso dell’intelligenza artificiale e di altri metodi computazionali ci aiuti a trovare schemi regolari nella cultura, come l’influenza tra artisti, i cambiamenti nella musica popolare e i cambiamenti gradualmente nella durata media delle riprese in migliaia di film. Secondo lui, “il punto di qualsiasi applicazione di metodi quantitativi o computazionali all’analisi della cultura non è se finisce per avere successo o meno (a meno che tu non sia nel business dell’analisi dei media). Può costringerci a guardare l’argomento in un modo nuovo, a rendere espliciti i nostri presupposti e a definire con precisione i nostri concetti e le dimensioni che vogliamo studiare”<sup>31</sup>. Questo significa, come dicevo, che le macchine digitali ci insegnano anche a essere modesti quando si tratta di spacciarsi per ingegneri.

## Conclusione: i tre livelli di interpretazione

La conclusione della sezione precedente è stata volutamente ambigua. Possiamo dire che le nuove macchine digitali siano immaginanti? A questa domanda, in realtà, abbiamo risposto con un’altra domanda: possiamo dire che gli esseri umani sono capaci d’immaginare? Ora, se immaginare significa creare *ex nihilo*, allora la risposta a questa seconda domanda è negativa. Se invece immaginazione significa riprodurre e ricombinare, allora la risposta è, almeno in alcuni casi, positiva. Ma se la risposta è positiva, allora si apre la strada per includere anche certe macchine digitali tra le entità capaci di immaginazione. Questo è anche vero perché l’immaginazione dipende sempre dalla persona che osserva l’atto immaginativo o il suo prodotto. Ad esempio, la prima volta che abbiamo visto un video autoprodotta da Facebook, come quello di fine anno, siamo rimasti tutti sorpresi. Sembrava che il

30 Manovich 2018: 2. Traduzione mia.

31 Ivi: 7. Traduzione mia.



video fosse stato creato da qualcuno solo per noi. Il contatto ripetuto con questi video, le discussioni con gli amici, hanno rivelato la natura deterministica di questi video. Questo è anche il caso di molte altre produzioni algoritmiche. Tuttavia, sarebbe interessante studiare da un punto di vista empirico se non ci abituiamo a queste produzioni. Vale a dire che, da un lato, sappiamo bene che si tratta di produzioni automatiche e anonime, ma dall'altro non ci vergogniamo né ci preoccupiamo di provare sentimenti autentici a contatto con esse. In sintesi, la risposta alla domanda iniziale non può che rimanere, a nostro avviso, indeterminata, anche perché all'evoluzione delle macchine corrisponde un'evoluzione del nostro modo di intendere e praticare l'immaginazione.

Per tornare alla questione generale dell'ermeneutica digitale, si pone un'altra domanda importante, riguardante l'atteggiamento – o lo sguardo – che una tale disciplina dovrebbe avere di fronte agli oggetti digitali. Nell'introduzione al suo *Studi sull'iconologia*<sup>32</sup>, Panofsky offre un curioso esempio: qualcuno che conosce che lo saluta per strada alzando il cappello. A suo avviso, si possono distinguere tre livelli di interpretazione di un tale evento: (1) il livello percettivo, in cui si identificano semplici schemi di colori, linee e forme. In realtà, quando identifico come soggetto ciò che mi sta di fronte e come evento il mutamento del dettaglio, sono già entrato in una prima sfera di senso; (2) il livello di senso sociale, quando mi rendo conto che alzare il cappello è un saluto. Per comprendere questa azione, devo infatti conoscere i costumi specifici di una certa società; (3) il livello di un significato che potrebbe essere descritto come “culturale” o “di un'epoca”. La semplice azione del gentiluomo può infatti rivelare ad un osservatore esperto tutto ciò che compone la sua “personalità”. Con il termine “personalità” si indica che il gentiluomo è un uomo del XX secolo, la sua origine sociale e culturale, la traiettoria della sua esistenza e il suo ambiente attuale. Ma la parola si riferisce anche a un modo generale di vedere e agire nel mondo. In altre parole, l'azione unica di una singola persona può rivelare un'intera concezione del mondo.

Questa analisi su tre livelli può essere applicata all'interpretazione degli oggetti tecnici in generale, e digitali in particolare. Rispetto agli oggetti tecnici, infatti, si può sempre distinguere tra: (1) una prospettiva empirica che studia gli artefatti tecnologici nelle loro funzionalità interne; (2) una prospettiva sociale che si occupa di studiare come un artefatto tecnologico sia coinvolto in complesse relazioni tra attori umani e non umani: altri oggetti tecnici, ma anche istituzioni, ingegneri, utenti, gruppi di interesse, ecc.; (3) una prospettiva trascendentale, che indaga le condizioni linguistiche, storiche e culturali di possibilità in cui gli artefatti tecnologici sono già “impigliati”.

Con specifico riferimento al digitale, è un fenomeno che si presta a essere studiato da queste tre prospettive: (1) in senso stretto, un computer o qualsiasi strumento digitale non elabora informazioni. Non si occupa nemmeno di numeri, ma veicola corrente elettrica a cui attribuiamo valori di 0 e 1 e, quindi, un primo significato che via via si fa più complesso; (2) Il digitale è sempre colto nel mondo: esiste

solo nel e si manifesta attraverso artefatti tecnologici che hanno la loro materialità e quindi i loro limiti. Ogni oggetto tecnico che incarna il digitale fa parte di un tutto più ampio, in cui troviamo altri oggetti tecnici e tutti i tipi di attori sociali. Infatti, non ci sarebbe il digitale come lo viviamo oggi se non ci fossero i telefoni connessi a Internet, se non ci fossero cavi, satelliti e router, ma anche la NSA statunitense, la GDPR europea e il sistema di credito sociale in Cina; (3) Spesso gli artefatti tecnici sono anche espressione di un'epoca. Le cattedrali gotiche con la loro strutturazione "logica" sono, ad esempio, attualizzazioni dello spirito del Medioevo. Il nuovo stile nell'architettura e nel design chiamato voxelizzazione (un voxel è un pixel 3D) è una manifestazione di ciò che Mario Carpo chiama "la seconda svolta digitale"<sup>33</sup>. Alcune tecnologie non si limitano a rappresentare o incarnare una certa concezione del mondo, ma finiscono per modellarla. È proprio il caso della tecnologia digitale, che oggi è molto più di un insieme tecnico. La tecnologia digitale è infatti diventata un fatto culturale totalizzante. Il mondo è sempre più quantificato e compreso in termini di dati: dati corporei, numero di amici e relazioni, correlazioni di dati per prevedere eventi, ecc.

Questi tre livelli sono già stati esplorati dalle scienze umane e sociali. Abbiamo l'archeologia dei media che si occupa in particolare del livello (1), gli studi di scienze e tecnologie che lavorano con il livello (2) e gli studi sui media – o, comunque, una parte tra di loro – che si occupano del livello (3). Si potrebbe dire che anche la filosofia, da parte sua, ha sviluppato l'analisi su questi tre livelli. Gli approcci empirici nella filosofia della tecnologia favoriscono il livello (1); studi più umanistici, come la postfenomenologia o il costruttivismo critico di Andrew Feenberg, si concentrano sul livello (2); le prospettive trascendentali sottolineano l'importanza del livello (3)<sup>34</sup>.

Nelle sue riflessioni sull'iconologia, Panofsky preferisce il livello (3) rispetto agli altri. La mia tesi, invece, è che l'ermeneutica digitale debba costituirsi come una disciplina che attraversa questi tre livelli, mettendone in gioco le tensioni in modo produttivo. L'ermeneutica digitale sarebbe allora una disciplina intrinsecamente trans- e multidisciplinare. Interpretare e comprendere il digitale richiede infatti sia una considerazione del suo materiale che delle sue condizioni sociali e culturali di produzione e ricezione. A questi due elementi si aggiunge la preoccupazione per la dimensione trascendentale, da intendersi qui come prospettiva culturale e simbolica. Non solo queste tre dimensioni non vanno intese gerarchicamente, come se si trattasse di un'elevazione platonica dal particolare all'universale. Diremmo anche che questo elenco di tre dimensioni non esclude l'esistenza di altre dimensioni che potrebbero essere esplorate. Pensiamo, ad esempio, alle questioni planetarie e ambientali. In conclusione, ci chiediamo se un compito fondamentale di una futura ermeneutica digitale non consista proprio nel mappare questa pluralità di approcci e sguardi verso il digitale; l'ermeneutica digitale non sarebbe allora una disciplina, ma un vasto programma di ricerca<sup>35</sup>.

33 Carpo 2017.

34 Si veda ad esempio Smith 2018.

35 Avanziamo una tesi simile nell'introduzione a Reijers, Romele, Coeckelbergh (eds.) 2021.

## Bibliografia

- Bachimont B. 2011, *Le sens de la technique*, Parigi: Les Belles Lettres.
- Capurro R. 2010, "Digital hermeneutics: an outline", *AI & Society*, n. 35-42, pp. 35-42.
- Carpo M. 2017, *The second digital turn*, Cambridge MA: The MIT Press.
- Danto A. 1981, *The transfiguration of the commonplace: a philosophy of art*, Cambridge MA: Harvard University Press.
- De Mul J. 2010, *Cyberspace odyssey: towards a virtual ontology and anthropology*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Derrida J. 1967, *L'écriture et la différence*, Paris: Seuil.
- Ferraris M. 2009, *Documentalità. Perché è necessario lasciar tracce*, Roma-Bari: Laterza.
- Geertz C. 1973, *The Interpretation of Cultures*, New York: Basic Books.
- Ihde D. 1990, *Technology and the lifeworld: from garden to earth*, Bloomington e Indianapolis: Indiana University Press.
- Latour B. 2010, "Networks, society, spheres: reflection on an actor-network theorist", Discorso per l'International Seminar on Network Theory: Network Multidimensionality in the Digital Age, Annenberg School for Communication and Journalism, Los Angeles, 19 febbraio 2010, [www.bruno-latour.fr/sites/default/files/121-CASTELLS-GB.pdf](http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/121-CASTELLS-GB.pdf), accesso effettuato il 10 marzo 2021.
- Lévi-Strauss C. 1962, *La pensée sauvage*, Parigi: Plon.
- Manovich L. 2013, *Software takes command*, New York: Bloomsbury.
- Manovich L. 2018, "Can We Think Without Categories?", <http://manovich.net/index.php/projects/can-we-think-without-categories>, pag. 2. Accesso effettuato il 10 marzo 2021.
- Manovich L. 2021, *Cultural Analytics*, Cambridge MA: The MIT Press.
- Mélice A. 2009, "Un concept lévi-straussien déconstruit: le "bricolage"", *Les temps modernes*, n. 5-265, p. 83-98.
- Panofsky E. 1972, *Studies on iconology: humanistic themes in the art of the renaissance*, New York: Routledge.
- Reijers W., Romele A., Coeckelbergh M. (eds.) 2021, *Interpreting Technologies*, Lanham: Rowmann & Littlefield.
- Romele A. 2019, *Digital Hermeneutics: philosophical investigations in new media and technologies*, New York: Routledge.
- Romele A. 2020, "The datafication of the worldview", *AI & Society*.
- Romele A., Severo M. 2016, "From Philosopher to Network. Using Digital Traces for Understanding Paul Ricoeur's Legacy", *Azimuth*, n. 7, pp. 113-128.
- Romele A., Severo M., Furia P. 2020, "Digital Hermeneutics: from interpreting with machines to interpretative machines", *AI & Society*, n. 35, pp. 73-86.
- Romele A., Terrone E. (a cura di) 2018, *Towards a Philosophy of Digital Media*, London: Palgrave.
- Smith D. 2018, *Exceptional technologies: a continental philosophy of technology*, New York: Bloomsbury.
- Wellner G. 2018, "Posthuman Imagination: From Modernity to Augmented Reality", *Journal of Posthuman Studies*, n. 2-1, pp. 45-66.