

Editoriale

(Ermeneutica digitale e i suoi molteplici significati)

Le tecnologie digitali hanno trasformato la maniera in cui ci rapportiamo col mondo, nel triplice senso del Selbstwel, Mitwel e Umwelt. Si pensi alla quantificazione del sé, al numero di followers e likes nei social media o ancora l'uso di Google Maps e strumenti simili per orientarsi in una città, per trovare un buon ristorante, eccetera. Si potrebbe dire che le tecnologie digitali hanno trasformato la nostra interpretazione, la nostra comprensione e il nostro accesso al mondo. Ora, se l'ermeneutica è la filosofia dell'interpretazione, allora dovremmo supporre che l'ermeneutica dovrebbe essere attenta a queste trasformazioni. Secondo noi, l'ermeneutica digitale è precisamente lo studio della maniera in cui le tecnologie digitali mediano tra gli uomini e il mondo. Si tratta anche dello studio della maniera in cui le tecnologie digitali si articolano con relazioni di natura non tecnologica tra gli esseri umani e il mondo – relazioni psicologiche, sociali, culturali e così via.

Considerata l'importanza che in generale attribuiamo alle tecnologie digitali, l'ermeneutica digitale dovrebbe occupare una posizione preminente tra i ricercatori e le pubblicazioni in ermeneutica. Anche rimanendo nei limiti dell'ermeneutica classica, metodologica e testuale, si pensi all'importanza che gli strumenti digitali hanno oggi per il trattamento automatizzato o semi-automatizzato di tracce, documenti, eccetera. In effetti, si potrebbe dire che le digital humanities e le pratiche ad esse collegate come il "distant reading" sono la continua-

zione dell'ermeneutica classica con altri mezzi. Eppure, l'ermeneutica digitale ha ancora un ruolo marginale. L'espressione "ermeneutica digitale" è emersa in diversi contesti e con significati diversi – per una presentazione dettagliata, si veda Romele, Severo e Furia (2020). Ma l'ermeneutica digitale non è ancora diventata un vero e proprio programma di ricerca – nel senso di Lakatos – come invece meriterebbe essere.

Lo scopo di questo numero di Critical Hermeneutics non è tanto ambizioso. La nostra intenzione è mostrare il potenziale di diversi approcci e prospettive che sono state sviluppate in questo campo, nella speranza che una comunità di approcci e interessi meglio definita emerga da questo gruppo di testi. In questa introduzione, vogliamo anche offrire uno strumento che possa aiutare il lettore a orientarsi nelle diverse dimensioni che caratterizzano l'ambito emergente dell'ermeneutica digitale.

1. Dall'ermeneutica all'ermeneutica materiale. L'ermeneutica è stata tradizionalmente compresa come una disciplina che ha a che fare con l'interpretazione delle produzioni culturali, in particolare i testi. Durante il ventesimo secolo, in particolare attraverso l'opera di Heidegger e Gadamer, l'ermeneutica ha intrapreso una svolta ontologica e antropologica. L'interpretazione non era più intesa come una pratica tra le altre, benché importante, ma come la maniera principale con cui gli uomini si relazionano al mondo attorno a loro. Così, l'ermeneutica si è fatta "universale". Tuttavia, l'ermeneutica ha continuato a essere compresa secondo un modello linguistico e testuale. L'ermeneutica ha in effetti costantemente privilegiato il linguaggio come il mediatore principale tra gli esseri umani e il mondo. Questo corrisponde a dire il vero a una tendenza generale della filosofia del ventesimo secolo, che è stata dominata dalla cosiddetta "svolta linguistica".

Molti autori hanno cominciato a criticare questa centralità attribuita al linguaggio. Particolarmente importante in questo senso è il contributo di Don Ihde (1990), che ha usato espressamente il termine "ermeneutica materiale". Per Ihde, i testi sono solo un caso di tecnologie ermeneutiche tra molte altre. Le tecnologie ermeneutiche sono tutte quelle che offrono una rappresentazione del mondo (testuale, visuale, grafica, eccetera) che deve essere interpretata e correttamente compresa per accedere al mondo. I testi sono tecnologie ermeneutiche nella misura in cui offrono delle rappresentazioni del mondo (il mondo del testo) che deve essere interpretato attraverso tecniche specifiche (la capacità di lettura, e così via) per accedere al mondo – sia esso di finzione o no. Ma tecnologie ermeneutiche sono anche i termometri, per esempio. In effetti, i termometri rappresentano un aspetto del mondo (la temperatura) sotto forma di numeri (se digitali) o di numeri su una scala (se analogici) che devono essere interpretati per accedere a quella parte di mondo. E si pensi a quanto è importante questa possibilità di rappresentare il mondo quando l'accesso al mondo è per qualche motivo difficile o impossibile. Questo è il caso di un libro di storia, ma anche di un termometro che controlla la temperatura del nocciolo di un reattore nucleare. Un altro esempio di tecnologie ermeneutiche sono gli strumenti della cabina di pilotaggio di un aereo: essi danno ai piloti una serie di informazioni e feedbacks che permettono un accesso al mondo (ovvero, volare e atterrare in maniera sicura) anche, per esempio, quando le condizioni atmosferiche sono pessime. In questo caso come in altri, le cattive interpretazioni (che non sempre dipendono dagli esseri umani, ma possono anche dipendere dalle macchine o da un cattivo dialogo tra umani e macchine) possono avere degli effetti catastrofici.

Oltre alle tecnologie ermeneutiche, Ihde presenta altre relazioni "umani-tecnologie-mondo": incarnate, d'alterità, e di sfondo (background). I postfenomenologi hanno più recentemente altre relazioni,

come le relazioni cyborg o quelle immersive (Verbeek 2011). Eppure, per Ihde, tutte le tecnologie sono in qualche modo ermeneutiche, perché nel dare accesso al mondo, esse ne "magnificano" certi aspetti e ne "riducono" altri – si pensi al telescopio, che permette una migliore osservazione di una parte di cielo, ma ne esclude altre. Dunque, nella prospettiva di Ihde si può distinguere tra un'ermeneutica materiale ristretta e una generale. Nel senso più ampio possibile, l'ermeneutica materiale è un'espansione dell'ermeneutica classica che s'interroga sugli effetti delle tecnologie sul nostro accesso, relazione, interpretazione e comprensione del mondo.

Questa prima definizione non esaurisce però il campo. Proponiamo di distinguere tre diversi livelli o dimensioni nell'ermeneutica materiale – ovvero qui, dell'ermeneutica che si rapporta alle tecnologie in generale.

Con l'intenzione di distinguere tra iconografia e iconologia, Erwin Panofsky (1955) usa un esempio assai curioso: quello di un conoscente che ci saluta per strada alzando il cappello. Ci sono per lui tre livelli d'interpretazione di un simile evento: (1) un livello percettivo, in cui ci si limita a identificare linee, colori e forme; (2) un livello che consiste nel riconoscere che l'atto di alzare il cappello è un saluto. Per capire il significato di quest'azione, uno deve essere familiare con il "mondo più-che-pratico" dei costumi e delle tradizioni culturali peculiari a una certa civilizzazione; (3) in terzo luogo, l'azione del gentiluomo può rivelare "tutto ciò che va a costituire la sua 'personalità'" (Panofsky 1955: 27). Col termine "personalità", Panofsky vuole indicare il fatto che il gentiluomo in questione è un uomo del ventesimo secolo, il suo background sociale e culturale, la storia della sua vita e il suo milieu attuale; ma il termine si riferisce anche, in maniera più ampia, a una maniera generale di vedere e reagire al mondo. Nella singola azione di una singola persona come il conoscente che alza il cappello, si può trovar traccia di un'intera visione del mondo.

Panofsky ha applicato questa triplice distinzione a un tipo speciale di artefatti, le opere d'arte. Noi vogliamo utilizzare questa stessa distinzione per approcciare un altro tipo di artefatti, gli artefatti tecnologici: (1) In primo luogo, "ermeneutica materiale" si può riferire a un'analisi empirica delle molteplici maniere in cui le tecnologie mediano l'accesso umano al mondo. Questa è proprio la maniera in cui il termine è stato usato da Ihde a dai postfenomenologi; (2) In secondo luogo, "ermeneutica materiale" si può riferire allo studio delle condizioni sociali di produzione e utilizzo di una tecnologia. Questa è la maniera in cui l'espressione è stata utilizzata per esempio da Peter Szondi – si veda in particolare Thouard (2013: 109–114)¹; (3) nel capitolo 6 di Ihde (1990), intitolato "Ermeneutica Culturale", il filosofo americano discute la nozione di "multistabilità", che si riferisce al fatto che le tecnologie dipendono in maniera essenziale dai loro molteplici usi, che a loro volta dipendono dai diversi contesti culturali². Per inciso, questo aspetto della filosofia di Ihde è stato in qualche maniera trascurato dalla maggior parte dei postfenomenologi contemporanei.

2. Dall'ermeneutica materialia all'ermeneutica digitale. *L'ermeneutica digitale è una branca dell'ermeneutica materiale che ha a che fare*

¹ Da un lato, la sua intenzione era quella di difendere un approccio empirico ai testi, orientato ai metodi filologici più rigorosi. Dall'altro, voleva sottolineare anche il fatto che un testo va inteso alla luce delle sue condizioni materiali di produzione e fruizione. Il lavoro di Andrew Feenberg (2017) in filosofia della tecnica è un buon esempio di tale approccio. Feenberg è interessato sia al determinismo sociale – cioè ai modi in cui interessi specifici orientano la "razionalità" tecnologica – e al determinismo tecnologico – cioè ai modi in cui le tecnologie orientano le dinamiche sociali di potere, esclusione e così via.

² Ihde (1990: 125) offre, tra molti altri, l'esempio delle lattine di sardine ovali lasciate dagli australiani dopo essere entrati per la prima volta negli altopiani della Nuova Guinea, negli anni '30, in cerca d'oro. Queste lattine furono immediatamente utilizzate dai neo-guineani come oggetti preziosi e trasformate in pezzi centrali dell'elaborato copricapo che indossavano per le occasioni speciali. Mentre in questo caso una tecnologia è stata "assorbita" dalla cultura in cui si è trovata, le cose possono anche andare nel verso contrario: una tecnologia può contribuire a modificare un'intera cultura o visione del mondo

con un tipo speciale di tecnologie, le tecnologie digitali. C'è però qualcosa d'importante cui si deve fare attenzione. Le tecnologie digitali sono tecnologie ermeneutiche, tanto in senso speciale quanto in senso generale. Ma si deve anche notare che nelle tecnologie digitali la scrittura (e dunque, il linguaggio) ha un ruolo importante. In effetti, il codice è una forma di scrittura, e tutto nel digitale (suoni, immagini, testi, eccetera) sono resi sottoforma di codice (transcoded) in prima istanza. Questo non significa che si deve tornare alla vecchia ermeneutica testuale. Significa piuttosto (1) comprendere la specificità della scrittura digitale e, in particolare, del software come di una nuova forma di linguaggio e scrittura³; (2) includere questo in una prospettiva più ampia, in cui le tecnologie digitali sono interpretate e comprese anche alla luce della loro materia (cavi, consumo di energia, inquinamento, rifiuti e malfunzionamenti) così come alla luce delle loro implicazioni sociali e culturali. Come esempio, l'ermeneutica digitale potrebbe chiarificare le nozioni ambigue di "informazione" e "dati" – l'ermeneutica digitale implica un ripensamento radicale di queste nozioni, partendo non solo da linguaggio e significato, ma anche dalla nozione d'informazione fisica compresa come informazione relativa (Shannon 1984); uno degli scopi ultimi dell'ermeneutica digitale potrebbe essere allora quello di una "archeologia dell'informazione".

In particolare, in questa introduzione proponiamo di comprendere l'ermeneutica digitale come una triplice analisi di artefatti digitali e delle loro maniera di mediare tra gli esseri umani e il mondo. Ovviamente, non stiamo dicendo che ogni ricerca in ermeneutica digitale deve includere questi tre livelli. Stiamo che ogni ricerca nell'ambito

³ Da questo punto di vista l'ermeneutica digitale ha un naturale alleato negli studi critici sul codice (*critical code studies*) che stanno emergendo negli Stati Uniti (vedi Marino 2020). Questi studi analizzano il codice attraverso gli strumenti della critica letteraria ma anche con altri strumenti, perché il codice non è un testo come gli altri.

appartiene a uno o più di questi livelli – il che non esclude, per altro, che altre dimensioni possano essere scoperte e studiate. Stiamo anche dicendo che ogni ricerca in ermeneutica digitale dovrebbe tenere a mente l'esistenza di questi tre livelli, così come del fatto che ognuno di essi può essere considerato secondo diverse prospettive. La complessità di livelli e variazioni che caratterizzano l'ermeneutica digitale ricorda la complessità che caratterizza anche l'ermeneutica classica. Tale complessità è senza dubbio legata ai diversi tipi di domande e risposte legate alla vaga definizione dell'ermeneutica come la filosofia dell'interpretazione: Chi interpreta (umani, non umani, ecc.)? Che cosa interpreta l'interprete (testi, documenti, monumenti, il mondo in quanto tale, eccetera)? Come e quando l'interprete interpreta (sempre, qualche volta, attraverso la percezione, la coscienza, tecniche e tecnologie, ecc.)?

Come detto, la nostra intenzione in questo contesto è offrire uno strumento di base per permettere al lettore di orientarsi in questa complessità. Questo strumento, pensiamo, potrebbe rappresentare il primo passo verso la costituzione dell'ermeneutica digitale come un vero e proprio programma di ricerca:

(1) Innanzitutto, l'ermeneutica digitale può essere vista come una serie di considerazioni sugli aspetti più immediati ed empirici delle tecnologie digitali, in particolare, ma non solo, in quel che riguarda le maniere in cui esse mediano tra esseri umani e mondo – in effetti, ci potrebbe essere nell'ermeneutica digitale anche uno sforzo di superare un certo antropocentrismo che ha caratterizzato la storia della disciplina. Questo implicherebbe l'esercizio spirituale (da fare, sebbene in ultima istanza impossibile), di pensare la tecnologia a partire dalla tecnologia anziché dalla sua relazione a noi. Riflessioni simili sono stati sviluppate in ambiti come i software studies e l'archeologia dei media. Si possono includere qui anche lavori più tecnici che si oc-

cupano di sviluppare o pensare strumenti per l'interpretazione e la comprensione di testi.

In questo numero di Critical Hermeneutics, l'articolo Digital Reflective Judgement: A Kantian Perspective on Software di Luca M. Possati appartiene proprio a questa prospettiva. La tesi centrale è che il software sia una forma di giudizio riflettente, appunto un "giudizio riflettente digitale". Questo giudizio è basato su un tipo specifico di atto immaginativo che media tra le implementazioni fisiche e le strutture matematiche. Attraverso un parallelismo tra il software e il giudizio kantiano del gusto, Possati afferma che la condizione di possibilità del software è il principio di finalità, che si rivela nel design.

Anche l'articolo di Julien Longhi – Théoriser le dynamique, modéliser la variation, et outiller l'herméneutique: le(s) sens en question(s) – può essere incluso in questa prospettiva. Egli analizza le raccolte di dati e mostra che il processo di costituzione di queste raccolte non è affatto neutro. In particolare, l'uso dell'intelligenza artificiale interroga semiotici e linguisti sui possibili processi interpretativi basati su questi trattamenti che spesso provengono da "scatole nere". Longhi sviluppa in particolare due interessanti linee di ricerca: l'ermeneutica dei corpora digitali e l'ermeneutica degli strumenti digitali che consentono l'analisi dei corpora digitali.

(2) In secondo luogo, l'ermeneutica digitale può essere considerata come un insieme di riflessioni sulle condizioni sociali di produzione e fruizione di tecnologie digitali e dei loro contenuti. In questo ambito si possono anche includere considerazioni sull'impatto delle tecnologie digitali sul mondo sociale. Da un punto di vista descrittivo, si può trattare di analisi della rete di attori umani e non-umani che uno specifico strumento digitale è capace di costituire o trasformare. Da un punto di vista prescrittivo, potrebbe occuparsi degli effetti di empowerment o disempowerment che le mediazioni digitali portano con se in maniera costante – alcune delle quali reiterano semplice-

mente delle dinamiche sociali, mentre altre ne generano di nuove. La ricerca digitale sociale (digital social research) e gli studi critici dei data (critical data studies) potrebbero essere di grande ispirazione per questa prospettiva.

In questo numero di Critical Hermeneutics, Renzo Christian Filinich Orozco e Tamara Jesús Chibey Rivas (QATIPANA: Procesos de individuación sobre la relación entre arte, máquina y sistemas naturales) seguono proprio questa linea di ricerca. Il loro articolo mostra che le tecnologie digitali strutturano un nuovo spazio dell'esistenza umana. In particolare, l'articolo si concentra sulla maniera in cui le tecnologie digitali hanno trasformato la natura della conoscenza e l'affezione dell'essere con altri (persone, cose, animali).

Anche l'articolo di Alfonso di Prospero – Ermeneutica della distanza: dimensioni fisiche e simboliche nella didattica e nella comunicazione digitale – rientra in quest'asse. Nel suo articolo, Di Prospero esplora il rapporto tra cultura tradizionale e le nuove opportunità offerte dal mobile learning attraverso tecnologie digitali. L'ermeneutica rappresenta per lui la strada privilegiata per poter comprendere le situazioni particolari (contestuali e personali) a dispetto della distanza spesso imposta dalle nuove forme di insegnamento. A questo filone di ricerca appartiene anche l'articolo di Prospero sulle dimensioni fisiche e simboliche nell'insegnamento e nella comunicazione digitale, così come quello di Seregini e Toniolo – That Dragon, Cancer: tecniche narrative del vissuto ludico – che punta maggiormente sulle tecniche narrative e sull'esperienza di gioco.

(3) In terzo luogo, l'ermeneutica digitale potrebbe includere riflessioni sulla maniera in cui le tecnologie digitali sono sempre incorporate in visioni del mondo specifiche, e sulla maniera in cui alcune tecnologie contribuiscono a dare nuova forma a queste visioni del mondo. Si consideri, per esempio, la maniera in cui le tecnologie digitali sono usate diversamente in diverse culture. L'idea di Ihde di er-

meneutica culturale che abbiamo citato prima è stata per esempio utilizzata da Blond e Schiølin (2018) per riflettere sul trasferimento del robot sud-coreano Silbot in un centro di riabilitazione danese. Sulla capacità delle tecnologie digitali di riconfigurare le visioni del mondo, in Romele (2020) abbiamo fatto l'ipotesi dell'emergenza di una "visione del mondo a dati (data worldview)". Gli immaginari, attese di senso e paure rispetto a certe tecnologie non sono solo nella nostra testa, ma sono cristallizzate in discorsi, immagini, e così via. Così, l'ermeneutica (un'ermeneutica quasi classica, in questo caso) di queste produzioni culturali potrebbe dare accesso agli immaginari relativi a queste tecnologie. Si consideri, per esempio, l'abbondante uso d'immagini suggestive per rappresentare l'intelligenza artificiale: corpi (femminili) metà uomo-metà robot, linee di codice fluttuanti nello spazio a la Matrix, per non dire nulla delle centinaia di versioni de La creazione di Adamo di Michelangelo in una versione uomo-robot. Queste immagini non dicono molto sull'intelligenza artificiale in quanto tale, ma dicono qualcosa sulla maniera in cui cerchiamo di rapportarci ad essa nonostante il suo essere una "scatola nera".

In questo numero di Critical Hermeneutics non ci sono articoli dedicati esplicitamente a questo tema. Eppure è chiaro che in tutti i contributi, l'emergenza di nuove tecnologie digitali sia presentata come una svolta epocale che trascende i limiti di una singola esperienza. In questo senso, è forse l'articolo di Héctor Valverde Martínez Los dispositivos digitales como herramientas de interpretación en entornos museales che si avvicina di più a questa dimensione dell'ermeneutica digitale. L'autore utilizza la triplice mimesis di Ricoeur per descrivere l'attività del curator di una mostra museale. Quella del curator è in effetti una vera e propria "messa in intrigo" che ha degli effetti di riconfigurazione sullo spettatore. Le tecnologie digitali in questo ambito, di cui l'autore offre numerosi esempi, hanno radicalmente trasformato tanto le condizioni di base quanto i risultati

di questa mimesis, tanto che l'esperienza museale del futuro sarà radicalmente diversa da quella che abbiamo conosciuto fino ad ora.

L'ermeneutica digitale può essere intesa in conclusione come un modo in cui gli studiosi, ma anche gli studenti, potrebbero avvicinarsi alle tecnologie digitali per avere una migliore comprensione delle loro implicazioni ed effetti su di noi. S'immagini, ad esempio, un gruppo di studenti che si prendano il tempo per dispiegare i diversi strati materiali, cognitivi, sociali e culturali implicati in un semplice telefono cellulare: dal coltan al codice, dal numero di followers alle normative UE in materia di cookies e privacy, dalla nozione di amicizia alla quantificazione del sé, eccetera. L'ermeneutica digitale è probabilmente ancora meno di un rigoroso programma di ricerca ma, crediamo, ha anche il potenziale per diventare più di un semplice gruppo di teorie e metodi che intrattengono una mera "somiglianza di famiglia".

Luca M. Possati

Alberto Romele

Bibliografia

Blond, L., & Schiølin, K. (2018). Lost in translation? Getting the grips with multistable technology in an apparently stable world. In J. Aagaard, J. K. B. O. Friis, J. Sorenson, O. Tafdrup, & C. Hasse (Eds.), *Postphenomenological methodologies: new ways in mediating techno-human relationships*. Lanham: Lexington Books, 151–168.

Ihde, D. (1990). *Technology and the Lifeworld*. Indiana University Press.

Marino, M. C. (2020). *Critical Code Studies*. Cambridge, MA: MIT Press.

Panofsky, E. (1955). *Meaning in the Visual Arts*. New York: Anchor Books.

Romele, A., Severo, M., and P. Furia. (2020). Digital Hermeneutics: from Interpreting with Machines to Interpretational Machines. *AI & Society*, 35: 73–86.

Romele, A. (2020). *Digital Hermeneutics. Philosophical Investigations in New Media and Technologies*. London-NY: Routledge.

Shannon, C. (1948). A Mathematical Theory of Communication. *The Bell System Technical Journal*, 27: 379–423, 623–656.

Thouard, D. (2013). *Herméneutique critique: Bollack, Szondi Celan*. Lille: Septentrion.

Verbeek, P.P. (2011). *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things*. The University of Chicago Press.