POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

"Raccomandazioni sociosemiotiche. Considerazioni sul significato dei suggerimenti di visione del sistema di raccomandazione di Netflix"

Original
"Raccomandazioni sociosemiotiche. Considerazioni sul significato dei suggerimenti di visione del sistema di raccomandazione di Netflix" / Santangelo, A.D.M., Botta, A.. - In: @ DIGITCULT. - ISSN 2531-5994. - ELETTRONICO. - 5:2(2021), pp. 53-64.

Availability:
This version is available at: 11583/2923832 since: 2021-09-14T16:54:25Z

Publisher:
Aracne editrice

Published
DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

29 November 2026

DigitCult | Scientific Journal on Digital Cultures

Raccomandazioni sociosemiotiche
Considerazioni sul significato dei suggerimenti di visione del sistema di raccomandazione di Netflix

Antonio Santangelo
Università di Torino

Anita Botta
Politecnico di Torino

Abstract

Questo articolo riflette sul funzionamento del sistema di raccomandazione di Netflix. Più nello specifico, si domanda se i contenuti audiovisivi suggeriti dagli algoritmi della nota azienda americana ai suoi clienti, sulla base dello studio meccanizzato delle loro preferenze di visione, appaiano davvero interessanti e significativi. Per fornire una risposta, è stata condotta una indagine sociosemiotica, in parte sul campo e in parte a tavolino, incentrata su venti interviste ad alcuni utenti della stessa Netflix e sull'analisi di alcune serie televisive da loro viste, tra quelle segnalate dalla piattaforma di streaming. Lo studio ha evidenziato qualche problematica, legata al sistema di etichettatura di tali contenuti, un'attività che del resto viene condotta da esseri umani, i quali istruiscono le macchine. A questo proposito, vengono suggerite alcune soluzioni per rendere più efficaci i criteri di classificazione dei prodotti audiovisivi in generale, così da migliorare la performance degli algoritmi e i servizi di tutte quelle aziende o istituzioni che, come Netflix, si servono di sistemi di raccomandazione per interagire con noi.

Sociosemiotic Recommendations
Considerations on the Meaning of the Netflix Recommendation System's Viewing Suggestions

This article reflects on how Netflix's recommendation system works. More specifically, it asks whether the audiovisual contents suggested by the algorithms of the well-known American company to its customers, on the basis of the mechanised study of their viewing preferences, really appear interesting and meaningful. In order to provide an answer, a sociosemiotic survey was carried out, partly in the field and partly at the desk, based on twenty interviews with some Netflix users and on the analysis of some TV series they watched, among those reported by the streaming platform. The study highlighted some issues related to the labelling system of such contents, an activity that is, after all, carried out by human beings, who instruct machines. In this regard, some solutions are suggested to make the criteria for classifying audiovisual products in general more effective, so as to improve the performance of the algorithms and the services of all those companies or institutions that, like Netflix, use recommendation systems to interact with us.

Published 2 May 2021

Correspondence should be addressed to Antonio Santangelo, Università di Torino. Email: antonio.santangelo@unito.it

DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: http://www.digitcult.it

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/

 doi:10.4399/xxxxxxxxxxxxx

Raccomandazioni significative?

Questo articolo si propone di ragionare sui sistemi di raccomandazione utilizzati da Netflix, allo scopo di suggerire ai suoi utenti quali contenuti guardare. L'efficacia di queste procedure è fondamentale per la nota azienda americana, che può fidelizzare così i suoi clienti, personalizzando la sua offerta e presentando loro solo quei prodotti audiovisivi che essi dovrebbero gradire. Ma, nell'ottica di una teoria degli *effetti forti* dei media (Wolf 1985, 42-57), oppure di una teoria degli *usi e gratificazioni* (Wolf *ibidem*, 63-67), è importante sottolineare quanto questi meccanismi possano giocare un ruolo determinante nel mettere le persone di fronte a certi tipi di contenuti, portatori di specifiche visioni del mondo, esercitando così una qualche influenza sulle dinamiche di diffusione della cultura nella nostra società. Tutto questo si determina seguendo una logica mista, frutto di due operazioni distinte: un lavoro interpretativo, condotto dai dipendenti di Netflix, a cui viene chiesto di guardare i titoli in catalogo e di classificarli per mezzo di una griglia precostituita di etichette dette *tag*, e un lavoro "meccanico", condotto invece da una serie di programmi informatici, a cui viene demandato il compito di monitorare le scelte e le strategie di visione dei clienti dell'azienda, "imparando" cosa proporre loro, tra i contenuti caratterizzati da *tag* affini a quelli dei prodotti audiovisivi che essi hanno dimostrato di apprezzare (Gomez-Uribe e Hunt 2015; Finn 2017). L'obiettivo di questo lavoro, in questo senso, è rispondere a due semplici domande, che dovrebbero risultare pertinenti da entrambi i punti di vista, aziendale e culturologico: ciò che viene suggerito dagli algoritmi di raccomandazione di Netflix appare effettivamente interessante a coloro che lo guardano? Il sistema di etichettatura di cui si è scritto è davvero in grado di supportare la macchina, nell'indovinare i gusti del pubblico?

Per rispondere a questi quesiti, si farà ricorso ai metodi d'indagine della sociosemiotica, partendo dall'assunto, specifico di questa disciplina, che i contenuti audiovisivi appaiono interessanti ai loro destinatari quando sono *significativi*[1]. Con la parola "significativo", si intende qui l'effetto di senso prodotto da qualsiasi forma testuale, dunque anche da quelle audiovisive, in quanto i suoi meccanismi di significazione sono il frutto di un certo *modello culturale* dal valore collettivo, che viene riconosciuto e giudicato rilevante dai suoi interpreti (Santangelo 2013a). Questo modello culturale funziona come una *matrice*, che "detta" le regole di costruzione e di interpretazione dei testi che se ne fanno portatori. In questa accezione, si pensi per esempio ad *Avatar* (USA, 2009). Si tratta, come è noto, di un film di fantascienza sulle vicende di un soldato divenuto paraplegico, che accetta di "entrare" nel corpo sano di un alieno, per infiltrarsi proditoriamente in una tribù indigena che abita, in pace e nel rispetto della natura, un pianeta ricco di materie prime che gli uomini intendono depredare. Egli, però, sentendosi accolto, imparando a conoscere la visione delle cose degli extraterrestri e ritenendola migliore di quella di chi lo ha mandato in missione, decide di combattere al fianco di quelli che avrebbero dovuto essere i nemici del suo popolo. Questa vicenda appare significativa a chi la riconosce come il prodotto di una certa cultura occidentale ambientalista e vagamente anticapitalista, fortemente critica nei confronti della globalizzazione e delle forme di prevaricazione portate avanti da chi è più ricco e tecnologicamente avanzato, nei confronti di chi vive in luoghi esotici, pieni di risorse da sfruttare. Una cultura che accomuna quest'opera, per esempio, a un film dalla struttura narrativa molto simile, seppur ambientato nel passato, ai tempi degli stermini delle tribù indiane, come *Balla coi lupi* (USA, 1990). Da questo punto di vista, dunque, le domande di ricerca che si sono poste sopra potrebbero essere riformulate così: i contenuti che vengono suggeriti agli utenti di Netflix sono il frutto dei modelli culturali che questi ultimi ritengono più significativi? Il sistema di etichettatura dell'azienda americana è in grado di riconoscere questi modelli culturali e di accostare tra di loro prodotti audiovisivi che derivano da matrici simili?

Per capirlo, ci si è mossi coinvolgendo alcuni utenti di Netflix in una indagine sul campo, condotta per mezzo di interviste strutturate, volte a individuare un contenuto dell'offerta audiovisiva del noto servizio di streaming che risultasse molto significativo per tutti loro. Si è scelto, così, di lavorare sulla prima stagione della serie televisiva *Stranger Things* (USA, 2016-in produzione). Servendosi di interviste semi-strutturate, si è cercato, quindi, di approfondire le

[1] Per ricostruire il rapporto tra questo indirizzo di ricerca e l'estetica, un campo sicuramente rilevante per i discorsi che vengono portati avanti in queste pagine, visto che i sistemi di raccomandazione di Netflix, in fondo, devono riuscire a presentare ai clienti dell'azienda contenuti di loro gradimento, si legga Franzini e Mazzocut-Mis (2010:81-94).

ragioni del maggiore o minore apprezzamento da parte degli intervistati sia di *Stranger Things*, sia delle serie tv a essa collegate dagli algoritmi dell'azienda. Si è dunque allargato il corpus di indagine a *Dark* (Germania, 2017-2020), *Tredici* (USA, 2017-2020), *The end of the fucking world* (Regno Unito, 2017-2019), *Le terrificanti avventure di Sabrina* (USA, 2018-in produzione) e *Disincanto* (USA, 2018-in produzione). A questo punto, sono stati analizzati a tavolino i vari episodi della prima stagione di ognuno di questi prodotti, per mettere a fuoco i loro meccanismi di significazione e i modelli culturali da cui discendono. Infine, i risultati di questa parte della ricerca sono stati incrociati con quelli della fase precedente, allo scopo di capire se, effettivamente, questi modelli culturali fossero alla base del gradimento o della disapprovazione espressi dagli spettatori[2].

In parallelo, si è lavorato sui *tag* con cui i dipendenti di Netflix – e, di conseguenza i suoi sistemi algoritmici di raccomandazione – etichettano *Stranger Things* e le serie tv a essa collegate e, come anticipato sopra, ci si è domandati, sia a tavolino, sia nelle interviste semi-strutturate, se questi *tag* siano effettivamente in grado di accomunare tra di loro contenuti dotati di significati simili, in quanto derivanti dai medesimi modelli culturali. Poiché la risposta si è rivelata parzialmente negativa, per una serie di ragioni che verranno esposte più avanti, si è cercato di proporre un sistema di etichettatura di tipo sociosemiotico che possa essere utilizzato per integrare quello di Netflix. La sua utilità potrebbe riverberarsi non solo nell'ambito del business di tutte quelle aziende che devono interpretare i gusti dei propri clienti, ma anche negli studi culturali, visto che consentirebbe, se implementato, di accomunare e di rendere facilmente riconoscibili, con un sistema meccanizzato come quello dell'azienda americana oggetto di questo studio, quelle opere – in questo caso audiovisive, ma come si vedrà, in senso più generale, *narrative* – che portano avanti le medesime visioni del mondo. Questo faciliterebbe molto le ricerche comparative tipiche di molte discipline nel settore delle scienze umane e, se accompagnato alla raccolta dei dati quantitativi che di solito si porta avanti con l'ausilio delle macchine, potrebbe aprire la strada a un nuovo modo di condurre indagini sociosemiotiche integrate di tipo, appunto, quali-quantitativo (Santangelo 2013b), per esempio evidenziando con chiarezza quali sono i modelli culturali che danno origine al maggior numero di film, serie televisive o romanzi, in un certo periodo storico, e quantificando il numero di persone che, quantomeno, vi entrano in contatto.

L'indagine sul campo

Come si è scritto, nella prima fase della ricerca, una indagine sul campo, si è cercato di individuare un contenuto, tra quelli di Netflix, che risultasse particolarmente significativo per gli utenti coinvolti nello studio[3]. Detto dell'identificazione della serie televisiva *Stranger Things*, il lavoro è stato quindi suddiviso in due passaggi. Il primo si è incentrato sullo studio dei profili Netflix degli intervistati, per portare alla luce i *tag* con cui il prodotto audiovisivo in esame è classificato e per determinare quali siano gli altri contenuti che, grazie ai medesimi *tag*, vi vengono associati dai sistemi di raccomandazione dell'azienda. Sono stati così individuati *Dark*, *Tredici*, *The end of the fucking world*, *Le terrificanti avventure di Sabrina* e *Disincanto*[4]. L'altro passaggio di questa fase della ricerca è consistito pertanto nella raccolta delle considerazioni degli stessi intervistati, in merito ai prodotti audiovisivi suggeriti dagli algoritmi, cercando di evidenziare quanto questi ultimi apparissero loro interessanti e significativi.

Dall'analisi delle modalità di classificazione di *Stranger Things* è stato possibile rilevare che le etichette utilizzate da Netflix per descrivere i contenuti della serie sono: *Adolescenti, Sci-fi e*

[2] Questa ricerca è stata condotta da chi scrive nel 2019 e alcuni dei risultati che vengono qui presentati sono confluiti in Botta (2019).

[3] Poiché l'obiettivo della ricerca era di lavorare, con metodi di ricerca qualitativi, sui modelli culturali rinvenibili alla base del funzionamento semantico di un'opera audiovisiva qualunque e delle strategie interpretative dei suoi destinatari, lo screening degli individui coinvolti nello studio non è stato operato distinguendoli per variabili socio-demografiche o di altro tipo. Si è stabilito, semplicemente, di intervistare venti persone, selezionate con la tecnica del *campionamento di convenienza* (Corbetta, 1999: 352), per poi discutere a fondo con quelle che avevano dichiarato di avere visto e apprezzato *Stranger Things*.

[4] Quelli appena citati sono i contenuti che il sistema di raccomandazione ha consigliato agli intervistati al termine della visione di *Stranger Things* e che si sono ripetuti più volte, all'interno dei loro profili. Come si sa, ogni utente di Netflix ha un profilo differente, frutto dello studio, da parte degli algoritmi dell'azienda, delle sue preferenze di visione. I prodotti che qui si è scelto di analizzare, in pratica, sono quelli che la maggior parte delle persone che hanno partecipato alla ricerca avevano in comune.

 doi:10.4399/xxxxxxxxxxxxx

fantasy, Inquietante e *Spaventoso*. Di fronte al *tag Adolescenti*, la maggioranza dei partecipanti alla ricerca ha mostrato perplessità: "Troppo limitante" ha commentato qualcuno, perché "rischia di ridurre notevolmente la fascia di pubblico interessata al prodotto", ritenendo che le vicende narrate all'interno di quest'ultimo siano incentrate "sul punto di vista di più personaggi, non soltanto su quello degli adolescenti". Ancora, c'è chi ha suggerito di spiegare meglio l'espressione, magari ampliandola per "presentare un *tag* che mi indichi cosa, nella storia, dovrei aspettarmi in riferimento ai personaggi adolescenti, e quanto del loro filone narrativo è presente all'interno della serie".

Parziale gradimento ha suscitato, invece, il *tag Sci-fi e fantasy*, che gli intervistati hanno tuttavia scorporato, separando i due termini che lo compongono e diversificando i giudizi tra la prima parte di *Stranger Things*, che essi hanno considerato effettivamente fantascientifica, e la seconda, che non hanno riconosciuto come *Fantasy*. Se per l'espressione *Sci-fi* hanno infatti mostrato un generico apprezzamento, ad esempio definendo il *tag* come "rispondente a quello che identifico personalmente come il genere proprio della serie, una storia di *science fiction*, dove la scienza si propone come l'elemento chiave della narrazione, causando l'evento che darà avvio all'intera vicenda", le persone che hanno partecipato alla ricerca hanno invece espresso dubbi verso il termine *Fantasy*, sostenendo, per esempio, quanto segue: "*Stranger Things* non mi sembra una storia di fantasia. Se penso infatti a prodotti fantastici, mi vengono in mente piuttosto *Harry Potter* o *Il Signore degli anelli*, narrazioni costruite cioè tra mondi inventati e personaggi magici, laddove, in confronto, la storia di *Stranger Things* sembra diversamente inserita nella nostra realtà, nonostante lo sconvolgimento della scoperta di una seconda dimensione, che imputo tuttavia alle potenzialità della scienza più che alle invenzioni della fantasia".

Il *tag Inquietante*, a sua volta, ha incontrato un generico apprezzamento da parte degli intervistati, che l'hanno definito, a più riprese, "consono all'atmosfera della storia", "pertinente alla rappresentazione delle emozioni che ho provato durante la visione della storia", "perfetto per indicare l'angoscia suscitata dall'evolversi degli eventi che mi ha costretto a rimanere incollata allo schermo fino alla conclusione della serie". Invece, riguardo all'ultimo *tag*, *Spaventoso*, quasi tutti hanno mostrato di non gradire particolarmente l'aggettivo, ritenuto da alcuni "esagerato, maggiormente coerente alla descrizione di un film horror che alla storia presente in *Stranger Things*", e giudicato da altri "non adatto a definire una serie che, a mio avviso, si avvicina più al genere di mistero che a quello horror".

Per quanto concerne le serie suggerite dagli algoritmi di Netflix come collegamenti principali a *Stranger Things*, la maggior parte degli intervistati ha ritenuto *Dark* un buon accostamento, definendo i due prodotti come comparabili "per contenuto e atmosfera proposta". Un giudizio, questo, rafforzato, secondo alcuni, dalla presenza nella stessa *Dark* di "eventi simili a *Stranger Things*: dalla scomparsa iniziale del bambino alla progressiva scoperta dei misteri che permeano la serie, si riconosce un filo conduttore tra le due storie, anche se l'impressione è che *Dark*, con le scelte in materia di musica e fotografia, amplifichi ulteriormente quella sensazione di angoscia presente anche in *Stranger Things*". E qualcun altro ha aggiunto: "personalmente sono soddisfatto del suggerimento, trovo che vi siano numerosi punti di contatto, dalla scelta dei personaggi, che trovo in qualche modo affini a quelli proposti in *Stranger Things* - vi sono anche qui più generazioni a confronto -, allo sviluppo della trama, che mette in campo il rapporto tra la conoscenza umana e la verità dell'universo".

Diversamente, giudizi negativi, o quanto meno diffidenti, sono stati espressi dagli intervistati nei confronti delle altre serie suggerite dal sistema di raccomandazione di Netflix. Tredici e The end of the fucking world sono state definite diverse "poiché raccontano di storie costruite sul genere del dramma adolescenziale", riconosciuto effettivamente come uno dei temi cardine di *Stranger Things*, che non è in grado, però, di esaurire la ricchezza semantica di questo prodotto audiovisivo, né tantomeno di incarnare il significato più profondo che gli spettatori che hanno preso parte a questa ricerca vi hanno attribuito. Le terrificanti avventure di Sabrina e Disincanto, dal canto loro, sono state effettivamente identificate come fantastiche, ma richiedendo ulteriori chiarimenti per comprendere il motivo del collegamento a *Stranger Things*, ritenuto altrimenti scorretto.

L'analisi a tavolino di *Stranger Things*

Per approfondire il senso delle affermazioni riportate nel paragrafo precedente, è stata condotta, innanzitutto, un'analisi a tavolino di *Stranger Things*. La miniserie, ambientata negli Stati Uniti degli anni '80, affronta il tema del male che penetra nelle nostre vite, provocato dalla

hybris di chi ci governa e dalla sua perdita del controllo delle forze della natura: in un laboratorio segreto finanziato dallo Stato, qualcosa o qualcuno comincia a mietere vittime, fuggendo e stabilendosi di nascosto nella società civile. La *domanda drammaturgica* di fondo (Danciger e Rush 1995; Bandirali e Terrone 2009; Santangelo 2013c; Ferraro 2019), dunque, è: come si combatte questo genere di male, che si manifesta così violentemente nelle nostre esistenze?

A questo interrogativo, gli autori forniscono, in realtà, tre risposte, sviluppando più linee narrative: una sulle avventure di un gruppo di bambini, una che esplora le emozioni di alcuni adolescenti e una, infine, che ragiona sulle azioni degli adulti. I bambini rappresentano la fantasia dell'infanzia, quando la realtà viene vissuta attraverso l'immaginazione. Per i giovani protagonisti della serie, il male è identificato in un mostro, il demagorgone delle loro partite a *Dungeons and Dragons*, nel quale essi sublimano tutte le paure suscitate da quello che, in realtà, si rivelerà una sorta di extraterrestre assetato di sangue, giunto del nostro mondo a causa degli effetti collaterali degli esperimenti condotti nel laboratorio di cui si è scritto sopra. Questo essere sembra aver rapito uno di questi bambini, portandolo in un'altra dimensione, definita come il *sottosopra*, per ucciderlo e cibarsene. La lotta dei suoi amici, quindi, assume la forma di una specie di gioco contro il demagorgone per riportare a casa il proprio compagno, un gioco fatto di scoperte, idee ingegnose, aiutanti magici - la piccola Undici, scappata dallo stesso laboratorio da cui tutto ha avuto origine, una bambina i cui poteri telecinetici si riveleranno fondamentali per sbrogliare la vicenda - e rifugi segreti. Un gioco vissuto rigorosamente insieme e di nascosto dagli adulti, da cui si evince che la risposta alla domanda drammaturgica alla base della serie potrebbe essere che il male si combatte restando uniti e credendo fermamente gli uni negli altri.

Per gli adolescenti di *Stranger Things*, invece, la comparsa del "mostro" rispecchia il percorso di scoperta della propria identità. L'affermazione di sé, lenta e progressiva, tutta giocata sull'esplorazione delle loro pulsioni e dei loro desideri, viene innescata proprio dall'alieno di cui si è scritto. Quest'ultimo fa scomparire i loro cari, costringendoli a conoscersi e a collaborare per ritrovarli, nonostante appartengano a sfere sociali differenti. Tutto ciò li induce a uscire dai loro ruoli precostituiti e a capire chi sono veramente. Ma il loro percorso di crescita passa attraverso un rito d'iniziazione individuale, in cui devono affrontare da soli l'extraterrestre sanguinario, guardandolo negli occhi e lottando violentemente contro di lui. In questo momento catartico, simbolo del superamento delle loro insicurezze, questi ragazzi diventano adulti. Per quanto li riguarda, dunque, il male si combatte da soli, credendo fermamente in sé stessi.

Per i genitori dei giovani protagonisti di *Stranger Things*, infine, tutto assume connotati più "realistici". Più che l'alieno, essi si trovano a combattere gli uomini che ne hanno determinato la comparsa, a causa dei loro esperimenti scientifici segreti e illeciti, sostenuti, come anticipato, con il benestare del governo degli Stati Uniti, nello sforzo bellico della guerra fredda. Il male, in questo caso, è incarnato dagli altri esseri umani, dalla società e dai suoi meccanismi di potere, che comunque si rivelano altrettanto subdoli e violenti quanto l'essere selvaggio che muove all'azione bambini e adolescenti. Questo "nemico istituzionale", che a sua volta si introduce con la forza nelle case dei cittadini, rapisce illegalmente, incarcera, si nasconde, insabbia e confonde, impone però una prova che è molto diversa da quella affrontata dai ragazzi. Esso, infatti, si può combattere solo cercando di far valere le proprie istanze, contrattando e venendo a compromessi.

Le vicende degli adulti, comunque, mostrano con chiarezza il minimo comun denominatore che fa da collante tra tutte le storie narrate in *Stranger Things*. Così come per loro non è l'extraterrestre il vero male da combattere, ma i valori sbagliati delle istituzioni su cui si regge la società, lo stesso si può dire per gli adolescenti, che devono vedersela con sistemi di regole, ruoli predefiniti, aspettative, nei confronti delle quali si sentono a disagio, perché si rendono conto che tutto questo li allontana non solo gli uni dagli altri, ma anche da ciò che vorrebbero essere. Eppure, così come avviene ai loro genitori, anch'essi sono costretti a venire a patti con tutto ciò, come si vede chiaramente nel finale, quando dopo le mille avventure vissute insieme, Jonathan e Nancy, i due ragazzi che perdono rispettivamente il fratellino e la propria migliore amica a causa dell'alieno, pur essendosi avvicinati e avendo capito di essere molto affini, tornano alle proprie vite di sempre, separate e distanti, come se nulla fosse successo. Lo stesso, infine, accade ai bambini, costretti a fare tutto di nascosto, per non incorrere nei divieti e nelle punizioni degli adulti, che concepiscono per loro né più e né meno che un'esistenza ordinaria, nel grembo accogliente della provincia americana. Un'esistenza che, però, si rivela preconfezionata, di facciata, nella quale ognuno sta al suo posto, apparentemente insieme, ma in realtà separato dagli altri, come si evidenzia, ancora una volta, nel finale, quando i giovani protagonisti di *Stranger Things*, dopo avere riabbracciato il proprio amico scomparso, si

 doi:10.4399/xxxxxxxxxxxxx

ritrovano a giocare ai giochi di ruolo, come all'inizio della storia, senza alcun confronto vero con gli ignari genitori, i quali non sanno tutto ciò che i loro figli hanno vissuto. Sembra, in pratica, che per tutti i protagonisti della serie il senso delle rispettive vicende esistenziali consista nel fatto di comprendere appieno e, in qualche modo, di imparare a "maneggiare" meglio, le logiche di funzionamento sbagliate della propria società, accettando però di collocarsi all'interno di quest'ultima, pur non condividendone i valori, nella consapevolezza di poter trovare comunque una propria strada.

Tutto questo fa della serie in analisi un prodotto narrativo molto tipico del nostro tempo, per due ragioni. Innanzitutto, *Stranger Things* tiene insieme quelli che, secondo Ferraro (2012, 172-174), sono gli architravi di questo genere di racconti, vale a dire l'*istanza di destinazione* e quella di *prospetticità*, in una maniera che ricorre molto spesso, al giorno d'oggi. Infatti, l'architettura narrativa delle vicende narrate, da cui dipende buona parte del loro significato (Ferraro 2015), potrebbe essere definita come quella di una *mediazione forzata* tra queste due componenti.

Per capire cosa si intende con queste parole, può essere utile, innanzitutto, far notare come, in quelle che lo stesso Ferraro (2019, 96-97) denomina *narrazioni di classe Alfa*, vale a dire le storie in cui si riflette sul *rapporto tra l'individuo e il mondo*, siano sempre all'opera, per l'appunto, due "istanze", due meccanismi semiotici. Il primo, detto "istanza di prospetticità", serve per raccontare lo sguardo del protagonista sulla realtà in cui egli è inserito. Esso si basa su uno specifico *sistema di valori*, un certo modo di valorizzare, positivamente o negativamente - e, dunque, di interpretare - le vicende che il protagonista stesso è chiamato a vivere. La "istanza di destinazione", invece, è quella che inserisce nella storia uno sguardo "altro", un modo diverso di assegnare un senso a ciò che accade, frutto di un *sistema di valori differente*. Spesso, in questo genere di narrazioni, l'istanza di destinazione è ricoperta dalla società o da un suo rappresentante particolarmente simbolico, come un genitore per un figlio, un governante per un cittadino, un amico carismatico per un adolescente, una moglie per un adulto. Ne scaturisce, giocoforza, un *confronto*, volto a stabilire quale, tra le due visioni del mondo narrato, sia la più sensata. Può accadere che l'istanza di destinazione e di prospetticità *coincidano*, poiché i protagonisti del racconto vedono le cose alla stessa maniera, come in certi film o romanzi di guerra - si pensi a quelli sulle forze alleate contro i nazisti - in cui il popolo e i suoi governanti agiscono all'unisono per affermare la propria idea di una convivenza civile, contro un nemico malvagio. Può avvenire, invece, che le due istanze *confliggano* irrimediabilmente, come quando si raccontano le piccole rivoluzioni della vita quotidiana - un figlio che si ribella al padre violento o ingiusto, una donna che denuncia il proprio datore di lavoro sessista - oppure quando si parla delle grandi rivoluzioni della storia, come quella russa, francese o americana, dove il sovrano e il popolo hanno idee radicalmente diverse. Infine, come in *Stranger Things*, può verificarsi che l'istanza di destinazione e di prospetticità siano strutturate in maniera tale che i personaggi che se ne fanno portatori cerchino una *mediazione*. Questa mediazione, però, può avvenire tra i sostenitori di due sistemi di valori che dimostrano di avere entrambi dei risvolti positivi, come quando un genitore insegna qualche cosa a un bambino, ma quest'ultimo, a sua volta, fa comprendere all'adulto alcuni suoi errori, oppure tra qualcuno che sa di avere la ragione dalla propria parte, ma che si rende conto di dover scendere a patti con qualcun altro, animato da valori poco condivisibili, che esercita su di lui una qualche forma di potere, come avviene nella serie televisiva qui in analisi. Questa struttura narrativa è, in effetti, il fulcro del significato di *Stranger Things*. Essa, evidentemente, accomuna la storia di cui si sta scrivendo a moltissime altre che leggiamo nei romanzi contemporanei, che vediamo al cinema o in televisione, o che ci vengono raccontate sui giornali, in cui si parla di un mondo che funziona sulla base di valori ormai non più condivisibili, ma con cui tutti dobbiamo scendere a patti, nella speranza di trovare un modo di vivere migliore, quantomeno nelle nostre esistenze personali.

Nella maggior parte dei discorsi di questo genere, oggi, l'obiettivo critico è il capitalismo, nella sua versione più aggressiva, vale a dire il neoliberismo. Tra gli autori più interessanti, in questo senso, c'è Mark Fisher, la cui opera *The Weird and the Eerie* (Fisher 2016), in cui egli analizza, appunto, film, romanzi, serie tv e album musicali contemporanei, ci può aiutare a capire la seconda ragione per cui *Stranger Things* sembra così attuale. Questo prodotto audiovisivo, infatti, mette in scena l'*inquietudine* che, stando alle teorie dell'autore appena citato, tutti noi occidentali proviamo spesso, quando ci guardiamo intorno e ci rendiamo conto che dietro la facciata del nostro mondo, che nonostante le diverse crepe, bene o male sembra la stessa che abbiamo sempre conosciuto, covano delle forze oscure che "premono", mandandoci segnali del fatto che, se le cose rimanessero così, presto potrebbe accadere qualcosa di molto spiacevole. I discorsi sugli effetti del cambiamento climatico, provocati

dall'eccessivo sfruttamento delle risorse del pianeta, funzionano in questo modo (Raworth 2017). Oppure quelli sulle tecnologie digitali, che sembrerebbero migliorare la nostra vita e invece ci spiano e ci manipolano (Zuboff 2019). Ma, da questo punto di vista, ancora una volta, il finale di *Stranger Things* è paradigmatico, poiché vediamo che tutto è tornato al proprio posto: i bambini giocano sereni, le famiglie sono riunite attorno al focolare, la vita nella provincia americana torna a scorrere tranquilla. Eppure, dal lavandino del bagno della casa del giovane che era stato per lungo tempo tra la vita e la morte, insidiato dall'extraterrestre apparentemente sconfitto, "cola" giù un altro alieno in miniatura, facendoci capire che il "male" è ancora lì, anche materialmente: del resto, come si è mostrato ampiamente, dal punto di vista simbolico è chiaro a tutti che nessuno dei problemi creati dagli uomini e raccontati nella prima stagione della serie è stato risolto.

Approfondendo il senso delle interviste

Le considerazioni del paragrafo precedente si rivelano utili per approfondire il senso delle affermazioni delle persone coinvolte nella prima parte di questa ricerca. Infatti, la parola "inquietante", già utilizzata da Netflix per classificare *Stranger Things*, viene ripresa sia da Fisher, sia da alcuni dei suoi più autorevoli commentatori (Didino 2020). Essi vi fanno riferimento, come abbiamo visto, per definire i tempi in cui viviamo, ma soprattutto per parlare delle opere narrative con le quali tentiamo di raccontarli. A questo punto, dovrebbe essere chiaro che l'inquietudine suscitata dalla serie televisiva qui in analisi non è tanto il frutto della presenza, all'interno di quest'ultima, di un "mostro" sanguinario, che del resto non fa paura a nessuno degli intervistati. Essa, piuttosto, è un effetto di senso determinato dalla struttura narrativa di cui si è scritto, incentrata sulla mediazione forzata che una istanza[5] di destinazione "maligna" impone a tutti i protagonisti di *Stranger Things*. A risultare inquietante è dunque il fatto di sapere che dietro alle apparenze di una società che sembra accogliere la loro logica di lettura di sé e delle cose, c'è un altro modo di assegnare senso al mondo, oscuro e poco amichevole. L'ipotesi che si può avanzare è che sia questo che inquieta gli spettatori, che in questo genere di discorsi intuiscono il rispecchiamento di una realtà che conoscono bene, vivendola in prima persona.

Anche la questione del disaccordo degli intervistati nei confronti dell'utilizzo, da parte di Netflix, del *tag Adolescenti* è più comprensibile, alla luce dell'analisi appena condotta. Nonostante le tre linee narrative di cui si è scritto siano strutturate allo stesso modo, è evidente, infatti, che esse articolino discorsi diversi, su ciò che significa confrontarsi col "male" generato dalla hybris tecnologica e dal desiderio di potere degli uomini, in un'America che sembra un bel posto in cui vivere, ma che sotto sotto non lo è. Un conto è combattere da soli questa battaglia, come fanno, appunto, gli adolescenti di *Stranger Things*. Un conto è lottare tutti insieme, come avviene nel caso dei bambini. Un conto, infine, è formare una coppia, come sembra avvenire per Joyce e Hopper, gli unici due adulti che si accorgono sia dell'esistenza dell'alieno, sia delle macchinazioni del governo. Gli spettatori, naturalmente, si rendono conto di queste differenze e comprendono che il senso delle vicende raccontate può cambiare molto, a seconda che ci si focalizzi su una o sull'altra delle tre linee narrative. Affermare che quella degli adolescenti sia la più rappresentativa, può apparire limitante. Del resto, catalogare con pochi *tag* un prodotto audiovisivo complesso come *Stranger Things* è un'impresa difficile.

L'analisi a tavolino delle serie collegate a *Stranger Things*

Per comprendere a fondo il resto delle affermazioni dei soggetti intervistati a proposito della pertinenza dei collegamenti costruiti dal sistema di raccomandazione di Netflix, ci si è concentrati, infine, sull'analisi delle serie suggerite dagli algoritmi della nota azienda americana come principali collegamenti a *Stranger Things*. A questo proposito, *Dark*, produzione tedesca di genere fantascientifico, si basa su una domanda drammaturgica che potrebbe suonare come segue: cosa comporterebbe per l'uomo la possibilità di controllare le leggi fisiche che governano l'universo, nello specifico il tempo? Nella piccola cittadina di Winden, dopo

[5] La parola "istanza", tipica delle teorie della narrazione di matrice semiotica a cui qui si fa ricorso, è molto significativa, in una riflessione sui concetti di "weird" e, soprattutto, di "eerie", di cui parla Fisher. Essi hanno a che vedere, infatti, con ciò che di "strano" si manifesta negli interstizi della nostra vita quotidiana, sotto l'influsso di una qualche forma di agentività nascosta, che per questo si dimostra inquietante.

 doi:10.4399/xxxxxxxxxxxxx

un'esplosione nelle cave sotto una centrale elettrica, la scomparsa di alcuni bambini e altri strani eventi innescano un percorso di ricerca della verità da parte del giovane Jonas, che scopre che gli uomini possono viaggiare, per l'appunto, da un periodo storico all'altro. Egli ne approfitta, per cercare di aggiustare le cose e rimuovere i drammi che hanno colpito la sua comunità, ma viene avversato dagli adulti, che tentano di nascondere e di rimuovere tutto. Il ragazzo rappresenta quindi l'istanza di prospetticità della storia, legittimamente improntata al desiderio di sapere e di migliorare il proprio mondo, che confligge con l'istanza di destinazione della collettività, la quale, avendo già percorso questa strada, sa che modificare il passato potrebbe rivelarsi fatale per l'andamento dell'intera esistenza umana. In effetti, i viaggi nel tempo del protagonista non risolvono nulla, ma finiscono per complicare ulteriormente la situazione. Gli autori sembrano quindi suggerire una soluzione di compromesso: pur potendo aspirare legittimamente a conoscere le ragioni di ciò che accade, nessuno deve interferire con l'andamento degli eventi. Con quel senso di inquietudine che deriva dal sapere che, dietro alle apparenze, forze oscure premono per sconvolgere le nostre vite, è necessario convivere, spostando sul piano dell'interiorità la ricerca della "cura" ai propri dolori e cercando ognuno la propria strada.

La serie statunitense *Tredici*, invece, racconta le vicende dei due adolescenti Hannah e Clay, la prima vittima e il secondo testimone di alcuni atti di bullismo a scuola. Essi rappresentano due posizioni diverse sul tema dell'identità che si desidera acquisire per diventare adulti, in una società attraversata da prevaricazioni e ingiustizie: se la ragazza, che si suicida per inchiodare i suoi "carnefici" ai loro rimorsi, mostra la rassegnazione dell'individuo di fronte a un sistema disfunzionale che lo aggredisce, Clay, che invece convive col suo dolore e lo affronta, dimostra che per affermare la verità e la giustizia è necessario accettare di entrare a far parte di quella stessa società che si considera sbagliata, combattendola dall'interno. Nella vicenda di Hannah, si assiste a una vera e propria prevaricazione dell'istanza di destinazione della collettività, incapace di conciliare il proprio stile di vita occidentale con la costruzione di relazioni interpersonali amorevoli e soddisfacenti, sull'istanza di prospetticità dell'individuo, improntata alla ricerca di un qualche tipo di comunanza con gli altri. Nella storia di Clay, invece, la soluzione è quella di una mediazione tra le due istanze: ci sono persone e di modi di pensare che, per quanto non condivisibili, esercitano su di lui autorità e potere, e con essi egli si deve confrontare, se vuole costruire un mondo migliore.

Anche *The end of the fucking world* è incentrato sul tema dell'identità individuale in una società complessa, che nasconde dolori, sofferenze e perdite. La domanda drammaturgica che innesca le vicende dei protagonisti adolescenti James e Alyssa, in questo caso, è la seguente: è giusto fuggire dal sistema, rifiutando le sue regole, per vivere come si vuole, anche se questo implica l'atto egoistico di non prestare cura agli altri? I due giovani, infatti, appaiono *diversi* rispetto alla collettività che li circonda e stabilisce i codici di comportamento da seguire. Essi stessi si dichiarano apertamente uno "psicopatico" e una "sociopatica", compiendo azioni condannabili, contro una società che definiscono falsa e ipocrita. A un certo punto, i due fuggono insieme, abbandonando i genitori. Ma, nel loro "viaggio", capiscono che il padre e la madre, pur non avendo garantito loro l'affetto e gli esempi che si sarebbero aspettati, li hanno sempre amati e che le loro mancanze sono state il frutto della grande difficoltà di combattere contro i propri demoni e, nello stesso tempo, di lottare per crescerli. Il conflitto tra l'istanza di prospetticità assoluta, rappresentata James e Alyssa, e l'istanza di destinazione, incarnata dalla società e dalle loro figure genitoriali, si risolve quindi percorrendo ancora la strada della mediazione. Una mediazione, però, che questa volta avviene tra sostenitori di due sistemi di valori in fondo positivi: la spontaneità dei ragazzi, che insegna agli adulti l'emozione di mostrare apertamente i propri sentimenti, aprendo di conseguenza una possibilità di dialogo con l'altro, e il desiderio di crescere e di prendersi cura dei propri figli, magari a volte rinunciando a sé e dissimulando i propri dolori, ma rimanendo comunque nel mondo che si è contribuito a costruire.

Le terrificanti avventure di Sabrina racconta, invece, la storia di un'adolescente, solo per metà umana, a cui viene imposto di siglare un accordo che le permetterà di diventare adulta, entrando a far parte della congrega di streghe di famiglia, in cambio della sua devozione al diavolo in persona. Sabrina rifiuta, disattendendo la tradizione. Le viene tuttavia permesso di vivere tra i due mondi. Questo le consente di capire che la sua istanza di prospetticità, tutta incentrata sulla preservazione della sua libertà individuale, le impedisce di accedere al suo potere e di salvare gli amici umani dai pericoli che incombono su di loro. Così, la ragazza decide di addivenire a una mediazione e di accettare il patto che le viene proposto da una istanza di destinazione "demoniaca", come lo è del resto quella della società in cui vive:

sacrificandosi, Sabrina acquisisce la possibilità di influire in maniera benefica sul corso degli eventi.

Disincanto presenta, infine, un ribaltamento del modello delle fiabe tradizionali, proponendo uno scollamento tra il principio di prospetticità, rappresentato dal sistema di valori della principessa Bean e di Elfo, e l'istanza di destinazione, incarnata invece dal sistema di valori della società di Dreamland, guidata dal re Zog, e di Elfwood, regno degli elfi, dove l'unico sentimento accettato è la felicità e un conseguente atteggiamento di perenne solarità. La principessa rifiuta sistematicamente le regole impostele dal padre, negando il proprio ruolo per il piacere di essere sé stessa. Elfo vuole vivere le proprie emozioni, piangere quando si sente triste e ridere quando si sente felice. La domanda drammaturgica verte, dunque, sulla domanda se sia corretto edificare mondi in cui ciascuno è costretto a interpretare un ruolo scelto da altri, trasmettendo l'idea che non sia possibile modificare il proprio stato. La risposta è che solo chi lotta per far emergere la propria soggettività, seguendo le proprie inclinazioni, raggiunge la felicità e una vita piena di affetti sinceri, mentre chi si conforma a un modello spersonalizzante, giudicando diverso chiunque rifiuti il sistema di valori dominante, può sembrare integrato, ma in realtà è condannato a soffrire e a non essere compreso appieno.

Alla luce di queste analisi, è evidente come le serie accostate a *Stranger Things* dagli algoritmi di Netflix siano accomunate, più che dal fatto di parlare dell'adolescenza, perché si occupano del tema - sicuramente legato alle storie sui giovani, ma non solo a quelle - del *percorso di formazione dell'individuo e della sua identità*, in relazione ai valori della collettività con cui quest'ultimo si deve confrontare. Ma mentre *Stranger Things*, *Dark* e *Tredici* - quest'ultimo solo nella linea narrativa di Clay - propongono narrazioni basate su quella che qui si è definita come una "mediazione forzata" tra il modo di vedere le cose dei rispettivi protagonisti, l'idea che essi hanno a proposito di come è giusto vivere, e il modo di funzionare "oscuro" della realtà che li circonda, *The end of the fucking world* e *Le terrificanti avventure di Sabrina* sono costruite per raccontare di una mediazione più "naturale", visto che anche l'istanza di destinazione degli altri è portatrice di valori positivi. In questo secondo caso, è necessario mediare non tanto perché si è costretti ad accettare di condurre la propria esistenza in un mondo inesorabilmente attraversato - in un certo senso, addirittura governato - dal "male", ma perché il bene comune si persegue rinunciando a una parte della propria libertà individuale. Una libertà individuale, unita al desiderio di scoprire chi si è davvero e come è fatta quella parte di società in cui si desidera vivere, che appare invece irrinunciabile in *Disincanto*, dove di nuovo l'istanza di destinazione immette nelle vicende narrate dei valori negativi.

Un sistema di raccomandazione più significativo

Come si è visto nel paragrafo sulle interviste preliminari della presente ricerca, le differenze di significato tra le serie analizzate sono state percepite dagli utenti di Netflix, ma non dal sistema di raccomandazione dell'azienda. Questo, in alcuni casi, non ha fatto sorgere problemi, visto che, per esempio, chi ha trovato interessante *Stranger Things* ha amato anche *Dark*. Ma gli stessi apprezzamenti non sono stati espressi per l'accostamento della stessa *Stranger Things* a *Disincanto*, che è apparso a tutti poco significativo, e qualche perplessità è stata manifestata anche nei riguardi delle altre serie.

Le ragioni di quanto si è potuto rilevare sono molteplici. Alcune, come si ricorderà, riguardano la difficoltà di riconoscere quella di *Stranger Things* come una storia fantastica, ma poiché queste questioni non hanno a che vedere con i problemi del sistema di classificazione dei contenuti di Netflix, quanto piuttosto con le interpretazioni del personale dell'azienda, non verranno qui approfondite. Piuttosto, è evidente che tra i *tag* utilizzati dal noto servizio di streaming non ve n'è nessuno che si concentri sulla *struttura narrativa* dei prodotti audiovisivi presentati agli utenti: un fatto, questo, molto problematico, visto che, come si è potuto rilevare, tale struttura determina buona parte del loro significato. Stando agli esempi riportati in queste pagine, le "etichette" messe a punto da Netflix sono in grado di riconoscere che una storia parla di adolescenti, ma non quale posizione si assuma al suo interno su tale argomento. Questa posizione, che in alcuni studi sulla teoria della narrazione (Bandirali e Terrone, 2009:25-48; Ferraro e Santangelo, a cura di, 2013; Ferraro, 2019:58-92) viene definita il *focus* della vicenda raccontata, dipende dal rapporto che intercorre tra l'istanza di destinazione e l'istanza di prospetticità su cui quest'ultima si basa (Santangelo, 2017): è molto diverso, d'altra parte, sostenere che gli adolescenti sono coloro che devono affermare a tutti i costi il proprio sistema di valori su quello imposto da una società ingiusta, oppure che essi devono imparare a mediare,

 doi:10.4399/xxxxxxxxxxxxx

per il bene di tutti o solo perché il mondo ha dei risvolti oscuri ai quali non è saggio contrapporsi frontalmente.

Poiché, come si è scritto in queste pagine, esistono diversi modi - codificati e riconoscibili - di mettere in relazione l'istanza di destinazione e l'istanza di prospetticità del genere di storie a cui appartengono *Stranger Things* e le altre serie televisive qui analizzate (Ferraro 2019, 98-100), Netflix potrebbe far ricorso a *tag* in grado di riconoscerli. Al momento, essendone sprovvisti, gli algoritmi dell'azienda sembrano accostare casualmente storie che funzionano allo stesso modo, solo per il fatto che, evidentemente, nella nostra cultura, quando si parla, per esempio, di adolescenti, spesso si esprimono posizioni simili. Ma, come si è potuto verificare, nei pochi prodotti presi qui in esame, ne sono state espresse ben tre, decisamente diverse l'una dall'altra. L'ipotesi che si è inteso avanzare è che non tutte debbano essere di gradimento degli spettatori, i quali, su un certo tema, possono apprezzare che vengano esposte loro idee molto specifiche.

In effetti, il problema sembra essere quello di raffinare la classificazione di opere che parlano del medesimo argomento. Come si è anticipato, Netflix lo fa accompagnando etichette come quella che si riferisce agli adolescenti, con aggettivi come "inquietante" o "spaventoso". Anche in questo caso - come del resto è risaputo nella cosiddetta "semiotica delle passioni" (Greimas e Fontanille, 1991; Pezzini, a cura di, 1991) - le emozioni suscitate da una storia possono essere determinate dalla sua struttura narrativa. In *Stranger Things*, così come in *Dark* e in *Tredici*, è evidente come l'inquietudine suscitata dalle vicende raccontate dipenda dalla mediazione forzata imposta da una istanza di destinazione negativa ai protagonisti, che cercano faticosamente di portare avanti una visione del mondo più positiva, nella quale gli spettatori si possono identificare. Questa stessa sensazione non si produce in *Disincanto*, dove si racconta di una lotta e di una vittoria dell'istanza di prospetticità dell'individuo, votata alla libertà e all'autodeterminazione. Ma nemmeno *The end of the fucking world* e *Le straordinarie avventure di Sabrina* risultano inquietanti, agli occhi dei loro interpreti, perché anche in questo caso, semplificando un po', si può affermare che il "bene" trionfi, visto che l'istanza di destinazione e l'istanza di prospetticità che vengono a compromessi lo fanno, appunto, a vantaggio di tutti.

Ancora una volta, però, il sistema di raccomandazione di Netflix non è in grado di rilevare queste importanti differenze, accostando un po' casualmente opere che producono effetti di senso molto diversi. Per renderlo più efficace, si potrebbe in effetti utilizzare lo stesso stratagemma ideato dall'azienda americana, facendo ricorso agli aggettivi, ma questa volta riferendosi alla struttura narrativa dei prodotti audiovisivi. In queste pagine, per esempio, si è parlato di mediazione "forzata" e "naturale", per distinguere tra vicende che finiscono col veder prevalere sistemi di valori negativi o positivi. Ma le stesse distinzioni si potrebbero fare per storie come quella di *Disincanto*, che Ferraro (2019, 99) definisce ad *architettura basata sul conflitto*, le quali possono incentrarsi sull'idea che quest'ultimo venga vinto dall'istanza che si fa portatrice, per l'appunto, di valori positivi o negativi: nel primo caso si potrebbe parlare di un conflitto "produttivo", nel secondo di un conflitto "infelice"[6].

[6] Per mancanza di spazio, qui si è deciso di non approfondire un tema molto rilevante, soprattutto nell'analisi del funzionamento delle serie tv. Queste ultime, infatti, essendo prodotti seriali, significano in una maniera un po' diversa, rispetto ai film o ad altre forme di narrazione di cui è più facile conoscere la conclusione. Dire che una serie televisiva si basa su un conflitto produttivo o infelice, su una mediazione forzata o naturale, comporta il fatto di sapere come essa va a finire e questa, sicuramente, non è un'informazione a disposizione dei suoi interpreti durante la visione dei vari episodi. Anzi, a volte non lo è nemmeno al termine delle singole stagioni. Però, fin dalla prima puntata di un prodotto come *Stranger Things*, oppure come gli altri studiati in queste pagine, è sempre possibile capire qual è la domanda drammaturgica alla base della narrazione e questa si fonda, ancora una volta, sulla relazione tra l'istanza di destinazione e di prospetticità. Per esempio, nella stessa *Stranger Things* tale quesito potrebbe essere: come si combatte l'istanza di destinazione di una società che produce i "mostri" che si manifestano così violentemente nelle nostre esistenze? La risposta, vale a dire il *focus* della storia, comincia a essere fornita subito, mostrando i vari personaggi che portano avanti i sistemi di valori di cui si è scritto. Man mano che le loro vicende si dipanano, si capisce *perché* essi debbano cercare la mediazione. Per approfondire queste questioni, si veda Santangelo (2013c:73-116). L'obiettivo di questo articolo, comunque, è di proporre una teoria che valga per i sistemi di raccomandazione di qualunque opera narrativa: per questo si propongono teorie di una portata più ampia, capaci di spiegare come si possono classificare non solo le serie tv, ma anche, come nel caso di Netflix, i film o i documentari. Sicuramente, potrebbe essere interessante provare a valutare se esse abbiano bisogno di qualche aggiustamento, a seconda della forma narrativa a cui si applicano.

La nozione di conflitto infelice richiama alla mente una delle storie analizzate in queste pagine: quella di Hannah, la giovane protagonista di *Tredici*. Come si ricorderà, la ragazza si suicida, non essendo in grado di sostenere il peso dell'istanza di destinazione ingiusta e violenta della comunità di bulli con cui entra in contatto. Questa vicenda è molto interessante, perché può essere utilizzata per spiegare un altro dei problemi del sistema di classificazione di Netflix, segnalato dai suoi utenti. Secondo le persone intervistate in questa ricerca, infatti, *Tredici* non sembra pienamente assimilabile a *Stranger Things*, nonostante l'altra linea narrativa della serie, quella di Clay, si basi anch'essa sulla mediazione forzata. In effetti, dentro a forme di testualità complesse come quelle dei prodotti televisivi seriali, può avvenire che, sul medesimo tema, vengano espresse posizioni differenti, generando anche significati e interpretazioni diverse: un sistema di classificazione e di raccomandazione come quello che si sta tentando di mettere a punto in queste pagine dovrebbe - e a modo di vedere di chi scrive, potrebbe - certamente tenerne conto: *Tredici*, che racconta in parallelo la storia di Clay e di Hannah, andrebbe descritta, quindi, sia col *tag* "mediazione forzata", sia con quello "conflitto infelice", accomunandola così a *Stranger Things*, ma anche, per esempio, a una ipotetica serie tv su Anna Karenina, un personaggio letterario di cui la giovane protagonista della stessa *Tredici*, molto probabilmente, non porta il nome per caso.

Queste ultime considerazioni possono essere utilizzate per chiudere questo articolo. Gli studi sociosemiotici mostrano spesso che uno stesso testo narrativo può essere interpretato in maniere molto differenti, proprio perché è il frutto di molteplici modelli culturali, che fungono da matrici per il funzionamento di alcune delle sue parti (Santangelo 2016; Santangelo 2021). I modelli culturali, però, come si è scritto all'inizio, sono anche i responsabili dei collegamenti che operiamo tra una serie televisiva e un'altra, oppure tra un film e un altro, essendo i principi che danno origine a tante altre opere che parlano dei medesimi argomenti, prendendo delle posizioni simili. Di essi si è parlato sempre, nelle analisi condotte in queste pagine. Del resto, che cos'è un modello culturale, se non la logica che utilizziamo per strutturare discorsi profondamente dotati di significato, nel nostro tempo e nella nostra società, come quelli sul fatto che per rimanere uomini e vivere da adulti, in mondi governati da sistemi di valori iniqui, dobbiamo confliggere con questi ultimi, soccombere, oppure mediare? Oppure, ancora, non è un modello culturale quello con cui ci raccontiamo che questo conflitto, che può essere vissuto a livello individuale, con il sostegno della coppia o dentro un piccolo gruppo di persone animate dai medesimi valori positivi, non può comunque risolvere quel senso di inquietudine che deriva dal fatto di sapere che si sarà sempre circondati da quel "male" e da quel senso di ingiustizia di cui si è ampiamente discusso? Un modello culturale è una "configurazione discorsiva ricorrente" (Santangelo 2013a, 120), che utilizziamo per assegnare un significato alla nostra esperienza della realtà e che trasferiamo nei vari testi con cui parliamo di tale esperienza. Evidentemente, oggi sentiamo che queste configurazioni di senso debbano dare forma al nostro immaginario e un sistema di raccomandazione come quello di Netflix deve essere in grado di rilevarne la presenza, dietro a tutti i prodotti audiovisivi che, per l'appunto, esse collegano. Solo così i suoi suggerimenti potranno apparire davvero significativi ai suoi utenti e, facendo ricorso agli strumenti e ai metodi della sociosemiotica, forse questo obiettivo potrà essere raggiunto con maggiore precisione.

Bibliografia

Bandirali, L. ed E. Terrone. *Il sistema sceneggiatura. Scrivere e descrivere i film*. Torino: Lindau, 2009.

Botta, A. *Un algoritmo intelligente? La personalizzazione dell'offerta di Netflix in una prospettiva sociosemiotica*. Tesi di laurea. Torino: Università degli Studi di Torino, 2019.

Corbetta, P. *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*. Bologna: Il Mulino, 1999.

Danciger, K. e J. Rush. *Alternative scriptwriting: writing beyond the rules*. London: Butterworth-Heinemann, 1995.

Didino, G. *Essere senza casa. Sulla condizione di vivere in tempi strani*. Roma: Minimum Fax, 2020.

Ferraro, G. *Fondamenti di teoria sociosemiotica. La visione "neoclassica"*. Roma: Aracne, 2012.

Ferraro, G. *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*. Roma: Carocci, 2015.

Ferraro, G. *Semiotica 3.0. 50 idee chiave per un rilancio della scienza della significazione*. Roma: Carocci, 2019.

Ferraro, G. e A. Santangelo (a cura di). *Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici*. Roma: Aracne, 2013.

Finn, E. *What algorithms want: imagination in the age of computing*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2017.

Fisher, M. *The weird and the eerie*. London: Repeater Books, 2016.

Franzini, E. e M. Mazzocut-Mis. *Estetica*. Milano: Bruno Mondadori, 2010.

Greimas, A. e J. Fontanille. *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*. Paris: Editions du seuil, 1991.

Gomez-Uribe, C.A. e N. Hunt. "The Netflix Recommender System: Algorithms, Business Value, and Innovation." *ACM Transactions on Management Information Systems* 6.4 (2015).

Raworth, K. *L'economia della ciambella. Sette mosse per pensare come un economista del XXI secolo*. Milano: Edizioni Ambiente, 2017.

Santangelo, A. *Sociosemiotica dell'audiovisivo*. Roma: Aracne, 2013a.

Santangelo, A. "Oltre l'eleganza c'è di più. La generalizzabilità dei risultati di un'analisi semiotica di tipo desk." In Leone M. e I. Pezzini (a cura di), *Semiotica della soggettività*. Roma: Aracne, 2013b.

Santangelo, A. "Come sono fatte le storie che ci piacciono. Un confronto tra i modelli della sceneggiatura hollywoodiani e quelli della teoria della narrazione di matrice semiotica." In Ferraro G. e A. Santangelo (a cura di), *Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici*. Roma: Aracne, 2013c.

Santangelo, A. "Twitter e l'analisi semiotica di un programma televisivo." In Ferraro G. e A. M. Lorusso (a cura di), *Nuove forme d'interazione: dal web al mobile*. Tricase: Libellula, 2016.

Santangelo, A. "On the meaning of narrative texts. Reconsidering Greimas' model in the light of a new socio-semiotic narrative theory." In Martinelli D. (a cura di), *Cross, Inter, MUlti, Trans, proceedings of the XIII world congress of the International Association for Semiotic Studies, International Semiotics Institute*. Kaunas: Kaunas University of Technology, 2017.

Santangelo, A. "Volti simbolici. Per una teoria sociosemiotica del volto." In Leone M. (a cura di), *Volti artificiali*, *Lexia*, n. 37-38, 2021.

Pezzini, I. *Semiotica delle passioni*. Bologna: Esculapio, 1991.

Wolf, M. *Teorie delle comunicazioni di massa*. Milano: Bompiani, 1985.

Zuboff, S. *The age of surveillance capitalism. The fight for a human future at the new frontier of power*. London: Profile Books, 2019.