POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Il significato di un suggerimento di visione. Riflessioni semiotiche sul sistema di raccomandazione di Netflix

Original
Il significato di un suggerimento di visione. Riflessioni semiotiche sul sistema di raccomandazione di Netflix / Ferraro, G., Santangelo, A., Botta, A.. - In: @ DIGITCULT. - ISSN 2531-5994. - ELETTRONICO. - 6(2021), pp. 37-50. [10.53136/97912599449004]

Availability:
This version is available at: 11583/2983657 since: 2023-11-07T17:33:37Z

Publisher:
Tab edizioni

Published
DOI:10.53136/97912599449004

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

Il significato di un suggerimento di visione
Riflessioni semiotiche sul sistema di raccomandazione di Netflix

Guido Ferraro
Università di Torino

Antonio Santangelo
Università di Torino

Anita Botta
Politecnico di Torino

Abstract

Questo articolo, che prende le mosse dalla domanda al centro di un articolo scritto in precedenza da due di noi, riflette sull'efficacia dell'apparato algoritmico utilizzato da Netflix: lo scopo del lavoro è stato di comprendere se il sistema di offerta della nota azienda riesca a rispondere adeguatamente agli interessi dei propri spettatori, suggerendo collegamenti significativi tra i testi audiovisivi proposti. Ragionando sul modo di etichettare i film da parte del servizio, processo definito dall'azienda *tagging*, si è pertanto preso in considerazione un film di fantascienza presente nel catalogo italiano di Netflix, film ritenuto interessante da chi scrive per la sua complessità di significato. L'obiettivo di tale scelta è stato quello di costruire una scheda di analisi di impostazione sociosemiotica, che è stata quindi utilizzata per riflettere sull'adeguatezza dei collegamenti proposti da Netflix, suggerendo, in alternativa all'interpretazione fornita dall'azienda, nuovi *tag* che possano correttamente comprendere le somiglianze di senso tra le storie. Si è provato pertanto a tracciare, in ultimo, delle linee guide che i *taggers* di Netflix potrebbero adottare, per migliorare e rendere maggiormente significativa l'esperienza di fruizione dei propri utenti.

The Meaning of a Viewing Suggestion
Semiotic Reflections on Netflix's Recommendation System

This paper, which takes its cue from the question at the heart of an article previously written by two of us, reflects on the effectiveness of the algorithmic apparatus used by Netflix: the aim of the work was to understand whether the supply system of the well-known company manages to respond adequately to the interests of its viewers, suggesting meaningful links between the audiovisual texts offered. Reasoning on the way the service labels films, a process defined *tagging* by the company, we therefore considered a science fiction film in the Italian Netflix catalog, a film considered interesting by the writer for its complexity of meaning. The goal of this choice was to build an analysis sheet with a sociosemiotic approach, which was then used to reflect on the adequacy of the links proposed by Netflix, suggesting, as an alternative to the interpretation provided by the company, new *tags* that could correctly understand the similarities of meaning between the stories. It was therefore tried to draw, in the end, some guidelines that Netflix *taggers* could adopt, in order to improve and make more meaningful the experience of fruition of its users.

Published 30 September 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:10.53136/979125994149004

1. Introduzione

Questa ricerca prende le mosse dalla domanda che ha dato origine a un altro articolo che due di noi hanno scritto tempo fa (Santangelo, Botta, 2020). Oggi come allora, ci siamo chiesti se l'apparato algoritmico messo in campo da Netflix, per proporre ai propri utenti contenuti di loro interesse, sia efficace. Come è risaputo, tale sistema si basa su un attento studio di ciò che le persone dimostrano di apprezzare: se, per esempio, hanno amato un film, allora la piattaforma americana consiglia loro di vederne altri, collegabili a quest'ultimo. Forse, però, non è altrettanto noto che questo collegamento non è solo il frutto dei calcoli di alcuni programmi informatici, ma si basa su un lavoro interpretativo umano di etichettatura, detto "*tagging*": poiché le macchine, da sole, non sono ancora in grado di capire bene quali siano i contenuti dei prodotti audiovisivi, né tantomeno quale sia l'effetto di senso che questi possono produrre agli occhi dei loro spettatori, alcuni dipendenti di Netflix li devono guardare, per descriverli e classificarli con una serie di parole chiave – i "*tag*", appunto. Sono i *tag* che i film hanno in comune, a consentire agli algoritmi di collegarli. Ciò che qui ci domandiamo, quindi, è se questo sistema di etichettatura funzioni per il meglio.

Descriveremo dopo il modo in cui Netflix "tagga" la propria offerta e ne suggerisce la visione, concentrandoci anche sul fondamentale strumento dei *riassunti*[1] dei contenuti che propone. Ma, dato l'orientamento semiotico della nostra ricerca, affermiamo subito che, per noi, i sistemi di raccomandazione che funzionano sono quelli capaci di operare collegamenti *significativi* tra i prodotti che suggeriscono: essi, per esempio, devono saper riconoscere quali sono le caratteristiche che giustificano l'interesse degli spettatori per un film, accomunando quest'ultimo ad altre opere, potenzialmente altrettanto interessanti. Questo può verificarsi, innanzitutto, se chi li alimenta riesce a realizzare etichette che, in maniera stringata ma efficace, ne colgano gli elementi semanticamente più rilevanti, quelli che, in fondo, utilizzerebbero anche i loro interpreti finali, per assegnare un senso a ciò che guardano. Inoltre, questi *tag* devono essere collegati secondo qualche logica ai riassunti delle opere che descrivono, in modo che gli spettatori possano capire subito che la visione di queste ultime sarà significativa.

Possiamo anticipare, però, che questo non accade sempre, nella piattaforma di Netflix, lasciando l'impressione che diversi suoi suggerimenti siano giustificati, ma che molti altri lo siano solo debolmente, e che alcuni non lo siano affatto. Perciò, dato che la guida al riconoscimento e alla descrizione delle componenti che determinano il significato di un prodotto audiovisivo è alla base degli interessi della semiotica, nelle pagine che seguono, introdurremo una scheda d'analisi che i "*tagger*" dell'azienda americana potrebbero adottare, per etichettare i contenuti del loro catalogo, e che gli autori dei riassunti di questi ultimi potrebbero utilizzare, per costruirli. Proveremo quindi a servirci degli strumenti teorici che metteremo in campo, producendo a nostra volta dei *tag* e dei riassunti, e compareremo i nostri risultati con quelli dell'attuale sistema di raccomandazione di Netflix, per dimostrare come quest'ultimo possa essere migliorato.

Tutte le riflessioni che porteremo avanti partono dalla visione del film di fantascienza *Io* (USA, 2019), perché questo ci consente di compiere un passo teorico in più, rispetto al nostro precedente lavoro. Infatti, riteniamo che ciò che più viene trascurato dagli algoritmi[2] di Netflix sia il ruolo della struttura narrativa dei contenuti audiovisivi nel determinare il loro significato. Eppure, il modo in cui viene raccontata una storia influisce molto sull'interpretazione che se ne

[1] Si è scelto qui di utilizzare il termine "riassunto", ritenendolo più adeguato rispetto a quello di "sinossi". Vogliamo però sottolineare che la nostra proposta mira alla costruzione di testi molto brevi ma capaci di sintetizzare e connettere insieme indicazioni di differente natura, dunque qualcosa di più di ciò che normalmente s'intende per "riassunto" o "sinossi". Per semplicità, utilizziamo in tal senso il termine "riassunto".

[2] Qui intendiamo la parola algoritmo nella sua accezione più ampia: non solo come il modo di risolvere un problema, implementato in un programma informatico, ma anche come il metodo di lavoro proposto ai *tagger*, che come è risaputo vengono a loro volta dotati di schede di lettura delle opere che etichettano, con un sistema di *tag* precostituito (Gomez-Uribe C. A. e N. Hunt, *The Netflix Recommender System: Algorithms, Business Value, and Innovation*, in "ACM Transactions on Management Information Systems", Vol. 6, N. 4, 2015).

può fornire e ci induce a riconoscere somiglianze e differenze tra il testo che la contiene e altre opere. Nel nostro primo articolo, abbiamo cercato di porre l'accento su questo tema, concentrandoci su narrazioni che parlano del percorso di formazione dell'identità di bambini e adolescenti, secondo la logica costruttiva di quelle che denominiamo come *storie di classe Alfa* (Ferraro, 2019: 96). Ma crediamo che esistano altri due modi di raccontare, quelli delle *storie di classe Beta* e *Gamma* (Ferraro, ivi: 106-139), che sono tipici, appunto, delle opere di fantascienza, dove ci si domanda spesso, facendo ricorso alle logiche della *detection* o della scoperta scientifica, quali siano i codici migliori per la lettura della realtà in cui vivono i protagonisti, se quelli degli uomini, delle macchine o degli alieni, per esempio. Oppure, se le utopie e le distopie che vi vengono tratteggiate siano utili per farci capire meglio il senso del nostro mondo. Per questa ragione, abbiamo deciso di partire da *Io* e dai film del catalogo di Netflix a esso collegati, per cominciare a riflettere su come possano essere descritte ed etichettate le vicende che derivano da questi modi specifici di narrare.

Infine, tra i vari film che abbiamo preso in considerazione, abbiamo selezionato *Io* perché è un film complesso, particolarmente fecondo per costruire collegamenti con opere anche molto differenti tra di loro. Esso si intreccia con tanta fantascienza contemporanea, riflettendo sulle scelte che dovremo compiere, nel momento in cui la nostra sopravvivenza sulla Terra sarà messa seriamente in pericolo dall'inquinamento e dall'esaurirsi delle risorse naturali. Lavorare sul significato dei discorsi che vengono portati avanti su questi temi a livello internazionale (il catalogo di Netflix, come si vedrà, è molto vario, al proposito), ci consentirà di mettere in luce la funzione culturale che può essere rivestita dai sistemi di raccomandazione, se ben concepiti. Essi, infatti, proponendoci di confrontarci con testi che trattano di argomenti di nostro interesse, possono aiutarci a sviscerarli e a capire quali sono le posizioni più ricorrenti al proposito, quelle che condividiamo e quelle che non ci sembrano accettabili.

2. Il sistema di raccomandazione di Netflix

Prima di addentrarci nella parte più tecnica del nostro lavoro, ci sembra opportuno descrivere, a grandi linee, il funzionamento del sistema di raccomandazione di Netflix. A questo proposito, l'azienda americana guida i suoi clienti tramite un insieme di indicazioni che comprendono informazioni di base sui prodotti audiovisivi che possono loro interessare (nazione di produzione, regista, cast), l'assegnazione di questi ultimi a uno o più "generi", la descrizione di alcune loro "caratteristiche" di contenuto e un breve riassunto, limitato a tre righe di testo. A questo si aggiunge un'indicazione in forma percentuale del livello di pertinenza personale, o "compatibilità" coi propri gusti di spettatore, e una rete di imparentamenti, che unisce ciascuna opera a un numero variabile di altre, in qualche modo affini. Noi discutiamo qui le attribuzioni di genere, le "caratteristiche", i riassunti e le risultanti connessioni dei testi per affinità.

2.1. Attribuzioni di "genere" e "caratteristiche"

In maniera approssimativa e poco strutturata, Netflix impiega le etichette più correnti ("Film di fantascienza", "Horror", Film d'azione"), così come la caratterizzazione per nazionalità, per dare una prima grossolana idea del *tipo* di opera a cui il singolo titolo appartiene. Inoltre, l'azienda americana appare chiaramente orientata a indicare il genere di *esperienza di fruizione* che lo spettatore può attendersi. In termini semiotici, domina dunque la componente *patemica*, o in altri casi il *tone of voice* che caratterizza un prodotto audiovisivo (esempi tipici di *tag*: "Adrenalina alle stelle", "Avvincente", "Crudo", "Inquietante"). È però da notare la presenza di termini che definiscono la stessa esperienza di fruizione a partire da caratteri che possono rimandare a una *complessità argomentativa* nella costruzione del testo ("Profondo" o "Intellettuale"), o che addirittura spostano l'attenzione verso il *focus* di quest'ultimo – grossomodo, ciò che si dice a proposito del suo *topic*, della domanda di fondo da cui si dipanano i suoi discorsi – avvertendo che quest'opera conduce verso una visione non scontata della *tematica generale* di cui si occupa ("Anticonformistico" o "Spiazzante"), o che offre un'occasione per riflettere ("Motivante")[3]. In ogni caso, si punta l'attenzione su quanto accade

[3] Teniamo a mente tutti i termini in corsivo di questo paragrafo, perché torneranno nella nostra scheda d'analisi semiotica, con la quale abbiamo voluto riprendere e sistematizzare le componenti più interessanti

 doi:10.53136/979125994149004

nella sensibilità e nella mente dello spettatore nel corso della visione, ciò che evidentemente viene considerato più decisivo di altro nel guidare le sue scelte.

2.2. Costruzione e funzioni dei riassunti di Netflix

I brevi riassunti che presentano i prodotti audiovisivi appaiono destinati a svolgere tre funzioni principali.

1. Dare un'idea, non tanto della storia specifica, quanto del *tipo di storia* che sarà raccontata. È certamente ripresa la regola per cui si presentano innanzitutto quelle che in semiotica sono le classiche indicazioni di *attori*, *spazi* e *tempi* (Greimas e Courtés, [1979-2007] 2007: 69-71), dunque tipi di personaggi, epoca e ambiente in cui la vicenda si svolge, ma tali informazioni vanno oltre il valore descrittivo, suggerendo l'imparentamento con altri testi presumibilmente presenti nella mente dello spettatore (ci si riferisce ad esempio a "scienziati inviati nello spazio" o a "ragazzi rimasti bloccati in un campo estivo" a causa di un attacco alieno).

2. Presentare il nucleo problematico centrale, quello che in semiotica, come anticipato, definiamo il *topic* del racconto. Questo (vi torneremo a riflettere meglio tra poco) prende spesso la forma di un riferimento a un *problema* che, nel corso della vicenda, bisognerà cercare di risolvere. È interessante il fatto che, nel corpus dei film di fantascienza da noi analizzati, si tratti spesso di trovarsi ad affrontare non questioni di natura personale bensì entità che costituiscono una minaccia per l'intera umanità – ciò che, come diremo, segnala nei nostri termini un avvicinamento alle architetture narrative di classe Beta.

3. Suggerire il tipo di costruzione narrativa che lo spettatore si può attendere. È utile osservare che, anche se la maggior parte di queste vicende poggia su opposizioni molto semplici, spesso i riassunti arricchiscono tale nucleo primario con una seconda o anche una terza componente: queste, prospettando una maggiore complessità di costruzione, danno un'idea del *modo* in cui si sviluppa la storia, precisando meglio l'identità dei soggetti e dei valori coinvolti. Nel caso di *Io*, ad esempio, nel contesto di una Terra ormai morente, viene proposta una coppia insieme affine e oppositiva: la ragazza che vuole salvare il pianeta "trova affinità" con un uomo che, al contrario, fa di tutto per fuggire: si dà così l'idea che il film metta a confronto, in chiave problematica, due posizioni sì molto diverse, eppure non banalmente conflittuali. Se si pone attenzione a questo aspetto, si può rilevare un'implicita distinzione, percepibile benché non dichiarata, fra proposte destinate a un pubblico che vuole storie semplici e non problematiche, costruite su formule note, e un pubblico che cerca qualcosa di meno banale, capace di proporgli elementi in qualche misura non scontati.

2.3. I limiti del modello di Netflix

I brevi testi destinati a presentare i singoli film cercano dunque di andare oltre lo scopo apparente di accennarne la trama, ed è significativo che si cerchi anche di far riferimento all'asse che distingue le opere di mero intrattenimento da quelle più complesse e dotate di valenze concettuali. Gli strumenti impiegati mostrano che Netflix, in logica sintonia con la sua *mission*, cerca di trasformare quello che sembrerebbe essere un mero contenitore di materiali audiovisivi in un sistema composto da *items* interconnessi secondo criteri significativi, così da rendere disponibile all'utente una *prospettiva* capace di guidarlo lungo percorsi corrispondenti ai suoi interessi e alle sue preferenze. Si tratta di trasformare un rapporto puntuale con singoli testi in una forma di fruizione seriale, lungo linee di connessione che si prolungano idealmente all'infinito.

Tuttavia, i modi in cui sono impiegati i meccanismi d'imparentamento e le connessioni per affinità appaiono in certa misura carenti. Tra le opere considerate affini al capofila *Io*[4], alcune

del sistema di raccomandazione di Netflix.

[4] Per facilitare la lettura dell'articolo, segnaliamo solo in nota l'elenco dei film collegati a *Io* dal sistema di raccomandazione di Netflix. Poiché questo elenco varia nel tempo, sulla base dei titoli che entrano ed escono dal catalogo dell'azienda, quello su cui abbiamo lavorato si riferisce alla data del 28 giugno 2021, ed è così composto: *Extinction, The Titan, Time trap, The Wandering Earth, Orbita 9, Shanghai Fortress, The Cloverfield Paradox, La Scoperta, I am mother, Cloud Atlas, The App, See you yesterday, The Arrival,*

mostrano solide ragioni di accostamento con quest'ultimo, altre più deboli, altre ancora sembrano essere prive di motivazioni effettive. Citiamo ad esempio il caso di *Spectral* (USA, 2016), che non mostra alcuna somiglianza con *Io*, al di là di una generica appartenenza a un'area vagamente fantascientifica. Si tratta di un film "di guerra", secondo le categorie correnti, caratterizzato dall'invenzione di uno scienziato nemico il quale, collegando dei cadaveri ai cavi di una centrale elettrica, ha creato dei bizzarri fantasmi umanoidi dotati di superpoteri. Il film potrebbe essere forse accomunato a *Frankenstein*, ma non condivide con *Io* nessuno dei temi o delle chiavi problematiche, e neppure nulla delle atmosfere, dell'ambientazione, del *mood* o del tipo di costruzione narrativa. L'accostamento è dunque inopportuno e uno spettatore che abbia trovato interessante la visione di *Io*, con ogni probabilità non individuerà ragioni d'interesse in quella di *Spectral*, che potrà considerare come un film convenzionale e più adatto ai ragazzi.

Se torniamo a fare riferimento ai riassunti di cui abbiamo parlato – e che, come osservato, cercano, in modo del tutto intuitivo, di suggerire al destinatario il *tipo di storia* cui il film può essere riferito – vediamo che un'analisi strutturale estremamente semplice potrebbe rendere molto più decisive le stesse indicazioni che già vi sono contenute. Conducendo una rapida esplorazione, abbiamo subito notato come sia possibile operare raggruppamenti davvero significativi sulla base delle *topicalizzazioni* chiave che vi compaiono e delle *strutture narrative* delle vicende che vi si raccontano. A questo proposito, è immediatamente possibile distinguere quantomeno tre gruppi.

A. Riassunti in cui si fa riferimento a un *evento di natura catastrofica*, spesso capace di segnare la fine della specie umana. La storia può iniziare dopo che il disastro è avvenuto, come in *I am Mother* ("Dopo l'estinzione di massa dell'umanità..."), oppure si può essere vicini a raggiungere tale punto di catastrofe, come nella presentazione di *Io* ("In una Terra ormai morente..."). In ogni caso, secondo le classiche distinzioni proposte da Vladimir Propp (1928), ci troviamo di fronte all'incombere di una *Mancanza*, vale a dire una condizione negativa non causata da un soggetto antagonista. Questo determina in buona misura l'andamento e il tono della storia, che seguirà i modi in cui si cercherà di risolvere il problema, o di trovare comunque una soluzione per *andare oltre*, aprendo per l'umanità un nuovo percorso di speranza.

B. Qui il problema corrisponde all'entrata in scena di *esseri alieni a noi ostili*; tipico, ad esempio, il caso di *Extinction* (USA, 2018) ("Gli extraterrestri incominciano a sterminare gli abitanti della Terra"). Nei termini di Propp, siamo di fronte a un *Danneggiamento*, con precisazione del soggetto antagonista. Tendenzialmente, si tratta di un altro modo di costruzione della vicenda, qui più nettamente conflittuale e basata su un più elementare disegno di base.

C. Collochiamo qui i riassunti che alludono piuttosto a *problemi di natura conoscitiva*, come l'incontro con realtà sconosciute, fenomeni di difficile comprensione, o impensate conseguenze di nuove tecnologie. Ad esempio, il riassunto di *Time trap* (USA, 2017) ci parla di "una caverna in cui il tempo scorre diversamente rispetto alla superficie". Si prospettano dunque, in questi casi, storie che ci portano verso qualcosa di sconosciuto, avventure di carattere anche cognitivo.

Questo semplice esercizio di analisi mostra come *Io* appartenga al gruppo A da noi tratteggiato, mentre *Spectral* al B. I due film parlano di argomenti differenti e lo fanno basandosi su strutture narrative molto diverse. Questo non può che determinare il fatto che il loro significato appaia molto dissimile, a chi li guarda, e un buon sistema di raccomandazione dovrebbe tenerne conto.

2.4. Guardando oltre: il ruolo delle architetture narrative

In particolare, il senso delle storie raccontate nei film che appartengono ai tre gruppi che abbiamo tratteggiato cambia radicalmente se queste ultime sono costruite secondo le logiche delle architetture narrative che abbiamo definito come di classe Alfa, Beta o Gamma.

Le architetture narrative di classe Alfa vedono al centro un *Soggetto* capace di attivare un sistema di assegnazione di senso al mondo e, tramite questo, di definire un proprio *Oggetto di valore* (spesso corrispondente a un riconoscimento dell'identità cui il Soggetto stesso aspira); discende da questo la formulazione di un *Programma Narrativo*. Il Soggetto si muove in uno

The Worthy, The Midnight Sky, Cargo, Lo Spazio che ci unisce, Tau, La fine, Sturgill Simpson presenta Sound Fury, Spectral, Mission to Mars, Black Mirror - Bandersnatch, Rim of the world.

 doi:10.53136/97912599449004

spazio organizzato e controllato da un'*istanza di Destinazione*, portatrice a sua volta di un proprio sistema di valorizzazione, che può essere poco o molto diverso da quello del Soggetto. Con questa istanza, quest'ultimo deve entrare in rapporto, anche perché tipicamente essa si concretizza in un ruolo di *Destinante*, cui spettano i riconoscimenti di identità e l'assegnazione degli oggetti valorizzati. La storia è fondamentalmente quella di un mutamento della posizione di un individuo all'interno di un sistema sociale controllato da un'istituzione.

Le architetture di classe Beta sono caratterizzate, al contrario, dallo scarso rilievo della dimensione prospettica e del ruolo del Soggetto. L'attenzione si concentra invece sulla *dimensione collettiva*, investendo questioni di portata sociale, globale, spesso anche cosmologica. Sono *l'ordine del reale* e *il senso delle cose* a costituire i punti focali dell'esplorazione condotta dalla costruzione narrativa. È tipica *l'esplorazione di condizioni altre*, rispetto a quelle attuali – ciò che può comportare il confronto con stati di fatto oppure anche con forme di pensiero, sistemi di assegnazione di senso, o civiltà diverse dalla nostra, il che spiega la tendenza di queste architetture narrative a impiegare forme di viaggio nel tempo o nello spazio, esplorazioni di altri mondi, contatti con civiltà aliene e con altre forme di intelligenza, naturali quanto artificiali.

Infine, le architetture narrative di classe Gamma sono caratterizzate di nuovo dalla rilevante presenza di un Soggetto, il cui fine, però, non è un fare trasformativo bensì un *conoscere*, quella che tipicamente si definisce come "*scoperta della verità*". Trattandosi di un percorso essenzialmente *cognitivo*, queste storie sono ricche di elementi che riguardano l'opposizione essere/apparire, il far credere, i mille meccanismi dell'occultamento e dell'inganno. Spesso non si tratta semplicemente di scoprire qualcosa di specifico, perché questa ricerca comporta degli interrogativi riguardanti la stessa possibilità di raggiungere conoscenze definitive, lo statuto degli strumenti che a tale scopo si possono impiegare, i linguaggi in cui le conoscenze possono essere espresse o tramite i quali possono essere costruite, fino alla definizione ultima della natura del sapere e del rapporto che lega la conoscenza ai soggetti che ne dispongono.

Venendo ai film che fanno parte del campione della nostra ricerca, dobbiamo ricordare che la narrativa fantascientifica è spesso caratterizzata da una combinazione che unisce una fondamentale struttura di classe Beta a una trama più superficiale di classe Alfa. In altri termini, molti dei testi più interessanti tendono a porre interrogativi di carattere generale: ad esempio, sulla definizione stessa dell'essere umani, sul rapporto tra specie umana e natura, sul nostro legame con il pianeta che ci ospita, e così via. Oppure può essere l'incontro con esseri diversi a porre interrogativi su ciò che realmente siamo o sulla possibilità di evolvere mutando la nostra stessa definizione. La dimensione individuale apparirebbe allora trascurabile, trattandosi di forme di esplorazione di natura concettuale, collocate su tutto un altro livello, ma sappiamo che, dato il rilievo che la nostra tradizione culturale attribuisce al sentire e alle vicende individuali, è molto raro che non sia presente anche una vicenda di carattere personale. Lo si vede chiaramente in molte delle presentazioni sintetiche presenti nel nostro campione. Talvolta, la sovrapposizione appare decisamente banale – come, ad esempio, nel caso di *Shanghai Fortress* (Cina, 2019), dove si tratta di difendere la Terra dagli alieni, ma il protagonista trova modo di vivere una sua privata storia d'amore. Ciò che è importante, e che può essere decisivo per definire delle ben diverse esperienze di visione, è dunque il modo in cui è giocato il rapporto tra i due piani narrativi.

Sovrapposizioni elementari come quella rilevata nell'ultimo caso citato fanno pensare che (cosa in effetti frequente) le tematiche di valore concettuale siano quasi interamente soffocate dietro un primo piano centrato su vicende standard, valide per qualsiasi contesto. In altri frangenti, invece, piano individuale e piano collettivo sono collegati in forma più problematica, capace di mantenere tutto l'interesse della relazione tra vicenda personale di classe Alfa e interrogativo globale di classe Beta. Così, ad esempio, nel riassunto di *The Titan* (USA, 2018), si intravvede la contraddizione elaborata nel film tra la necessità di operare una radicale modificazione genetica degli esseri umani (al fine di garantire la salvezza dell'umanità) e l'orrore di una moglie che vede l'uomo amato perdere progressivamente la natura umana. Citando la presenza dei due livelli narrativi, molti di questi testi fanno intendere che non si tratta di storie troppo "filosofiche" e poco fruibili, ma al tempo stesso segnalano quando i film affrontano questioni di rilievo culturale, sì da costituire, nei nostri termini, storie di classe Beta.

Ma ciò che in questa sede soprattutto ci interessa sottolineare è che non vi è necessità di andare molto lontano dalle semplici indicazioni attualmente fornite da Netflix, per costruire

tipologie più significative, *tag* più rilevanti per l'imparentamento dei film, classificazioni strutturali semplici ma capaci di collegarsi anche ai modelli più avanzati che sono stati pensati per la distinzione delle forme narrative. Questo è ciò che tenteremo di fare, illustrando la nostra scheda d'analisi semiotica e il modo in cui essa può venire utilizzata, anche per costruire i riassunti delle opere che consente di studiare.

3. Scheda d'analisi

Per tratteggiare la nostra scheda d'analisi, riteniamo di doverci riferire a una serie di teorie circa il funzionamento dei testi narrativi e la loro collocazione nel contesto culturale in cui circolano, che discendono dalle ricerche di Lévi-Strauss sulle narrazioni mitiche, così per come queste ultime sono state riprese da noi, nell'ambito della semiotica in generale (Ferraro, 2001, 2015 e 2019) e della semiotica dell'audiovisivo (Santangelo, 2013; Ferraro e Santangelo, a cura di, 2013; Santangelo, 2017).

D'accordo con alcuni studiosi di narrazione cinematografica, che sostengono che è possibile ricostruire un "modellino" delle storie raccontate nei film (Bandirali e Terrone, 2009: 25), pensiamo che tutto debba ruotare attorno al riconoscimento della coppia *topic/focus*, vale a dire, grossomodo, della *domanda* che ci si pone, a proposito del *tema generale* di cui si parla, e della *posizione* che si assume per rispondervi, sulla base di certi *valori*. Per spiegarci, portiamo l'esempio di *Io*. Questo film assume il suo significato principale, per il modo in cui lavora sul tema generale che possiamo denominare come quello della *Terra divenuta inabitabile* (questo potrebbe essere un primo *tag* dell'opera e, in questo caso, deve essere considerato come la Mancanza che dà origine alle storie che abbiamo definito come di tipo A). Tra i tanti modi in cui si può parlare di questo argomento, gli autori scelgono di concentrarsi sul *topic* che si regge sulla seguente domanda: è necessario abbandonare il pianeta oppure si deve cercare di rimanere? Come anticipato, la risposta non è scontata: la protagonista del film, Sam Walden, sforzandosi di trovare il modo di sopravvivere sulla Terra, sceglie di restare, affrontando anche la solitudine e rischiando la vita, mentre il suo fidanzato Elon, insieme alla gran parte del genere umano, si trasferisce su una stazione orbitante attorno a Io, una luna di Giove, per poi salpare alla ricerca di un nuovo mondo simile al nostro, in un altro sistema solare. Anche Micah, un uomo che, per qualche giorno, tiene compagnia alla ragazza e di cui lei si innamora fugacemente, decide alla fine di fuggire tra le stelle. Le ragioni che muovono le decisioni di questi tre personaggi, frutto dei loro valori, e che costituiscono anche i *focus* dell'opera, sono le seguenti: Sam ritiene che la Terra sia la casa del genere umano, che vi ha lasciato traccia della propria civiltà, e che questo sia da preservare a ogni costo, anche rischiando l'estinzione; Micah crede che la cosa più importante sia la sopravvivenza e accetta di andare a rinchiudersi negli spazi angusti di una base spaziale; Elon è convinto che gli uomini debbano vivere in un ambiente naturale consono alla loro natura e ritiene che solo per questo valga la pena di mettere in pericolo la propria esistenza, avventurandosi nello spazio.

Tutti questi concetti possono essere facilmente inseriti in una scheda d'analisi di *Io*, trasformandoli in *tag* che descrivono il film. Così facendo, è possibile collegare quest'ultimo a tanti altri testi che parlano dei medesimi argomenti, si pongono domande simili e vi forniscono risposte comparabili:

- *Tema generale*: Terra divenuta inabitabile.
- *Topic*: abbandonare la Terra divenuta inabitabile o rimanere sulla Terra divenuta inabitabile[5]?

[5] Il motivo per cui ripetiamo due volte la formula "Terra divenuta inabitabile", accostandola ai verbi "rimanere" e "abbandonare", è legato al fatto che, così, possiamo distinguere i due *tag* che costituiscono questo *topic*. In effetti, ci possono essere film che parlano solo di "rimanere sulla Terra divenuta inabitabile", come, per esempio, *La fine* (USA, 2018), e altri che si concentrano solo su "abbandonare la Terra divenuta inabitabile", come *The Midnight Sky* (USA, 2020). Un buon sistema di raccomandazione deve poter collegare *Io* a entrambi, anche se nessuno dei due costituisce il proprio *topic* allo stesso modo di quest'ultimo.

 doi:10.53136/979125994149004

- *Focus*: preservare le vestigia della nostra civiltà; sopravvivere; cercare nuovi mondi abitabili.

Mostreremo nel prossimo paragrafo come queste etichette possano essere utilizzate per imparentare *Io* con altri prodotti del catalogo Netflix, ma anche per distinguerlo da alcune opere che vi vengono erroneamente accostate. Ora, però, è utile sottolineare come il tema della Terra divenuta inabitabile non sia il solo trattato dagli autori. Esso si concatena inevitabilmente con quello della *Vita nello spazio*, che può essere declinato, ancora una volta, con un *topic* e un *focus*. Il *topic* si articola attorno alla domanda se sopravvivere in maniera artificiale, grazie alla tecnologia, in una base spaziale, oppure cercare un ambiente naturale consono. Il *focus*, in questo caso, è uno solo, perché è evidente che la risposta propende per la seconda opzione, in quanto nel film si sostiene – sottolineando il punto di vista di Elon, entusiasta di partire alla ricerca di un pianeta simile al nostro – che l'uomo è fatto per esplorare e ritrovare, in un certo senso, il proprio "paradiso perduto". La scheda d'analisi di *Io* può quindi essere arricchita come segue:

- *Tema generale*: Vita nello spazio.
- *Topic*: vivere nello spazio in maniera artificiale o vivere nello spazio alla ricerca di un pianeta abitabile?
- *Focus*: ritrovare il paradiso perduto[6].

Come in tante opere di fantascienza, *Io* parla, inoltre, di un altro tema generale: quello della *scienza*. Sam, la protagonista, è una scienziata, figlia di uno scienziato, e come suo padre si serve del suo sapere tecnico per cercare a tutti i costi di sopravvivere sulla Terra. Come il suo fidanzato Elon e tutti gli uomini fuggiti sulla base orbitante attorno alla luna di Giove, anche la ragazza potrebbe decidere di fare ricorso a strumenti artificiali – respiratori, macchine per sfuggire alle nubi tossiche – ma il suo obiettivo è tornare a vivere naturalmente sul nostro pianeta, adattandosi ai suoi cambiamenti. La domanda che ci si pone nel film, dunque, è legata a ciò che deve essere la scienza: se una forma di sapere istituzionale, che indica alle persone come agire (Elon e Micah ricordano diverse volte a Sam che gli altri scienziati sostengono che la Terra deve essere abbandonata, perché non c'è alcuna possibilità di sopravvivere), oppure una forma di sapere osservativo e sperimentale, al servizio dei nostri valori (Sam e suo padre, animati dal desiderio di rimanere sul nostro pianeta, sono gli unici a studiare il modo di farlo, conducendo esperimenti su animali che sembrano poter respirare l'aria velenosa, e anche su di sé, tentando, in un certo senso, di vaccinarsi). Anche in questo caso, la risposta fornita nel *focus* del film appare univoca, tutta incentrata sul punto di vista della protagonista: è da preferire la seconda opzione, perché la scienza non deve mai smettere di cercare la verità e di scoprire ciò che è sconosciuto, e deve sempre mettersi al servizio dell'autodeterminazione delle persone, senza arrogarsi il diritto di indicare loro cosa debbano o non debbano fare.

Queste ultime considerazioni ci consentono di menzionare un altro tema generale trattato in *Io*, tipico della fantascienza contemporanea: quello del *transumanesimo*. Sam e suo padre studiano animali nei quali qualche mutazione genetica sembra consentire loro di sopravvivere alle nuove condizioni di vita sulla Terra. In seguito a queste osservazioni, la stessa Sam si inocula sostanze che dovrebbero contribuire a far cambiare il suo metabolismo, nella speranza di potersi un giorno togliere il respiratore artificiale. La domanda che il film si pone è dunque se sia lecito trasformare le caratteristiche naturali dell'essere umano, per consentirgli di vivere in un mondo mutato, oppure se queste debbano essere mantenute invariate, dotando l'uomo delle tecnologie necessarie per costruire attorno a lui un ambiente artificiale antropico. La risposta, su cui peraltro è incentrato il finale di *Io*, nel quale Sam decide di rischiare il tutto per tutto, togliendosi il respiratore e provando a sopravvivere con le proprie forze, mentre Micah non ha il coraggio di fare altrettanto e l'abbandona, non è netta, questa volta, poiché gli autori del film ci lasciano nel dubbio, senza farci capire chi dei due abbia avuto ragione. Non sappiamo se Sam sopravviverà, né che fine farà Micah. Capiamo solo quali sono le ragioni delle loro scelte, che

[6] Per i prossimi temi generali, al fine di rendere la lettura più agevole, non ripeteremo questa schematizzazione, che rimarrà implicita, dietro a quanto affermeremo.

costituiscono i due *focus* legati a questo *topic*: si può decidere di trasformare le caratteristiche naturali dell'essere umano, per consentirgli di provare a vivere dove e come vuole; oppure si può optare per mantenerle invariate (compensando con la tecnologia), ma rinunciando così all'assoluta libertà di stare dove lo si ritiene più giusto.

Dopo tutte queste considerazioni su ciò di cui parla *Io* e sulle posizioni che i suoi autori prendono al proposito, possiamo concentrarci anche sulla struttura narrativa del film e sulla sua derivazione dalle logiche architettoniche di classe Alfa, Beta e Gamma, per ragionare su come questo influisca sul significato del film stesso. L'opera che stiamo analizzando è, in prevalenza, una narrazione Beta, poiché è evidente che al suo interno si confrontino personaggi la cui funzione è solo quella di rappresentare differenti codici per la lettura della realtà. Una realtà che non è lontana dalla nostra, visto che è incentrata sul problema della Terra che sta divenendo inabitabile, e che va affrontata assegnando a tutto questo il valore che merita. Per qualcuno, come abbiamo visto, è inaccettabile ed è necessario fare di tutto per rimanere nella nostra casa, preservando la civiltà che vi abbiamo costruito. Per qualcun altro bisogna rassegnarsi e andarsene, per sopravvivere dove si può o per cercare un posto migliore.

Come si nota, tutto il film si basa sull'opposizione tra le due categorie della *continuità* e della *discontinuità*, che sono tipiche delle forme di narrazione di classe Beta, dove di solito ci si domanda, come abbiamo anticipato, se un certo modo di concepire il mondo e di comportarsi, che si è sempre adottato, sia il migliore, dato lo stato delle cose, o se debba essere sostituito da un altro. In *Io*, ci si chiede di continuo sempre la stessa cosa, declinandola sui vari temi di cui abbiamo scritto: è necessario o no, in una Terra che diviene inabitabile, mantenere una continuità di sapere scientifico, di cultura, modo di vita, luogo di residenza, "genetica"? La risposta, come abbiamo avuto modo di mostrare, non è netta. Anzi, il film è costruito in maniera, per così dire, *problematica*, per mettere in luce tutte le sfaccettature di questi quesiti. E tutto questo, chiaramente, influisce sull'interpretazione di *Io*, che di sicuro non si configura come una narrazione a tesi o come un semplice prodotto di genere.

Queste considerazioni possono trovare posto ed essere trasformate in *tag*, in un'altra sezione della nostra scheda d'analisi, dedicata appunto alle *architetture narrative* delle opere audiovisive, alla declinazione di queste ultime in *strutture specifiche* (le narrazioni di classe Alfa, Beta e Gamma non funzionano tutte allo stesso modo)[7] e alla *struttura argomentativa* che le sottende. A questo proposito, la descrizione di *Io* può essere completata come segue:

- Architettura narrativa: Beta.
- *Struttura narrativa*: continuo vs discontinuo.
- *Struttura argomentativa*: problematica.

In realtà, come avviene in molte storie, anche quella di *Io* non appartiene completamente alla classe Beta, ma manifesta caratteristiche di tipo Gamma e Alfa. Le prime sono legate all'attività scientifica di Sam, che in fondo ha la funzione di far riflettere lo spettatore sul modo in cui è necessario porsi nei confronti della realtà, in un mondo che cambia e diventa inabitabile. La domanda è se si debba fare ricorso a un sapere attestato e deduttivo, oppure a uno del tutto nuovo, induttivo, giocoforza meno solido, ma basato, come detto, sull'osservazione empirica delle cose e del loro inaspettato comportamento. La risposta, che, come abbiamo visto, è legata ai valori della scoperta e dell'autodeterminazione, ci porta a confrontarci anche con la sfumatura di classe Alfa della narrazione del film. Infatti, non è solo la scienza a dire a Sam e agli uomini come si devono comportare, ma sono anche le istituzioni. La popolazione mondiale si è trasferita nella stazione orbitante attorno a Io per volere dei governi e sempre per volere di questi ultimi Elon, il fidanzato di Sam, accetta di partire per il suo pericoloso viaggio verso un altro sistema solare. Ma la ragazza, come sappiamo, è un Soggetto molto autonomo, animato da un forte desiderio di autodeterminazione e, per questo, non accetta gli ordini di questo tipo di Destinante, per le ragioni di cui abbiamo scritto. La domanda, dunque, è se lasciarsi guidare dalle istituzioni o scegliere in autonomia, e la risposta, ancora una volta, è duplice, a seconda che si accetti il punto di vista e il modo di concepire le cose dell'uno o dell'altro personaggio.

La scheda d'analisi di *Io*, allora, può essere completata così:

[7] Si veda, a questo proposito, Ferraro (2019: 93-139).

 doi:10.53136/979125994149004

- Architettura narrativa: Gamma; Alfa.
- *Struttura narrativa*: approccio alla conoscenza di tipo deduttivo vs approccio alla conoscenza di tipo induttivo; Soggetto vs Destinante[8].
- *Struttura argomentativa*: problematica.

A questo punto, come promesso nel primo paragrafo di questo lavoro, non ci resta che mostrare come i *tag* prodotti nel corso della nostra analisi possano essere utilizzati per costruire con precisione il riassunto del film che descrivono, suggerendo così allo spettatore il significato di ciò che vedrà. A questo proposito, premettiamo che, poiché il *focus* di un testo narrativo è, di solito, ciò che viene rivelato nel finale della narrazione, essendo in qualche modo la posizione che l'autore prende, al termine delle sue riflessioni sul *topic* e sui temi generali di cui ha parlato, non riteniamo utile utilizzare qui le etichette che vi abbiamo collegato: sarebbe come rivelare in anticipo come va a finire la storia. Ci serviamo, piuttosto, di tutte le altre voci della nostra scheda d'analisi, riprendendole come segue:

> «in una Terra divenuta inabitabile, una giovane scienziata si domanda se abbandonare il pianeta, raggiungendo il suo fidanzato e il resto dell'umanità su una stazione orbitante attorno a Io, oppure rischiare la vita per rimanere. Film concettuale e problematico, che si interroga anche su quale sia il senso di andare a vivere nello spazio, cosa sia la scienza e, in definitiva, su chi siamo noi, se dobbiamo cambiare o restare ciò che siamo sempre stati».

Come si vede, partendo dal tema generale che genera la Mancanza da cui si dipana tutta la storia, passiamo al *topic* che gli autori di *Io* mettono a fuoco, nella maniera specifica di questo film. Riteniamo fondamentale, infatti, far capire subito agli spettatori di che cosa si parlerà nel prodotto audiovisivo che guarderanno. Riprendiamo, quindi, i *tag* con cui abbiamo descritto la struttura argomentativa dell'opera, per lasciar intuire il tipo di esperienza intellettuale che essa proporrà. Riassumiamo, infine, gli altri temi principali, proponendoli nella forma schematica della struttura narrativa di classe Beta che caratterizza il film e che, come detto, ne determina il significato, dato che la sua problematicità lo distingue nettamente da tante altre pellicole di fantascienza che si occupano delle stesse questioni, ma in maniera più semplice.

4. Collegamenti semiotici

Come anticipato, l'idea alla base di questo lavoro è di individuare dei criteri che permettano di accostare correttamente *Io* agli altri film del catalogo di Netflix. A questo scopo, riteniamo utile seguire il *metodo strutturalista*, individuando una serie di *tratti pertinenti* che accomunino le varie opere, dal punto di vista dei temi generali e della coppia *topic*/*focus*, quindi dell'architettura e della struttura narrativa, infine della struttura argomentativa delle diverse storie che in esse si raccontano. Così facendo, intendiamo tracciare, a nostra volta, delle connessioni tra i film, per confrontarle con quelle realizzate dal sistema di raccomandazione dell'azienda americana.

Sulla base della classificazione che abbiamo proposto nel paragrafo 2, che colloca *Io* nel gruppo A, ovvero tra i prodotti audiovisivi che fanno riferimento a un evento catastrofico, avvenuto o sul punto di avvenire, è possibile accostare quest'opera a *The Titan (op. cit.), The Wandering Earth* (Cina, 2019), *I am mother* (Australia, 2019), *The Worthy* (Arabia Saudita, 2016)*, The Midnight Sky* (USA, 2020), *Lo Spazio che ci unisce* (USA, 2017) e *La fine* (USA, Canada, 2018). Le storie che vi vengono narrate, al pari di quella di *Io*, si basano su una Mancanza, un evento che ha segnato, o è in procinto di segnare, la fine della specie umana: la terra che sta diventando inabitabile (*The Titan, The Wandering Earth, The Midnight Sky, Lo Spazio che ci unisce, La fine*) o che lo è già diventata (*I am mother*).

[8] Facciamo notare, a chi sia interessato alla logica costruttiva della nostra scheda d'analisi, che anche in questo caso, tra le voci "architettura narrativa" e "struttura narrativa", come avveniva per la coppia "tema generale"/"topic", c'è un rapporto di specificazione, poiché il primo termine è, per l'appunto, più generale, mentre il secondo specifica il modo in cui esso viene affrontato nell'opera in questione.

Per approfondire la logica di collegamento tra i film, è necessario tuttavia operare un'altra fondamentale distinzione, quella che pone in evidenza il *topic* e il *focus* delle rispettive storie. Osserviamo, quindi, come il *topic* proposto in *Io*, incentrato sulla domanda se abbandonare la Terra o rimanervi, sia affrontato anche in *The Midnight Sky*, *The Titan, The Wandering Earth* e *Lo Spazio che ci unisce*, con la differenza, rispetto allo stesso *Io*, che in questi film il *focus* è articolato su un'unica posizione, quella che abbiamo denominato "Cercare nuovi mondi abitabili". La risposta alla crisi dell'umanità viene trovata nello spazio: su un satellite di Giove (*The Midnight Sky*), su un satellite di Saturno (*The Titan*), in un altro sistema solare (*The Wandering Earth*) o su Marte (*Lo Spazio che ci unisce*).

Le storie di queste opere sono quindi strutturate, come quella di *Io*, secondo una logica tipica delle architetture narrative di classe *Beta*, poiché provano a mettere in discussione il nostro modo di concepire la realtà, immaginando la nostra esistenza lontano dal nostro pianeta. Esse, inoltre, presentano elementi tipici delle forme di narrazione di classe *Alfa*, data la rilevanza che riconoscono alla dimensione passionale del Soggetto protagonista, ai suoi valori, al problema della costruzione della sua identità, in funzione del suo rapporto con l'istanza di destinazione della sua vicenda (si pensi, per esempio, al caso di *The Titan*, in cui, come abbiamo anticipato, un soldato si sottopone a un esperimento scientifico per modificare il proprio corpo, in modo da trasformarsi in un essere nuovo, capace di sopravvivere su Titano, sotto gli occhi allo stesso tempo terrorizzati e determinati della moglie, che crede fermamente nel valore inestimabile di tutto questo, per la salvezza del genere umano). A differenza di *Io*, tuttavia, queste narrazioni non sono problematiche: nell'opposizione tra le categorie della *continuità* e della *discontinuità*, invece di lasciare spazio a sfumature e sottigliezze, esse propendono decisamente per la seconda posizione, affermando che la soluzione migliore per sopravvivere all'inabitabilità del pianeta è quella di modificare il proprio modo di essere, assumendo un'ottica non di conservazione e adattamento, ma piuttosto di innovazione ed esplorazione di nuove realtà.

Differente si presenta il caso de *La fine* e *I am mother*, le cui storie, partendo dal presupposto che l'essere umano rimarrà sulla Terra (uno dei *focus* di *Io*, "Sopravvivere", diventa il tema generale di questi due film), sviluppano un *topic* diverso. Al loro interno, infatti, ci si domanda che tipo di uomo risulterà più adatto a questo scopo. Le risposte che vengono fornite, però, sono dissimili, perché le riflessioni degli autori si dipanano attorno ad altri temi generali ancora: il rapporto tra l'uomo e la macchina dotata di intelligenza artificiale, per quanto riguarda *I am mother*, e quello tra le persone, in *La fine*. In *I am mother*, infatti, ci si chiede se, per sopravvivere, ci si possa affidare alla tecnologia informatica e cibernetica, progettata per riprodurre il lato migliore dell'essere umano, le sue conoscenze più avanzate, le sue concezioni più condivisibili del concetto di giustizia. In *La fine*, ci si domanda, invece, se di fronte alla catastrofe l'uomo possa farcela da solo, attingendo alle proprie risorse interiori, o se debba rassegnarsi ad ammettere la propria impotenza nei confronti della natura (soprattutto della propria, che lo porterebbe a reagire scompostamente ai cambiamenti disastrosi a cui va incontro). Osserviamo, quindi, come i quesiti di fondo di *I am mother* risultino legati al tema generale "Transumanesimo", già presente in *Io*, giustificando, in fondo, un accostamento tra i due film (sottolineiamo, tra l'altro, come *I am mother* condivida con *Io* anche la struttura argomentativa problematica), mentre *La fine* propone interrogativi molto diversi, inducendoci a ritenere che esso non debba essere collegato a questo genere di opere.

A *La fine* e *I am mother*, oltre che a *Io*, è associato anche *The Worthy*, particolarmente interessante per la nostra analisi. Ancora una volta, vi si affronta il tema generale della Terra divenuta inabitabile in un futuro prossimo (in questo caso, per colpa delle guerre e dell'inquinamento delle falde acquifere), si dà per scontato che si debba cercare di sopravvivere e ci si pone la domanda se l'uomo debba abbandonare il suo legame con la propria cultura tradizionale, modificando la propria idea di umanità, basata sull'idea che ce la si debba fare tutti insieme e che si debba essere responsabili gli uni degli altri. Un *topic*, questo, che si avvicina molto a interrogativi centrali sia in *I am mother*, sia ne *La fine*, dove in fondo si sostiene che una delle cause principali della catastrofe a cui andiamo incontro è il nostro *individualismo*, a cui è necessario porre rimedio grazie al nuovo modo di pensare inculcatoci dai robot dotati di intelligenza artificiale, oppure grazie all'amore verso le nuove generazioni (il protagonista de *La fine* è un padre che cerca a tutti i costi di salvare la propria famiglia). Apparentemente, dunque, *The Worthy* sembra non avere molto a che fare con *Io*, dove questo *topic* non è rilevante,

 doi:10.53136/979125994149004

eppure l'enfasi che al suo interno si pone, sulla necessità di privilegiare la continuità nei confronti della propria cultura di appartenenza, rispetto al cambiamento troppo repentino, nonché la struttura argomentativa di questo film, ancora una volta problematica (le posizioni innovative nei confronti della tradizione vengono seriamente prese in considerazione dagli autori, affrontando un tema sicuramente importante per il mondo arabo, da cui essi provengono), sono due caratteristiche che consentono di collegare molto da vicino le due opere. Questo ci induce a interrogarci sull'importanza di condividere lo stesso *topic*, per film che hanno la medesima struttura narrativa e argomentativa.

Se abbiamo riflettuto fin qui soprattutto sui tratti in comune tra *Io* e alcuni dei film a esso collegati da Netflix, è importante rilevare al contempo quali, tra le opere suggerite dal sistema di raccomandazione dell'azienda, non appaiono particolarmente pertinenti. Riprendendo ciò che abbiamo anticipato su *Spectral*, adesso è chiaro che quest'ultimo non condivide con *Io* alcun tema generale (non si rilevano infatti nel film riferimenti all'inabitabilità della Terra o alla vita nello spazio, né alla scienza o al transumanesimo), ma nemmeno una struttura argomentativa problematica o una struttura narrativa incentrata sulla domanda se sia da privilegiare la continuità o la discontinuità rispetto al modo di leggere il mondo in cui viviamo. Ma, come *Spectral*, vi sono altri film il cui collegamento con *Io* appare inopportuno: citiamo, ad esempio, *The App* (Italia, 2019), che focalizza l'attenzione sul tema dell'amore che l'uomo può provare per una macchina, un argomento interessante, ma non toccato in *Io* e comune, piuttosto, con *I am mother*, tra le opere di cui abbiamo scritto. Oppure, segnaliamo ancora, *Shanghai Fortress*, che, come anticipato, dietro la veste di film di fantascienza sulla guerra tra l'essere umano e le specie aliene, tratta in realtà di una storia d'amore, collocandosi a pieno titolo tra le narrazioni di classe Alfa.

5. Conclusioni

Quanto abbiamo illustrato sin qui può far meglio comprendere come, non soltanto in linea teorica, un'analisi più attenta, condotta con criteri scientifici fondati, può condurre a elaborare un sistema di imparentamenti e di raccomandazioni più efficiente di quelli attualmente adottati, da Netflix come da altre realtà dello stesso genere. Le perplessità che abbiamo avuto nel rilevare collegamenti poco giustificati sono in effetti spiegabili con l'impiego di criteri eccessivamente superficiali e troppo generici. Allo stato attuale, ad esempio, un'etichetta come "fantascienza" rischia di coprire una parte troppo ampia dell'offerta di Netflix – proprio perché, per motivi peraltro ben spiegabili, oggi l'interesse per questo tipo di narrativa è molto forte. Si tratta dunque di introdurre criteri più precisi: secondo il nostro modello, andando al di là dell'imprecisione del concetto di "genere" (peraltro da sempre criticato), indichiamo un'area tematica più ampia, o "tema generale", e a partire da questa le questioni specifiche cui un film fa in qualche modo riferimento – i suoi *topic* –, nonché la direzione in cui ne cerca le risposte – i *focus* testuali.

Pensiamo, inoltre, che nella percezione dello spettatore sia importante non solo l'argomento di cui si parla ma il modo in cui viene trattato, ciò che naturalmente è più difficile da cogliere senza strumenti semiotici. La nostra scheda d'analisi tocca in questo senso alcuni punti essenziali, impiegando (in maniera opportunamente semplificata) alcune categorie della più recente teoria della narrazione. Vogliamo sottolineare che non si tratta affatto di sottigliezze: lo scopo è quello di avvicinarsi a ciò che lo spettatore percepisce, al modo in cui viene o non viene catturato dalla storia, al ruolo che le strutture narrative e argomentative giocano nel produrre un effetto di sensatezza e di soddisfazione nel seguire una storia sullo schermo di casa. In effetti, Netflix cerca palesemente di avvicinarsi a questa dimensione con l'impiego di *tag* elementari del tipo "Avvincente" o "Intellettuale", ma è difficile pensare che queste etichette posseggano un'effettiva capacità di discriminare. Giustamente, dunque, se Netflix ci dà in qualche misura un'idea del tipo di caratteristiche che possono risultare rilevanti, noi abbiamo cercato di procedere oltre in questa direzione, cogliendo anche certi suggerimenti già presenti ma sviluppandoli in maniera più organizzata e sistematica. Il modello di analisi che abbiamo presentato in queste pagine è certamente perfettibile – per esempio, abbiamo deliberatamente deciso di non occuparci della componente patemica dei film, che richiederebbe uno studio a

parte – ma lo è proprio a partire dal fatto che cerca di proporre un insieme di categorie esplicite, non meramente suggestive. Si segnala, inoltre, la possibilità di individuare "parentele atmosferiche" tra i film, sottolineando l'interesse di chi scrive per le "atmosfere" delle storie, componenti che, per questioni di spazio, non vengono qui analizzate, rimandando una loro possibile indagine a tappe successive di studio.

Va aggiunto che né il modello empirico di Netflix né il nostro modello più elaborato sono fatti per definire i caratteri di un testo o le sue possibili connessioni in modo univoco e monodirezionale. Questo genere di categorizzazioni, considerando il testo sotto più aspetti possibili, apre per sua natura a una pluralità di modi di vederne l'identità e le connessioni. Se viene considerato primario un certo tipo di aspetto, il testo va inserito in una certa posizione all'interno di un dato reticolo dei possibili imparentamenti, se se ne considerano invece altri aspetti, il testo andrà inserito in un'altra posizione. Il gioco di tale molteplicità di prospettive consente senz'altro di indicare gradi diversi di correlazione, ma forse soprattutto apre la strada a un metodo di raccomandazione personalizzata, proseguendo sulla strada abbozzata con le attuali "percentuali di compatibilità". Le indicazioni che possono essere facilmente raccolte sulle preferenze di ciascuno spettatore possono infatti essere intese non solo nei termini semplici dei generi o dei temi che ciascuno preferisce ma anche nei termini più complessi di quali aspetti della definizione di un testo (quali voci della nostra scheda di analisi, per intenderci) ottengono implicitamente più attenzione da parte di quel certo utente. Si apre così la strada a un meccanismo d'imparentamento tra i testi che, grazie all'impiego di tecniche informatiche e statistiche meno elementari, può risultare decisamente più personalizzato e, di conseguenza, presumibilmente più utile.

Chiudiamo con un'ultima osservazione. Lo scopo di questo studio era tratteggiare un modo più efficace per categorizzare e collegare il materiale audiovisivo, nel caso di un servizio commerciale come quello offerto da Netflix. Sappiamo però che la categorizzazione tramite *tag* dei testi che circolano nella cultura diffusa, così come le forme del loro imparentamento in gruppi o in catene di connessione di qualche natura, sono temi caldi in una linea di riflessione che sta a cavallo fra la teorizzazione dei modi della testualità contemporanea e le applicazioni operative, soprattutto di tipo informatico. La nostra proposta va in questa direzione; se in questa sede ne abbiamo sottolineato soprattutto le valenze operative, ciò non dovrebbe occultare il rilievo anche teorico di questo tipo di esplorazioni. In fondo, il collegamento tra i testi che circolano in un determinato contesto culturale, servendosi di strumenti che ne mettano in luce le connessioni semanticamente più rilevanti, è sempre stato l'obiettivo di tanti semiologi, a partire dal lavoro di Lévi-Strauss sui miti delle culture dei popoli di tutto il mondo. L'idea è di arrivare a mettere a punto metodi di indagine e raggruppamenti testuali che gettino luce sul modo di pensare e di assegnare un significato alle cose, da parte di chi appartiene ai contesti che vengono studiati.

A questo proposito, in un passo successivo, risulterebbe opportuna anche una combinazione con forme adeguate di analisi *field*: questo potrebbe consentire di chiarire meglio i presupposti e le scelte categoriali su cui si fonda questo tipo d'impostazione. Nel mondo della ricerca semiotica, del resto, non c'è mai una separazione netta tra l'applicazione di un sapere costituito e la crescita delle conoscenze favorita dall'esplorazione di un dato ambito testuale. L'odierna narrativa di fantascienza, in particolare – lo si è potuto forse cogliere sullo sfondo di alcune nostre osservazioni – affronta temi che sono di fatto centrali nella ridefinizione di certe nostre importanti categorie culturali, e dell'idea stessa di ciò che siamo come esseri umani. Riflettere su come questi film sono costruiti va così inevitabilmente al di là di una raccolta di elementi utili per una strategia di raccomandazione commerciale. Va però sottolineato che la nostra ricerca non vuole porsi come un mero esercizio accademico, ma piuttosto come una metodologia di analisi di possibile utilizzo della piattaforma, per migliorare, e rendere maggiormente significativi, i propri suggerimenti di visione, con un conseguente potenziamento delle strategie di offerta proposte dal servizio.

 doi:10.53136/979125994149004

Bibliografia

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

Ferraro, G. *Il linguaggio del mito*. Roma: Meltemi, 2001.

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: Aracne, 2019.

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

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).

Greimas, A. J. e J. Courtes. *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette, 1979; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. Milano: Mondadori, 2007.

Lèvi-Strauss, C. *Anthropologie structurale*, Paris: Librairie Plon, 1964.

Propp, V. *Morfologija skazki*. St. Petersburg: Academia, 1928; trad. it. *Morfologia della fiaba*. Torino: Einaudi, 1966.

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

Santangelo, A. "On the meaning of narrative texts. Reconsidering Greimas' model in the light of a new socio-semiotic theory." In Martinelli D., Daubarienė A., Stano S., Varankaitė U. (eds,) *Cross, Inter, Multi, Trans. Proceedings of the 13th International World Congress of Iass/Ais*. Kaunas: 2017.

Santangelo, A. e A. Botta. "Raccomandazioni sociosemiotiche. Considerazioni sul significato dei suggerimenti di visione del sistema di raccomandazione di Netflix." *DigitCult* 5.2 (2020).