



**UNIVERSITÀ  
DI TORINO**

## **Università degli Studi di Torino**

Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione

*Corso di Laurea Magistrale in Comunicazione e Culture dei Media*

Tesi di Laurea in Semiotica delle Culture Digitali

**The Netflix Quantum Theory: un approccio  
sociosemiotico al sistema di raccomandazione**

Relatore:

**Prof. Antonio Santangelo**

Candidata:

**Bergantino Valeria**

846162



# Indice

<b>Introduzione</b>	7
<b>Capitolo I – Netflix e il modello sociosemiotico</b>	10
1.1 Origini del sistema di raccomandazione di Netflix	11
1.2 The Netflix Quantum Theory	12
1.3 Ogni cosa è un suggerimento	14
1.4 Limiti del sistema	18
1.5 Nuova proposta: il modello sociosemiotico	19
<b>Capitolo II – Il caso di Don’t Look Up</b>	23
2.1 Introduzione	23
2.2 Analisi topic/focus	24
2.2.1 Quadrato semiotico	25
2.2.2 Architetture narrative	43
2.3 Analisi patemica	45
2.3.1 Analisi dizionariale	45
2.3.2 Programma Narrativo dell’inquietudine	48
2.3.3 Quadrato semiotico dell’inquietudine	50
2.3.4 L’inquietudine a livello discorsivo	51
2.4 Ipotesi di categorizzazione	54
<b>Capitolo III – Studio comparativo: i film correlati</b>	59
3.1 <i>Awake</i>	59
3.1.1 Analisi topic/focus	60
3.1.2 Analisi patemica	61
3.1.3 Analisi enunciazionale	63
3.2 <i>Bird box</i>	64
3.2.1 Analisi topic/focus	65
3.2.2 Analisi patemica	68
3.2.3 Analisi enunciazionale	69

3.3	<i>Extinction</i>	70
3.3.1	Analisi topic/focus	71
3.3.2	Analisi patemica	73
3.3.3	Analisi enunciazionale	74
3.4	<i>La fine</i>	75
3.4.1	Analisi topic/focus	75
3.4.2	Analisi patemica	77
3.4.3	Analisi enunciazionale	78
3.5	<i>Spiderhead</i>	79
3.5.1	Analisi topic/focus	80
3.5.2	Analisi patemica	81
3.5.3	Analisi enunciazionale	82
3.6	<i>Spectral</i>	83
3.6.1	Analisi topic/focus	84
3.6.2	Analisi patemica	86
3.6.3	Analisi enunciazionale	86
3.7	<i>The Titan</i>	87
3.7.1	Analisi topic/focus	88
3.7.2	Analisi patemica	90
3.7.3	Analisi enunciazionale	92
3.8	<i>Freaks. Una di noi</i>	92
3.8.1	Analisi topic/focus	93
3.8.2	Analisi patemica	94
3.8.3	Analisi enunciazionale	95
3.9	<i>Night Teeth</i>	96
3.9.1	Analisi topic/focus	97
3.9.2	Analisi patemica	98
3.9.3	Analisi enunciazionale	99
3.10	<i>The Last Days of American Crime</i>	100
3.10.1	Analisi topic/focus	101
3.10.2	Analisi patemica	102
3.10.3	Analisi enunciazionale	104

3.11	<i>Come sono diventato un supereroe</i>	104
3.11.1	Analisi topic/focus	105
3.11.2	Analisi patemica	107
3.11.3	Analisi enunciazionale	108
3.12	<i>Beyond Skyline</i>	109
3.12.1	Analisi topic/focus	110
3.12.2	Analisi patemica	112
3.12.3	Analisi enunciazionale	113
3.13	<i>Alien Warfare</i>	113
3.13.1	Analisi topic/focus	114
3.13.2	Analisi patemica	115
3.13.3	Analisi enunciazionale	116
3.14	<i>The Cloverfield Paradox</i>	117
3.14.1	Analisi topic/focus	119
3.14.2	Analisi patemica	120
3.14.3	Analisi enunciazionale	122
3.15	<i>Interstellar</i>	123
3.15.1	Analisi topic/focus	125
3.15.2	Analisi patemica	128
3.15.3	Analisi enunciazionale	129
3.16	<i>iBOY</i>	131
3.16.1	Analisi topic/focus	131
3.16.2	Analisi patemica	133
3.16.3	Analisi enunciazionale	134
3.17	<i>Day Shift. A caccia di vampiri</i>	134
3.17.1	Analisi topic/focus	135
3.17.2	Analisi patemica	136
3.17.3	Analisi enunciazionale	138
	<b>Capitolo IV – Risultati</b>	140
4.1	Tema generale	140
4.2	Coppia topic/focus	141

4.3 Architetture narrative	143
4.4 Struttura argomentativa	145
4.5 Passioni	146
4.6 Enunciazione	148
<b>Conclusione</b>	151
<b>Bibliografia</b>	155
<b>Sitografia</b>	158
<b>Filmografia</b>	160

## Introduzione

Con oltre 231 milioni di abbonati<sup>1</sup> in tutto il mondo, che ne permettono il posizionamento al primo posto fra i player del settore di produzione e distribuzione di contenuti in streaming online, Netflix deve parte del proprio successo in ragione del singolare vantaggio competitivo che la distingue dalle altre piattaforme: il proprio brevettato sistema di raccomandazione. Con l'obiettivo di offrire la massima personalizzazione possibile nell'esperienza di fruizione di ciascun abbonato, incrementandone il gradimento e, conseguentemente, contenendo il tasso di abbandono, l'azienda ha messo in atto l'ambizioso progetto di interpretazione della macchina culturale che sottende il significato dei suoi contenuti, sviluppando un sistema per i propri suggerimenti capace di conciliare apparato umano e meccanico. Mediante un'attenta decostruzione dei singoli testi, operata dai *tagger* (interpreti di professione) servendosi della cosiddetta "Netflix Quantum Theory" ideata da Todd Yellin, ex-direttore della produzione della piattaforma, è stato possibile decodificare un'ingente quantità di variabili, caratteristiche etichettate ed indicizzate al fine di consentire una migliore correlazione fra testi simili. La combinazione, poi, con i dati emersi dall'operato meccanico degli algoritmi che monitorano il comportamento degli utenti è ciò che ha completato il sistema, rendendo disponibili per ciascun abbonato le raccomandazioni di maggiore interesse, programmando una personalizzazione che tiene conto di ogni variabile, dai generi di preferenza all'immagine di copertina più adatta.

Nel corso di questo elaborato ci si è dunque interrogati sulla reale possibilità dell'apparato di predire ed indovinare le preferenze di interesse di ciascuno dei propri clienti, effettuando collegamenti efficaci fra i titoli e proponendo loro primariamente contenuti che essi reputano significativi. Data la risposta parzialmente negativa a tale quesito, la proposta avanzata è quella di implementare nel sistema di raccomandazione, e in particolare nel lavoro di etichettatura dei contenuti, una

---

<sup>1</sup> (Stoll, 2023). Statistica relativa all'ultimo quarto dell'anno 2022.

metodologia d'analisi che affonda le proprie radici nella disciplina sociosemiotica. Basato sulle teorie di alcuni dei più influenti studiosi del settore, come Claude Lévi-Strauss, Algirdas Julien Greimas e Jacques Fontanille, tale approccio indaga i sistemi di segni, di portata culturale, che rendono pertinente la superficie di un testo ad un dato interprete che sia in grado di decodificarli. La rilevazione di tali configurazioni consente l'individuazione delle strutture narrative fondanti che reggono un contenuto, e dunque, che lo accomunano o distanziano da altri testi. L'integrazione di tale sistema alle già esistenti linee guida di valutazione dei contenuti da parte dei tagger, consentirebbe agli algoritmi di raccomandazione di operare suggerimenti ancora più personalizzati, rendendo riconoscibili i collegamenti tra le opere che veicolano i medesimi modelli culturali.

Il primo capitolo di questa ricerca è dunque dedicato alla considerazione della piattaforma in sé, lo sviluppo diacronico del sistema di raccomandazione ed il suo funzionamento attuale, basato sul già citato modello ibrido umano-computazionale, del quale vengono esplorate le caratteristiche ed i limiti. A tale proposito è stata proposta una soluzione che adotti il modello sociosemiotico in quanto parte integrante dell'analisi dei contenuti, esponendo le teorie che fanno da sfondo concettuale e applicativo allo studio strutturale singolo e comparativo dei testi. Al fine di verificare la validità di tale soluzione, il secondo capitolo è stato dedicato all'analisi approfondita di un titolo di partenza, *Don't Look Up* (McCay, 2021), verificando la pertinenza delle caratteristiche esplicite ad esso indicizzate (al momento della raccolta dei dati ai fini dello studio<sup>2</sup> consistenti nei termini Anticonformistico, Provocatorio e Arguto). Secondo un esame che ha preso le mosse dal modello greimasiano del percorso generativo del senso, sono state considerate le strutture narrative profonde che reggono il funzionamento del testo, procedendo per un percorso via via più superficiale, tenendo conto anche della sfera patemica e delle modalità di enunciazione, rivelatesi un elemento decisivo per l'interpretazione dei significati profondi di questo contenuto. Successivamente, il capitolo tre si è focalizzato sull'analisi dei titoli correlati, secondo il sistema di raccomandazione, al film di origine, reperiti nella sezione "Altri contenuti

---

<sup>2</sup> Periodo di riferimento: Ottobre 2022.

simili” della versione web di Netflix. Lasciando da parte i prodotti seriali e le saghe, che richiedono un tipo di studio differente per via della loro peculiare modalità di costruzione, è stato indagato il funzionamento di diciassette titoli, ciascuno esaminato seguendo il procedimento generale attuato per l’analisi di *Don’t Look Up*, che elenchiamo di seguito: *Awake* (Raso, 2021), *Bird box* (Bier, 2018), *Extinction* (Young, 2018), *La fine* (Rosenthal, 2018), *Spiderhead* (Kosinski, 2022), *Spectral* (Mathieu, 2016), *The Titan* (Ruff, 2018), *Freaks. Una di noi* (Binder, 2020), *Night Teeth* (Randall, 2021), *The Last Days of American Crime* (Megaton, 2020), *Come sono diventato un supereroe* (Attal, 2021), *Beyond Skyline* (O’Donnell, 2017), *Alien Warfare* (Jones, 2019), *The Cloverfield Paradox* (Onah, 2018), *Interstellar* (Nolan, 2014), *iBOY* (Randall, 2017), *Day Shift* (JJ Perry 2022). I risultati emersi da tale ricerca sono stati raccolti, infine, nel quarto ed ultimo capitolo, mettendone in luce la comparazione con il film di origine: da tale incrocio di dati è stato possibile rilevare le somiglianze e le differenze che accomunano o separano i titoli suggeriti dal sistema di raccomandazione al contenuto di partenza, consentendo l’elaborazione di alcuni tag, prettamente di stampo sociosemiotico, in grado di identificare e discriminare i tratti pertinenti che correlano i testi fra loro. L’implementazione di tale approccio alla generazione delle etichette, accompagnato al già esistente apparato per i suggerimenti, potrebbe dunque condurre ad una maggiore specificità nella decodificazione dei film, che si tradurrebbe facilmente in un’offerta più efficiente e maggiormente personalizzata per ciascun utente, aggiungendo valore a quella che viene definita la sua “Netflix Experience”, e, conseguentemente, contenendo le perdite dovute all’annullamento degli abbonamenti.

## Capitolo I

### Netflix e il modello sociosemiotico

“Figuring out how to bring unique joy to each member”. È con questo claim che Netflix presenta il proprio sistema di raccomandazione, finalizzato alla massimizzazione del gradimento dei propri consumatori mediante una totale personalizzazione dei suggerimenti, in modo che ricevano consigli per loro realmente significativi. È mediante il corretto funzionamento di tale sistema, infatti, che la piattaforma può assicurare un incremento nell’engagement dei propri utenti con il servizio (soprattutto in termini di ore di streaming) e una diminuzione del tasso di cancellazione degli abbonamenti. L’interrogativo che ci si pone, allora, è volto ad una possibilità di perfezionamento nel funzionamento di tale sistema che, come sostiene il suo stesso ideatore, Todd Yellin, è in costante evoluzione e progressione. Ciò che ci si domanda è se sia possibile rendere i collegamenti fra i contenuti del catalogo più significativi, attraverso un esame intrinseco delle matrici che costituiscono i singoli testi. Per indagare tale tematica, occorre addentrarsi nel concetto semiotico di significazione di un testo, inserito in un più ampio contesto di un modello culturale, vale a dire una configurazione discorsiva ricorrente retta da precise strutture narrative, che tengono insieme intere enciclopedie di segni. È proprio la discriminazione di tali tratti pertinenti che consente di instaurare delle connessioni fra contenuti che nella loro discorsivizzazione possono apparire molto distanti, e solo se il sistema di raccomandazione di Netflix sarà in grado di rilevarne la presenza si potranno ottenere suggerimenti davvero significativi. La proposta di questo elaborato è infatti quella di applicare le metodologie di analisi semiotica tratte da teorici come Claude Lévi-Strauss, Algirdas Julien Greimas e Jacques Fontanille all’esame testuale dei film, al fine di poterne ricavare dei microtag che siano maggiormente indicativi delle isotopie strutturali che ne reggono il funzionamento, consentendo un migliore collegamento fra testi pertinenti.

## 1.1 Origini del sistema di raccomandazione di Netflix

Fondata nel 1997 da Reed Hastings e Marc Randolph come azienda dot-com di noleggio e vendita di DVD spediti per posta, Netflix è stata una delle prime realtà a basare il proprio progetto d'impresa sull'astrazione computazionale. È nel 2000 che avviene l'introduzione del primo sistema di raccomandazione, mediante l'impiego del software di filtraggio collaborativo *Cinematch*, fase iniziale di un lungo percorso verso la totale personalizzazione dell'esperienza di visione sulla piattaforma. I consumatori avevano la possibilità di valutare il contenuto preso in prestito attribuendo al film un punteggio che variava da una a cinque stelle: raccogliendo queste informazioni, ed incrociandole con i dati degli altri utenti del servizio, Cinematch era in grado di costruire una mappa che, basandosi anche sui contenuti già visualizzati, permetteva l'emergere dei prodotti che sarebbero potuti essere di interesse per il consumatore, prevedendone dunque il suggerimento. Tuttavia, questo sistema non tardò a rivelare i propri limiti: l'algoritmo non teneva conto di informazioni in merito ad attori, registi, generi o anni di produzione, e richiedeva un input notevole da parte dei propri utenti, invitati a valutare con costanza e regolarità i contenuti noleggiati. Nello specifico, si trattava di un approccio matematico ai suggerimenti, che ignorava le complessità dei testi in quanto macchine culturali (Finn, 2017).

Al fine di far fronte a tali difficoltà, e permettere una crescita ad ambizione esponenziale, nel 2006 venne messa a punto quella che Finn, nel proprio libro "Che cosa vogliono gli algoritmi?", definisce come *cultura algoritmica 1.0*: il premio Netflix. Il concorso matematico di machine learning, bandito dall'azienda al fine di migliorare di almeno il 10 per cento il proprio algoritmo di raccomandazione, offriva alla squadra di informatici e statistici vincente un premio di un milione di dollari, e basava il proprio funzionamento sul modello di grandi competizioni già note, come quella del premio Loebner. Il risultato vincente arrivò solamente tre anni dopo, quando un team formato da altre squadre preesistenti chiamato Bellkor's Pragmatic Chaos presentò un algoritmo che incrociava dati matematici indicativi, ad esempio, di caratteristiche temporali di visione (come "giorno feriale" o "fine settimana"), con quelli delle valutazioni di gradimento in termini di stelle. Inoltre, la transizione dalla distribuzione postale allo streaming, iniziata nel 2007, aveva permesso all'azienda di avere accesso a dati riguardanti le statistiche di visualizzazione. Tuttavia, nonostante

l'ottimo risultato ottenuto con il concorso, Netflix decise di non incorporare il nuovo algoritmo perfezionato a causa dell'inaccuratezza di quest'ultimo tipo di dati nella valutazione di un prodotto di alta influenza culturale come un film: due utenti avrebbero potuto dare la stessa valutazione al medesimo contenuto, ma focalizzando la propria attenzione su aspetti diametralmente diversi; conseguentemente, non si sarebbe saputo in ragione di quale fattore decidere se consigliare o meno un dato titolo. Come riporta Finn, "La logica della macchina culturale batte le statistiche, e gli esseri umani sono lasciati a ricreare significato negli spazi tra le strutture ascetiche delle scale di valutazione a cinque stelle" e ancora "condensare un'esperienza cinematografica di due ore in una sola cifra ci impone di inventare nuovi strumenti intellettuali, una serie di giustificazioni o livelli di classificazione da usare per dare una valutazione" (Finn, 2017: 114-115).

Consapevole della necessità di superare questo modello, parallelamente ai concorsi Netflix iniziò a studiare un sistema in grado di "calcolare la cultura" (Finn, 2017: 116), di comprendere i contenuti e i loro consumatori, al fine di intercettare le infinite sfumature caratterizzanti i gusti personali unici di ciascun utente. Per poter soddisfare il requisito di alta personalizzazione, era necessaria la strutturazione di un database estremamente complesso, in cui ogni contenuto audiovisivo, dai film alle serie tv, fosse analizzato e categorizzato mediante delle etichette altamente specifiche.

## 1.2 The Netflix Quantum Theory

Mentre il modello che abbiamo definito come *cultura algoritmica 1.0* trattava i contenuti della piattaforma come scatole nere culturali (Finn, 2017.), il cui impatto era misurabile solo in termini di valutazione scalare degli utenti, l'introduzione del modello dell'*algoritmo 2.0* ha preso avvio dallo studio approfondito e meticoloso di ciascun prodotto del catalogo, esaminandone caratteristiche come i contesti di produzione, i diritti di utilizzo, i generi di pertinenza, o ancora i nomi di attori e registi. A capo di tale progetto, ideato già a partire dal 2006, c'erano una serie di ingegneri e Todd Yellin, dirigente incaricato della ristrutturazione e autore della cosiddetta "Netflix Quantum Theory": in un grande e dettagliato sforzo analitico, tale teoria, contenuta in un'accurata guida di trentasei pagine, proprietà intellettuale confidenziale

dell'azienda, dava indicazioni atte al rilevamento mediante decostruzione e alla misurazione di un elevatissimo numero di microtag (almeno 76.897, come emerso da una ricerca di Madrigal<sup>3</sup>), in grado di posizionare i contenuti secondo uno scenario sistematico di aspettative di genere. Il monitoraggio di variabili di differente natura, dall'intensità dei personaggi femminili alla risoluzione del finale, ad esempio, ha consentito all'azienda di mettere a punto un sofisticato modello algoritmico che, incrociando i dati ottenuti, rendesse conto delle relazioni culturali intercorse tra i singoli prodotti audiovisivi. Ogni titolo del catalogo sarebbe stato così etichettato secondo un elaborato sistema di tag, la cui combinazione avrebbe generato una complessa tassonomia di caratteristiche in riferimento ad informazioni come il genere, l'atmosfera, l'enunciazione, il luogo di ambientazione, la personalità e la moralità dei protagonisti, il loro lavoro nella narrazione, e molte altre. Il nome, "Netflix Quantum Theory", fa infatti riferimento proprio ai microtag, le più piccole parti di significato o, come li descrive Yellin, "pacchetti di energia" (Madrigal, 2014), che compongono ogni film. Partendo da questa base di dati, l'intervento degli ingegneri è poi consistito nella creazione di una sintassi per i macro-generi.

Nell'approfondita ricerca condotta per il suo articolo dal titolo *How Netflix Reverse-Engineered Hollywood*, Madrigal indaga il funzionamento di tale sistema di etichettatura, analizzando i fattori tenuti in considerazione per la creazione dei suddetti generi, e arriva a determinare uno schema ripetitivo, consistente nel susseguirsi dei seguenti elementi rilevati sempre nello stesso ordine:

*Regione di produzione + Aggettivi + Genere + Tratto da/Basato su... +  
Epoca/Decennio di ambientazione + Tema + Età di riferimento del target.*

Sebbene non tutti i contenuti fossero catalogati secondo ciascuna di queste categorie, e di quelle presenti fossero (e siano tutt'oggi) solo poche quelle a emergere nell'interfaccia dell'utente, questo pattern è stato in grado di sintetizzare generi ai quali non corrispondesse alcun film, indicando un universo possibile, ancora inesplorato, dei contenuti cinematografici. In questo senso, Netflix non è stata solo capace di

---

<sup>3</sup> Madrigal A. (2014) *How Netflix Reverse-Engineered Hollywood*. The Atlantic.

proporre ai propri abbonati prodotti di loro gradimento, ma ha indagato le ragioni che spingono a tali preferenze, celandole all'inconsapevole consumatore finale, assumendo quindi il ruolo di quello che il giornalista chiama uno "strumento per l'introspezione" (Madrigal, 2014).

Citando nuovamente Finn, la nuova metodologia è stata "un ambizioso salto in avanti nell'espansione del terreno calcolabile, in cui si dichiara che concetti culturali complessi come la leggerezza o la nerezza dell'umorismo di un film si possano quantificare", in grado dunque di consentire un'individuazione ottimale dei desideri di visione del consumatore. Ad occuparsi di questo ampio lavoro interpretativo non potevano essere delle macchine, bensì degli etichettatori umani, i tagger, il cui compito era (ed è ancora oggi) innanzitutto quello di visionare e categorizzare ogni testo, e successivamente, di valutare su una scala numerica i singoli microtag generici, attribuendo un valore per ognuno di essi a ciascun film o serie. La combinazione di questi tag con i dati relativi alle abitudini di visione dei propri utenti è stato il vero vantaggio competitivo di Netflix, che ha portato la piattaforma al successo odierno, e che ha consentito persino la generazione di prodotti audiovisivi basati nella loro creazione su calcoli algoritmici indicativi delle caratteristiche di gradimento per il proprio pubblico (è esemplare in questo senso il caso di *House of Cards*).

### **1.3 Ogni cosa è un suggerimento**

Il sistema di raccomandazione odierno funziona ancora secondo un modello ibrido umano-computazionale, consistente in prima istanza in un lavoro interpretativo, portato a termine dai tagger di Netflix secondo il processo precedentemente esposto, e in secondo luogo in un lavoro meccanico, operato da algoritmi in grado di monitorare le scelte di visione degli utenti ed imparare da esse, in modo da poter proporre loro contenuti sempre più significativi. Al fine di operare le raccomandazioni, l'algoritmo si serve di una grande mole di dati specifici, suddivisibili in dati espliciti, come i like assegnati ai contenuti graditi, e dati impliciti, tra cui citiamo: le informazioni relative al dispositivo utilizzato dal consumatore; l'orario ed i giorni della settimana prediletti per la visione; l'intensità della stessa (misurando le pause, gli avanzamenti rapidi, le scene riprodotte più volte, i prodotti lasciati in sospeso e mai ripresi); le valutazioni di

altri titoli; le informazioni sui contenuti (come il genere, le caratteristiche o l'anno di uscita); la sezione della piattaforma nella quale il consumatore viene in contatto con un titolo; le raccomandazioni mostrate ma non considerate in ogni sessione di visione; le preferenze degli abbonati al servizio con gusti simili. L'accumulo di queste metriche identifica il singolo spettatore basandosi sul suo comportamento, mediante la codificazione di tracce lasciate inconsapevolmente, le quali però sono necessarie alla costruzione algoritmica di quella che Finn definisce la nostra "personalità digitale", incredibilmente specifica ma anche altamente astratta (Finn, 2017).

Come riferito da Chong in un articolo in cui conduce un'analisi approfondita del funzionamento del sistema<sup>4</sup>, circa l'80% dei contenuti guardati dagli abbonati proviene dal cosiddetto *Netflix Recommendation Engine* (NRE), guidato da un team di sviluppo appartenente al dipartimento denominato "Netflix Research", che si occupa dell'affinamento algoritmico. Il sistema di raccomandazione della piattaforma si fonda su due approcci: il filtraggio basato sui contenuti (content-based filtering) e il filtraggio collaborativo (collaborative filtering). Il primo si occupa di proporre dei prodotti all'utente basandosi sul suo storico di visualizzazione, sulle ricerche effettuate e sulle informazioni riguardanti la sua attività sulla piattaforma, focalizzando la propria attenzione sugli elementi per i quali è stato mostrato maggiore interesse, e consigliando, di conseguenza, contenuti con caratteristiche simili. Il filtraggio collaborativo, invece, agisce mediante l'individuazione di utenti le cui scelte di visione e i cui gusti siano simili a quelli dello spettatore di partenza, suggerendo film o serie tv a cui i primi hanno dato una valutazione positiva. Quest'ultimo approccio è utilizzato anche da altre piattaforme OTT, come Spotify o Amazon. Mediante il filtraggio collaborativo è possibile costituire quelle che Netflix denomina "taste communities", cioè dei gruppi predisposti in ragione di un'affinità di preferenze e gusti, in grado di captare persino i pubblici più di nicchia, mediante l'individuazione delle caratteristiche latenti: queste consistono in aspetti di un dato contenuto che il consumatore gradisce, ma che non riesce ad identificare né descrivere. Gli algoritmi che si occupano di tali caratteristiche sono in grado di estrarre pattern e modelli

---

<sup>4</sup> Chong, D. (30 aprile 2020). *Deep Dive into Netflix's Recommender System*. Towards Data Science.

ricorrenti dal bacino di dati a disposizione, composto dai micro-tag, e formulare delle nuove categorie, più sofisticate e derivate, alcune delle quali non hanno ancora un corrispondente in termini di contenuto. Tuttavia, essendo latenti, tali etichette rimangono spesso nascoste all'interfaccia dello spettatore, e costituiscono un'alternativa computerizzata ai classici generi cinematografici.

Secondo una ricerca di Gomez-Uribe e Hunt<sup>5</sup>, due ricercatori che hanno lavorato personalmente al sistema di raccomandazione della piattaforma, già nel 2015 le analisi sul comportamento dei consumatori mostravano la loro facilità di perdita di interesse: dopo aver navigato per un periodo di tempo che va dai 60 ai 90 secondi, avendo scrutinato tra i 10 e i 20 titoli (di cui forse solo un paio nel dettaglio), il consumatore o trova un contenuto di interesse o lascia la piattaforma. Al fine di ridurre il rischio di abbandono, è dunque necessario proporre contenuti significativi per l'utente singolo, ancor di più oggi, in cui il terreno competitivo in cui opera Netflix è popolato da nuovi colossi dello streaming, come Prime Video o Disney Plus. È proprio in questi termini che, il sistema di raccomandazione della piattaforma, viene considerato il vantaggio competitivo dell'azienda. Tale sistema, che come abbiamo visto è retto meccanicamente da una serie di differenti algoritmi, costituisce quella che gli autori definiscono la "Netflix experience", le cui potenzialità preminenti emergono nella homepage personalizzata di ciascun abbonato. Alla costruzione di questa pagina collaborano differenti algoritmi, tra cui: il Personalized Video Ranker (PVR), che organizza i contenuti del catalogo che potrebbero essere di interesse per l'utente in differenti file, caratterizzandole secondo indicatori specifici (come il genere o altre categorie<sup>6</sup>); il Top-N Video Ranker, in grado di proporre un numero ridotto ma altamente personalizzato di raccomandazioni prelevato esaminando l'intero catalogo, fornendo dunque, potenzialmente, una combinazione di risultati unica per ciascun utente; il Trending Now, algoritmo che si occupa dell'individuazione dei contenuti di tendenza o ad occorrenza ripetitiva e costante (ad esempio film di Natale a dicembre),

---

<sup>5</sup> Gomez-Uribe, A. Hunt, N. *The Netflix Recommender System: System: Algorithms, Business Value, and Innovation*.

<sup>6</sup> Al momento di questa ricerca, ad esempio, visto l'alto numero di film a tema fantascientifico visionati, alcune delle file proposte sono intitolate "Film di fantascienza", "Fantascienza futuristica", o ancora "Fantascienza anticonformistica e spiazzante".

oppure ad occorrenza unica e breve, legata ad un forte interesse per poco tempo; la fila del Continua a guardare, organizzata secondo una stima della possibilità che lo spettatore possa riprendere la visione di un contenuto che ha lasciato a metà (basando l'interesse su dati riguardanti la quantità di tempo passata dall'abbandono del film o serie, il punto di uscita – inizio, metà o fine del testo -, quali altri titoli sono stati visti successivamente, e i dispositivi utilizzati); il Video-Video Similarity (SIMS), algoritmo che costituisce la fila denominata “Perché ti è piaciuto...” basando le proprie raccomandazioni su un singolo contenuto visionato, senza tenere conto però della personalizzazione, anche se la decisione di quale fila preconstituita suggerire è basata sulle preferenze uniche dell'utente. Infine, citiamo l'algoritmo di ausilio per lo spettatore per orientarsi nella sua scelta fra i titoli propostigli: l'Evidence Selection Algorithm, che discrimina le informazioni personalizzate da mostrare riguardo al contenuto in termini di riassunto, menzione di premi, di cast di rilievo, immagini di copertina ed altri dati, selezionati appositamente per incontrare i gusti del singolo abbonato. Come notano gli ingegneri dell'azienda, con l'avvento dello streaming online ogni cosa è diventata un suggerimento, e l'obiettivo di Netflix è quello di informare intenzionalmente gli utenti della capacità di adattamento, da parte della piattaforma, ai loro gusti.

Questa retorica sembra avere grande successo in parte proprio in ragione del fatto di essere celata, nel suo funzionamento, agli occhi dello spettatore. Le figure dei valutatori, dei tagger, rimangono nascoste in quanto facenti parte di una sorta di scatola nera, portando l'attenzione solo sull'efficacia meccanica della personalizzazione dettata dal sistema algoritmico: quest'ultimo, essendo considerato un riflesso oggettivo degli interessi e dei desideri degli utenti, genera in loro un senso di fiducia legato alla precisione matematica; al contrario, l'introduzione della figura umana in questo processo, potrebbe portare all'insorgere della diffidenza, all'instaurarsi di un dubbio nel giudizio della validità di suggerimenti consigliati da persone che potrebbero basare le proprie valutazioni su criteri e gusti differenti da quelli dell'utente, lasciando un indizio della propria personalità. Tuttavia, come è emerso dall'analisi fino a qui condotta, l'interpretazione umana è necessaria al fine di garantire il funzionamento della macchina culturale, ma è proprio in ragione di tale bisogno che si dovrebbe

stabilire un metodo di decodificazione scientifico, consolidato in una disciplina che, come la semiotica, affonda le proprie radici nella ricerca del senso.

#### **1.4 Limiti del sistema**

Nonostante questo nuovo modello algoritmico 2.0 sia una grande fonte di innovazione, capace di collocare la piattaforma al primo posto tra quelle che offrono il medesimo servizio, e in grado di fare parzialmente fronte al divario tra elaborazione meccanica e cultura, sono ancora presenti delle disomogeneità che sembrano creare spaccature fra le strutture logiche della teoria quantistica e le modalità di consumo dei contenuti. Ci si può chiedere, allora, se i prodotti audiovisivi suggeriti dal sistema di raccomandazione siano realmente di interesse degli utenti, interrogando l'effettiva capacità degli algoritmi di predire i gusti e le preferenze dei propri abbonati, individuando ciò che di significativo c'è in un testo. Ancora, ci si domanda se i tag impiegati nel processo di etichettatura siano adatti e sufficienti per l'identificazione delle strutture e dei meccanismi profondi che sono in grado di accomunare contenuti simili, riconoscendone la derivazione da modelli culturali comuni o, allo stesso modo, di distanziare quelli dissimili, individuandone le discrepanze in via differenziale.

La risposta a questi quesiti rimane, ad oggi, parzialmente negativa. Dallo scrutinio dei tag caratterizzanti i testi che saranno oggetto di esame in questo elaborato, e dalla valutazione delle strutture profonde del loro senso, che verranno analizzate, emerge la problematica mancanza, applicabile su scala più ampia, di termini che descrivano sia l'apparato passionale prevalente nei differenti contenuti, sia il funzionamento delle strutture narrative profonde e degli apparati enunciazionali che ne costituiscono le fondamenta comunicative, determinando una parte consistente del loro significato. Conseguentemente, tale lacuna non consente la generazione di una rete di contenuti abbastanza solida nella propria costituzione da risultare pertinente rispetto alle attese dello spettatore, difetto che si traduce in proposte di suggerimento non sempre autenticamente significative per quest'ultimo.

## 1.5 Nuova proposta: il modello sociosemiotico

Al fine di ovviare a tale mancanza, questo elaborato propone di applicare i metodi di indagine di pertinenza sociosemiotica all'analisi dei contenuti suggeriti dal sistema di raccomandazione di Netflix ad un titolo di partenza, consistente in questo caso in *Don't Look Up*, con l'obiettivo di individuare ciò che rende i testi significativi.

In questo senso, prendiamo le mosse dal già citato concetto di derivazione semiotica di modello culturale, inteso in quanto “configurazione discorsiva ricorrente” (Santangelo, 2013: 120) che utilizziamo al fine di assegnare un significato, dunque un effetto di senso, alla realtà di cui facciamo esperienza: tali modelli culturali sono le medesime matrici su cui facciamo affidamento nella costruzione di un testo, nell'assemblaggio dei segni e dei suoi codici, al fine di renderlo riconoscibile, rilevante ed interpretabile ad un lettore che ne condivide le regole di decodificazione. Un testo può essere tuttavia passibile di differenti interpretazioni, in ragione dei molteplici modelli culturali che ne reggono il funzionamento nelle sue differenti parti: sono queste le matrici da indagare al fine di operare collegamenti realmente di interesse per uno spettatore, correlando argomenti sui quali si assumono posizioni simili e punti di vista concordi, consentendo dunque il reperimento degli stessi tratti di pertinenza. Queste configurazioni sono responsabili del nostro immaginario, e un sistema di raccomandazione che voglia indovinare le preferenze dei propri utenti dovrebbe essere in grado di discriminarle, offrendo così suggerimenti maggiormente significativi, personalizzati e specifici.

L'esame delle matrici costituenti dei singoli testi, prende avvio dalle teorie di Greimas e del *Percorso Generativo del Senso* da lui formulato: partendo da una configurazione profonda e astratta, corrispondente alla base valoriale antitetica che anima lo sviluppo di qualsiasi narrazione e che ne sorregge le strutture semio-narrative, tale percorso ha l'obiettivo di descrivere il significato più intrinseco dei suoi tratti costitutivi, procedendo progressivamente per un'analisi di strutture via via più superficiali, responsabili della discorsivizzazione, tematizzazione e figurativizzazione di un testo. È seguendo questo modello che ogni analisi di questo elaborato ha preso avvio dall'individuazione delle assiologie, positive o negative, che investono in profondità le storie raccontate e che, nella loro contrapposizione, contraddizione e

implicazione, costituiscono il meccanismo su cui si basa il senso della narrazione che segue: è così che per ogni contenuto esaminato si è individuato un tema generale declinato secondo un *topic* specifico, un “contenuto rovesciato” definente un’area problematica di discussione (Ferraro, 2013), e un *focus*, valore positivo, generalmente affermato al termine della narrazione, corrispondente a quanto sul tema viene espresso. La logica di correlazione fra questi due concetti propone spesso narrazioni in cui sono messi in scena i rapporti intercorsi nell’interazione tra un pensiero diffuso ed una prospettiva originale, ad esempio. In questa struttura, nota nei termini di architettura di classe Alfa, è possibile riconoscere la dialettica molto diffusa tra un’istanza di Destinazione ed una di Prospettività, ciascuna portatrice dei propri sistemi di valori, in grado di stabilire tra i due principi relazioni di tipo conflittuale, di mediazione forzata, di manipolazione, o ancora di contratto: tutti i film che verranno presi in analisi riporteranno infatti uno o più di questi rapporti, rivelando in certi casi un’equisomiglianza, in altri invece difformità, caratteristiche non rilevate dal sistema di raccomandazione della piattaforma. I contenuti considerati presenteranno altresì elementi appartenenti ad altre due architetture narrative, quelle di classe Beta e Gamma: le prime, concentrate sulla presentazione dell’ordine logico del reale, possono mostrarne il sovvertimento mediante l’esplorazione di condizioni altre, ponendosi in alcuni casi come una sorta di rappresentazione metaforica della realtà; le seconde sono invece volte alla problematizzazione del rapporto tra quest’ultima ed un soggetto, interrogandosi sull’attingibilità della conoscenza della verità del mondo.

In seguito, si è proseguito con la considerazione della componente emotiva, alla quale è attribuito un ruolo decisivo nella costruzione dei testi narrativi. Al fine di operare tale indagine, ci si è avvalsi delle teorie esposte da Greimas e Fontanille nell’analisi dell’area di studi dedicata alla semiotica delle passioni, con l’obiettivo di rilevare la concordanza o la dissonanza, cognitiva e pragmatica, identificativa della sfera patemica di riferimento in ciascun testo. Secondo gli autori, una narrazione è composta da una sequenza di stati attraversati dal protagonista, denominati “modalizzazioni del soggetto”: la prima di queste, quella del /volere/, è quella che dà avvio alla vicenda, ponendo il personaggio in uno stato di disgiunzione da quello che egli definisce come proprio Oggetto di Valore euforico, carico di valori e di significati per lui positivi, col quale cercherà di congiungersi nel dipanarsi della vicenda. È

proprio la condizione di giunzione (con- o dis-) in relazione all'oggetto valorizzato che genera nel soggetto l'insorgenza di una condizione patemica. Nelle analisi condotte in questo elaborato, seguendo la metodologia di esame messa in atto da Greimas e Fontanille, sarà possibile evidenziare le strutture fondamentali che guidano le tensioni generatrici degli stati patemici con maggiori isotopie, rilevando dunque la possibilità di correlazione, su un piano passionale, dei titoli proposti dalla piattaforma.

Infine, lo sfondo teorico a cui è indispensabile fare riferimento per una visione complessiva e comparativa necessaria ad un'indagine che si occupi di rilevare i caratteri comuni che rendono pertinenti le correlazioni fra testi differenti, è quello dell'antropologo francese Claude Lévi-Strauss. L'opera dello studioso, concentrata in larga misura sulle analisi delle mitologie indigene americane, si basa sul principio di origine saussuriana di differenzialità, secondo il quale "l'identità di un segno è sempre e soltanto definibile in termini negativo-differenziali, analizzando la rete di relazioni che lo lega agli altri elementi del sistema" (Ferraro, 2018: 182). Conformemente a questa prospettiva è dunque possibile riconoscere una medesima unità semiotica (che Lévi-Strauss denomina "mitema", in ragione del proprio oggetto di studio) dotata di uno stesso valore seppur declinata per mezzo di entità, e in contesti narrativi, completamente differenti. Questo conduce alla costituzione di una variante di un medesimo mitema: elementi vicendevolmente sostituibili sono infatti dotati delle stesse caratteristiche pertinenti, e sono altresì portatori dei medesimi valori semantici. In particolare, svolge un ruolo pivotale il già citato meccanismo della pertinenza, per via del quale è possibile discriminare i tratti significativi di ciascun elemento testuale calato in un determinato contesto, i quali possono poi essere comparati e distinti, o accomunati, alla luce del principio differenziale, che ne determina l'identità semiotica. È tenendo in considerazione tale metodo che si è proceduto, nel corso di questo elaborato, alla rilevazione e al confronto degli elementi *equisimili* (cioè intercambiabili, seppur non uguali, per via dei tratti pertinenti che li caratterizzano) fra i differenti testi suggeriti dal sistema di raccomandazione di Netflix in relazione a *Don't Look Up*, con l'obiettivo di valutare la validità di tali collegamenti e, conseguentemente, la loro proposta ad un utente che potrebbe trovarli significativi.

Sfruttando le basi metodologiche sino ad ora esposte, sarebbe possibile condurre un'analisi più dettagliata e specifica delle strutture che reggono il funzionamento

profondo di un testo, individuandone le matrici che compongono i differenti modelli culturali dei quali ci si serve per decodificarne ed interpretarne il contenuto. Sviluppando quindi dei tag di stampo sociosemiotico, attenti a questi aspetti, sarebbe possibile costruire una rete di significati in grado di generare raccomandazioni realmente rilevanti per i fruitori della piattaforma, adatte ad offrire emozioni uniche a ciascun utente.

## Capitolo II

### Il caso di *Don't Look Up*

#### 2.1 Introduzione

*Don't Look Up*, film del 2021 diretto da Adam McKay, racconta in chiave satirica e metaforica una realtà molto vicina a quella che ci riguarda, ponendosi come uno specchio della società in cui viviamo: la Terra è minacciata dall'incombere della cosiddetta Cometa Dibiasky, dal nome della dottoranda in astronomia responsabile della scoperta, Kate Dibiasky. Il corpo celeste, dal diametro compreso tra i 5 e i 10 km, si trova sulla traiettoria della Terra e l'impatto, che causerebbe l'estinzione di massa del genere umano, è previsto a sei mesi e 14 giorni di distanza dal momento della scoperta. Kate, accompagnata dal suo mentore, il Professore di astronomia Rendall Mindy, si reca di urgenza alla Casa Bianca per avvertire la Presidente degli Stati Uniti d'America, Janie Orlean, dell'imminente minaccia, in modo da programmare un piano emergenza per deviare la traiettoria del corpo celeste, salvando dunque l'umanità. Da questo momento la narrazione assume su di sé un pluralismo di punti di vista, e conseguentemente di piani d'azione (e non azione), volti a far fronte alla catastrofe, ma ciò non farà altro che portare ad un'inevitabile conclusione nefasta. In primo luogo, la comunità scientifica, rappresentata da Mindy e Dibiasky, tenta di far sentire la propria voce e proporre soluzioni sulla base di fatti certi e verificati, ma la loro credibilità viene costantemente messa in dubbio e il problema minimizzato; in secondo luogo, le grandi autorità governative e tecnologiche statunitensi, potenzialmente in grado di far fronte alla minaccia grazie ai mezzi di cui dispongono, agiscono in ragione della logica capitalistica del profitto, manipolando e corrompendo coloro che li circondano al fine di giovare narcisisticamente a loro stessi; infine vi è la società, spaccata tra le due fazioni del *look up* e del *don't look up*, tra coloro i quali danno credito alla comunità scientifica e coloro che invece si fidano ciecamente delle autorità, con tutte le conseguenze sociologiche e culturali che tale divisione comporta.

I tag<sup>7</sup> con i quali Netflix cataloga questo contenuto sono: Film di fantascienza, Drammi a sfondo sociale, Commedie, per quanto riguarda i generi; Anticonformistico, Provocatorio e Arguto, in merito alle caratteristiche. Al fine di verificare l'accuratezza di categorizzazione di queste ultime, procediamo ad un esame approfondito del testo secondo le strutture del percorso generativo del senso formulato da Greimas, per poi soffermarci sull'aspetto più concernente la sfera della soggettività e dell'affettività, secondo uno studio di analisi delle passioni, concludendo infine con considerazioni in merito all'enunciazione peculiare che caratterizza questo film, distinguendolo da altri del medesimo genere. Tale percorso sarà utile a riscontrare le strutture profonde che reggono i meccanismi di questo prodotto audiovisivo, le quali consentiranno il reperimento di nuovi tag potenzialmente più adeguati ed efficaci, in grado di migliorare la funzionalità del sistema di raccomandazione di Netflix e, di conseguenza, l'esperienza d'uso dei clienti della piattaforma.

## 2.2 Analisi topic/focus

*Don't Look Up* mette in scena il tema generale della Terra minacciata da una catastrofe di portata globale, in grado di porre fine all'esistenza del genere umano, riflettendo sulle scelte che la società attuerebbe al fine di evitare l'estinzione di massa. Questo tema si rende evidente sin da subito nel testo, a quattro minuti dall'inizio del film, quando la dottoranda Kate Dibiasky e il Professor Mindy, calcolando la distanza della cometa dalla Terra e la velocità con cui il corpo celeste viaggia, vengono a conoscenza dell'imminente impatto.

Relativamente a questo tema, il topic sul quale gli autori concentrano l'attenzione è quello del modo in cui l'umanità decide di reagire e agire dinnanzi all'annuncio di una minaccia di tale portata: alcuni si comportano in maniera lodevole, tentando di trovare soluzioni che permettano al genere umano di sopravvivere minimizzando le conseguenze negative; altri agiscono in maniera deplorabile, manipolando (direttamente o indirettamente) la collettività al fine di un arricchimento personale, assetati di potere; la società si divide, polarizzata tra le due fazioni appena

---

<sup>7</sup> Periodo di riferimento: Ottobre 2022

citare; infine, alcuni mostrano un'indifferenza dettata da diverse ragioni, per certi forzatamente indotta e per altri di natura ideologica. Questa pluralità si traduce più ampiamente nella dicotomia già citata, e più che mai contemporanea, fra autorità scientifica e autorità governativa, o ancora fra quelle categorie che Lorusso chiama "autorevolezza epistemica" e "autorità" o "istanza di manipolazione del sapere", in un contesto in cui la prima tramonta a favore di un dissimulato dilagare della seconda (Lorusso, 2018). La domanda drammaturgica relativa a questo topic potrebbe dunque essere la seguente: in una Terra in cui la sopravvivenza dell'umanità è minacciata dall'abbattersi di un disastro naturale, bisogna schierarsi dal lato del *look up* o del *don't look up*? Vale a dire, si dovrebbero ascoltare coloro che non solo 'guardano in alto' letteralmente, quindi volgono lo sguardo verso un fenomeno che si sta oggettivamente e fisicamente manifestando, ma che *look up* anche nel senso letterale del verbo frasale, cioè di 'ricercare informazioni', di attinenza ad un bacino di dati scientificamente dimostrati? Oppure si dovrebbe parteggiare per coloro che, dotati di potenti mezzi e capacità decisionale, invitano a fidarsi ciecamente, privandosi dunque di uno sguardo informato, consapevole ed autodeterminato, e favorendone uno subordinato e asservito?

Con il prevalere di un generalizzato atteggiamento deplorabile, il focus di questo testo vuole dimostrare che la nostra società – egocentrica, egoistica, narcisistica e affetta da delirio di onnipotenza - non può che sopperire dinnanzi alla propria inettitudine e al potere dell'istanza naturale (e possibilmente divina, dati i numerosi riferimenti religiosi presenti nel film): la messa in scena di tale epilogo, mira infatti a provocare lo spettatore, stimolando in lui la riflessione in merito ai propri atteggiamenti nei confronti delle problematiche che lo affliggono in prima persona in quanto parte integrante della collettività, invitando ad agire in maniera differente rispetto ai personaggi del film, dunque mediante l'unione delle forze.

### 2.2.1 Quadrato semiotico

Come sostiene Greimas, "il significato più profondo di una storia si trova nell'opposizione di valori che ne sorregge le *strutture semio-narrative*" (Ferraro; Santangelo, 2013: 78). Per questa ragione procediamo con l'analisi delle assiologie che reggono le fondamenta di questo testo, costruendo un quadrato semiotico che vede

in relazione di contrarietà i termini *discernimento/oscurità* e *chiarezza/cecità*, in cui il *discernimento* è in relazione di contraddizione con la *cecità* e l'*oscurità* con la *chiarezza*.

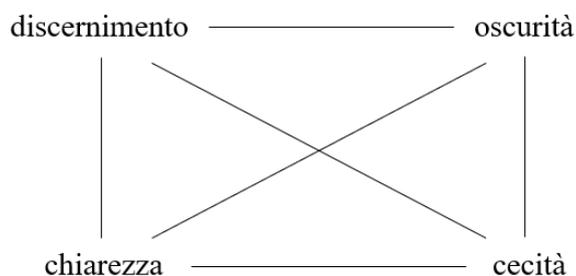


Figura 1 - Quadrato semiotico di Don't Look Up

In tale contesto, definiamo il *discernimento* in quanto “Facoltà di formulare un giudizio o di scegliere un determinato comportamento, in conformità con le esigenze della situazione; avvedutezza, senno”<sup>8</sup>, e ancora “capacità di giudicare rettamente”<sup>9</sup> e “criterio di valutazione, sul piano morale o intellettuale”<sup>10</sup>. Si tratta, di conseguenza, di un valore che consiste in un’istanza determinata ad agire sulla base di un sapere, in questo caso per far conoscere una data verità al fine di prendere i provvedimenti considerati moralmente giusti (una sorta di acquisizione di competenze indotta, che dovrebbe portare ad una performance).

L'*oscurità*, intesa nella sua accezione figurativa, rappresenta un’entità il cui obiettivo è quello di nascondere la verità, in determinati casi manipolare le informazioni e tacere in merito alle reali circostanze di una data situazione, in vista di un tornaconto personale. Si tratta dunque di soggetti dotati di un sapere che agiscono al fine di nascondere, mantenerlo velato o renderlo distorto.

La *chiarezza*, in contraddizione con l'*oscurità* e considerata anch’essa figurativamente, delinea una presa di consapevolezza, un’acquisita lucidità di vedute, dunque un sapere assimilato tardivamente.

<sup>8</sup> Devoto-Oli 2023. Voce *Discernimento*.

<sup>9</sup> Lo Zingarelli 2023. Voce *Discernimento*.

<sup>10</sup> Oxford Languages. Voce *Discernimento*.

La *cecità*, infine, è la metafora di ciò che viene definito come “l’essere privo della capacità di riconoscere il vero o il bene, di intendere e giudicare la realtà dei fatti in sé e nelle loro possibili conseguenze”<sup>11</sup>, o ancora “ignoranza o incapacità di comprendere e giudicare”<sup>12</sup> a causa di una “[...] mancanza di buon senso, presunzione o cocciutaggine”<sup>13</sup>. Tale privazione di discernimento, che in questo caso si traduce in un non sapere, può essere consapevole o inconsapevole, ma in ogni caso è indotta dalle circostanze: chi detiene il potere informativo non è disposto a dividerlo in maniera limpida, ma solamente attraverso deformazioni e manipolazioni.

Analizzate le assiologie di fondo di questa narrazione nelle loro definizioni, procediamo con il collocamento (e in alcuni casi lo spostamento) dei differenti personaggi all’interno di ciascuna delle categorie valoriali.

Il professor Rendall Mindy, protagonista maschile del film, è uno scienziato e docente di astronomia nell’Università statale del Michigan. Quando la dottoranda Kate Dibiaskey lo mette a conoscenza dell’esistenza della cometa, avviene la sua prima acquisizione di sapere, approfondita poi nei successivi momenti di calcolo della velocità e dell’orbita del corpo celeste. Dotato di queste informazioni scientificamente accertate, il professore si attiva per avvisare la NASA, in modo da permettere l’organizzazione di un’operazione volta ad evitare il verificarsi della catastrofe. Tuttavia, invece di trovare appoggio, si scontra con il primo di numerosi ostacoli, vedendosi screditato, e a tratti schernito, da parte del capo dell’agenzia governativa, la dottoressa Jocelyn Calder. Successivamente saranno la Presidente degli Stati Uniti, il suo entourage, i personaggi dell’opinione pubblica e la scena mediatica in generale a delegittimare e trascurare le intimazioni dello scienziato e della sua collaboratrice. Nonostante ciò, Mindy persevera nel suo obiettivo, e nel tentativo di raggiungerlo è costretto ad affrontare i propri limiti psicologici ed emotivi, in preda ad ansia, attacchi di panico, depressione e complessi di inferiorità: durante la prima conversazione telefonica a cui assistiamo tra lo scienziato e sua moglie, ad esempio, lei lo incoraggia

---

<sup>11</sup> Enciclopedia Treccani. Voce *Cecità*.

<sup>12</sup> Lo Zingarelli 2023. Voce *Cecità*.

<sup>13</sup> Devoto-Oli 2023. Voce *Cecità*.

a far sentire la propria voce durante l'incontro del giorno successivo alla Casa Bianca, data la sua tendenza a diventare silenzioso quando è il momento di "prendersi il merito di qualcosa"; o ancora, durante il primo colloquio con la Presidente Orlean nello Studio Ovale, Mindy, visibilmente agitato per la situazione che lo porta ad avere notevoli difficoltà oratorie, si presenta con un taccuino in cui ha trascritto l'intero discorso da esporre, completo di risposte da dare all'amministrazione governativa, immaginando il decorso della conversazione; infine, per citare un ultimo esempio, si può ricordare la sequenza in preparazione alla prima intervista al *Daily Rip*, programma televisivo più seguito negli Stati Uniti, in cui lo scienziato, per calmarsi, prova a praticare degli esercizi di presenza (il cosiddetto "qui e ora"), gli viene offerto un bicchiere d'acqua per tranquillizzarsi e assume dello Xanax, anche se invano, dato l'attacco di panico che si verifica subito dopo.

Mosso dal compito quasi messianico di portare l'umanità alla salvezza, Mindy cerca dunque di affrontare, spesso con poco successo, tali difficoltà, convinto delle proprie ragioni scientificamente provate e rassicurato del fatto di trovarsi dalla parte di ciò che è moralmente corretto. Alla luce di tali considerazioni, durante la prima parte della narrazione, collochiamo questo personaggio nella sfera del *discernimento*: l'astronomo è dotato di un sapere che lo spinge a voler agire, ma ciò di cui non è in possesso, a causa dei suoi limiti personali e degli ostacoli presentatigli dinnanzi da agentività esterne (come il governo), è la capacità di mettere in atto una valida performance.

Nel corso della narrazione le motivazioni che spingono Mindy a far sentire le proprie ragioni traslano progressivamente: la sua voce viene gradualmente moderata, istruita secondo un attento training mediatico, plasmata dall'influenza politica e dall'attenzione pubblica a cui è sottoposto. Sin dalla sua prima apparizione televisiva, lo scienziato attira l'attenzione su di sé non per le vitali informazioni che fornisce al pubblico, ma per il suo affascinante aspetto esteriore: è proprio su questo punto che la comunicazione giornalistica farà leva nel proseguimento della narrazione, giocando sulle apparenze ed elevando Mindy a personaggio pubblico, celebrità. Dato l'aumento del suo seguito, l'astronomo decide persino di utilizzare le proprie piattaforme per dare spazio alla sua voce, secondo una retorica tipica dell'arena mediatica odierna. Una volta annunciato il piano per deviare la traiettoria della cometa, durante il discorso

pubblico d'emergenza della Presidente Orlean, in tutto il mondo si comincia a parlare di Mindy come sex symbol e icona del momento: partecipa spesso a talk show, viene invitato a prendere parte di programmi per bambini e conquista persino le copertine delle riviste. Sopraffatto da questa attenzione e inaspettato interesse globale, la percezione che egli ha di sé stesso comincia a cambiare, e con essa anche i suoi principi morali (infatti intraprende una relazione extraconiugale con la conduttrice del *Daily Rip*, Brie Evantee) e valoriali: plasmato dalle istanze governative e dalle logiche mediatiche, Mindy è portato a spostarsi dal *discernimento* al valore contrario, l'*oscurità*, cadendone vittima. A coronare la sua subordinazione a questa categoria è la sua nomina a Consulente scientifico della Casa Bianca, che gli permette di partecipare ad una riunione di emergenza che gli garantisce l'accesso ad informazioni segrete, acquisendo quindi un'ulteriore forma di sapere. Manipolato dalla Presidente e da Peter Isherwell, autorità nel campo della tecnologia e proprietario della Cellulari Bash, l'astronomo è portato a credere alla validità dei loro mezzi e delle loro ragioni, parzialmente condizionato dal discorso accuratamente confezionato di Isherwell stesso, riportato di seguito:

“E quando questi tesori del cielo [i frammenti di cometa] saranno raccolti, la povertà che conosciamo, le ingiustizie sociali, la perdita di biodiversità, tutta questa moltitudine di problemi diventerà solo un retaggio del passato, e l'umanità entrerà nuda attraverso le mitiche colonne di Boaz e Yakin, marciando nella gloria dell'età dell'Oro”.

A conferma del suo temporaneo collocamento nell'istanza dell'*oscurità*, Mindy si rifiuta di condividere con la società le informazioni riguardanti la nuova missione, contrariamente rispetto alla sua precedente posizione che lo vedeva in prima linea per la diffusione più capillare possibile del sapere scientifico. Rimproverato dai suoi compagni per questo atteggiamento, e non vedendo alternative alla sua situazione, lo scienziato si chiede quale altra scelta abbia, e Oglethorpe, Capo dell'Ufficio di coordinamento della difesa planetaria e personaggio che ha sempre sostenuto i due astronomi, lo ammonisce dicendogli che “un uomo ha sempre delle scelte. A volte deve solo fare quella giusta”. Ciononostante, Mindy prosegue per l'unica strada che pensa di poter percorrere, allineandosi con la comunicazione politica del governo: quasi come se fosse un testimonial, lo scienziato si presta per una pubblicità di servizio pubblico a favore della diffusione del sapere in merito alla cometa e sulle sue

conseguenze. Si tratta chiaramente di un sapere modellato e minuziosamente pianificato per generare consenso.

La sua visione comincia di nuovo a rischiarirsi quando si rende conto che molti dei suoi colleghi scienziati, una volta posti leciti dubbi in merito al successo della missione, vengono rimossi dall'incarico. Mindy decide allora di confrontare Isherwell al riguardo, pregandolo di trattare la situazione con fare scientifico, e non di agire semplicemente in quanto uomo d'affari. La risposta dell'imprenditore, riportata di seguito, sarà ciò che farà smuovere in lui qualcosa ad un livello profondo, conducendolo ad una sorta di ritorno sui propri passi: "lei ha uno stile di vita da idealista. Crede di essere motivato da certe convinzioni, convinzioni altamente etiche, ma non fa che correre verso il piacere e fuggire dal dolore".

La vera e propria presa di posizione di Mindy, e si potrebbe dire il momento culmine in cui finalmente lo scienziato ritorna in sé, si ha durante l'ennesima intervista al programma *The Daily Rip* quando, consumato dall'atteggiamento noncurante e scettico dell'opinione pubblica, lo scienziato esplose condannando l'incomunicabilità che affligge la società, e rivelando il fatto che la Presidente degli Stati Uniti e la sua amministrazione stiano mentendo a tutti. Nel momento di tale esplosione, la macchina da presa diegetica che effettua le riprese per la trasmissione da mandare in onda mantiene uno zoom sugli occhi del protagonista, come se si trattasse di un ennesimo tentativo di ammaliare, stregare il pubblico, affinché possa essere distratto dalle accuse appena sollevate: si tratta nuovamente di una forma di mascheramento e manipolazione. Infine, dopo aver espresso la sua opinione in merito all'esito fatale della missione, l'astronomo chiede come sua unica volontà di poter tornare a casa dalla propria famiglia. Da questo si evince dunque che, in conclusione, il personaggio si sposta nuovamente verso il *discernimento*: non solo condivide il proprio sapere in merito alla situazione governativa attuale, invitando anche le altre nazioni a programmare un intervento per deviare la cometa, ma acquisisce un nuovo tipo di sapere, ovvero la consapevolezza di desiderare una riconnessione con le persone a lui care prima della fine nefasta a cui stanno andando in contro, riconoscendo in tale legame il valore per lui più importante, il suo fine ultimo.

Convinta parte della società della validità scientifica della propria posizione, soprattutto grazie alla possibilità di vedere il corpo celeste in movimento ad occhio

nudo, Mindy e Kate danno vita al movimento denominato *look up*, attuando un ultimo tentativo di performance mediante il coinvolgimento della Russia, della Cina e dell'India per una nuova missione nucleare atta a deviare la cometa: tale sforzo si rivela fallimentare, a causa di una sospetta esplosione nella base di lancio russa che impedisce l'avvio della missione, preannunciando dunque il risvolto fatale della narrazione.

A questo punto lo scienziato si concentra sull'unico vero desiderio rimastogli, quello del ricongiungimento con i suoi cari: attuando la sola performance<sup>14</sup> realmente di successo, ritorna dalla sua famiglia e ne ottiene il perdono. Persino quando la Presidente azzarda un ultimo tentativo di manipolazione nei suoi confronti, offrendogli la possibilità di fuggire dalla Terra insieme a lei e agli altri potenti del mondo mediante una nave spaziale, Mindy resta irremovibile, preferendo sacrificare la propria vita pur di restare con le persone da lui amate.

In conclusione, a conferma del suo riposizionamento nella sfera del *discernimento*, pochi istanti prima di fare fronte al destino fatale che lo attende, lo scienziato afferma "we really did have everything, didn't we?"<sup>15</sup>, prendendo coscienza di ciò che l'umanità aveva a disposizione e che, per avidità, sete di potere e solipsismo, è riuscita a disintegrare. È infatti proprio questa frase che racchiude quello che abbiamo identificato come focus del film.

Posizionata nella sfera del *discernimento* troviamo anche Kate Dibiasky, personaggio che assume su di sé il ruolo di giudice morale, di voce della ragione in un contesto che sembra aver perso di vista ogni principio e valore positivo.

---

<sup>14</sup> Tale fase è legata ad un diverso programma narrativo rispetto a quello che vede il personaggio come scienziato occupato a tentare di salvare il pianeta da una minaccia esterna e, soprattutto, da una interna: in questo caso si fa riferimento al protagonista nel suo percorso in quanto marito e padre di famiglia, uomo imperfetto che si rende conto dei propri errori e rivaluta le proprie scelte moralmente discutibili, giungendo alla volontà di ricongiungersi col proprio Oggetto di Valore (i suoi cari) e riuscendo in tale prova.

<sup>15</sup> La citazione è riportata in lingua originale poiché, nella versione italiana, il tempo passato viene sostituito con il presente: "Noi abbiamo veramente tutto, non è così?". Tale cambiamento di tempo verbale assume fondamentale importanza in termini enunciazionali, riconoscendo in esso una forma di enunciazione enunciativa, un invito diretto al Destinatario del testo a non commettere gli stessi errori dei personaggi.

Responsabile della scoperta della cometa, la dottoranda è la prima persona ad acquisire tale forma di sapere, che è pronta a condividere con chi di dovere al fine di programmare un piano d'azione. Kate è anche la prima a smascherare quella che si potrebbe ricondurre ad una primordiale, esplicita, e apparentemente irrilevante, forma di corruzione da parte degli organi governativi quando, dopo essere stata ingannata dal Generale Themes, incaricato del Pentagono che ha fatto pagare agli scienziati degli snack e delle bottigliette d'acqua, scopre che cibo e bevande alla Casa Bianca sono in realtà gratuiti.

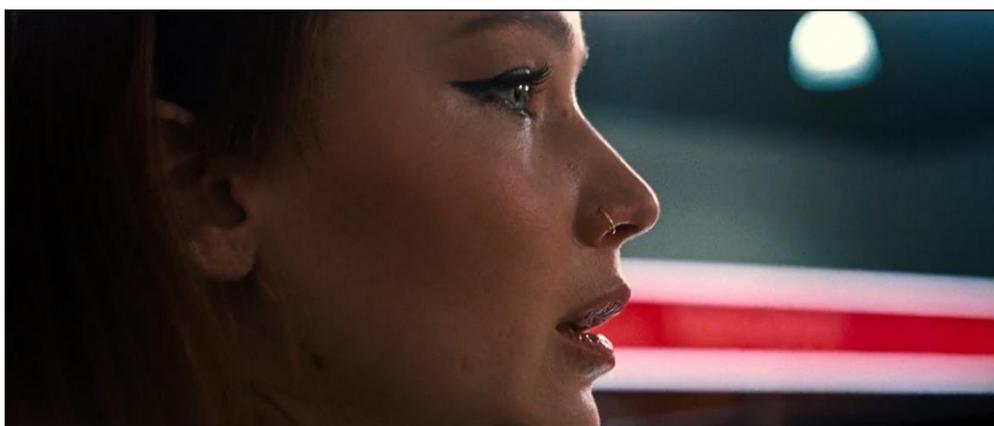
La dottoranda è il personaggio che meglio riesce ad esplicitare il punto di vista dello spettatore, dando voce ai suoi pensieri: lo fa, ad esempio, durante il primo incontro con la Presidente Orlean nello Studio Ovale, quando commenta la situazione ai limiti dell'irrazionale che le si presenta dinnanzi come "lo show del surreale".

A differenza del professor Mindy, Kate è più decisa nel tentativo di attuare una performance, che nel suo caso consiste nell'utilizzare tutti i mezzi a lei disponibili affinché più persone possibili conoscano la verità in merito all'imminente catastrofe e prendano dei provvedimenti al riguardo. Tuttavia, diversamente dall'astronomo, i limiti che impediscono il risvolto positivo di queste azioni sono per Kate di origine interamente esterna da sé: non è solo il governo a tentare di ostacolarla, ma anche l'opinione pubblica e la scena mediatica nel complesso. Mentre Mindy, personaggio che realmente soffre di disturbi psicologici, viene preso in considerazione ed elevato a icona dello spettacolo unicamente in ragione della propria apparenza esteriore, Kate, in quanto donna con un'opinione decisa, una voce forte ed un aspetto un po' atipico, viene screditata, ridicolizzata e considerata affetta da disturbo bipolare ed isteria. È emblematica in tal senso la sequenza della prima intervista dei due scienziati al *Daily Rip*: durante il segmento a loro dedicato, dopo aver ricevuto le informazioni sulla cometa, i due conduttori dilungano il discorso interrompendo gli astronomi con commenti di poca rilevanza, volti ad intrattenere il pubblico e alleggerire il peso delle notizie ricevute; le inquadrature diegetiche della trasmissione (A), si intervallano con un primo piano di Kate (B), visibilmente turbata dal modo in cui l'intervista viene condotta. All'ennesima battuta dei due giornalisti, che danno dimostrazione della loro noncuranza nei confronti della notizia, Kate perde il controllo faticosamente mantenuto, e le due inquadrature a cui abbiamo fatto riferimento vengono impiegate

per mostrare due effetti di senso differenti: quando lo sguardo sembra essere quello della macchina da presa che registra il programma (A), il comportamento di Kate appare esagerato, sopra le righe, avvalorando il punto di vista dei conduttori, con una modalità di ripresa che, attraverso i movimenti di macchina, risulta canzonatoria; nella seconda tipologia di inquadratura (B), invece, si percepiscono l'effettiva drammaticità della sequenza e l'urgenza della situazione. Dopodiché Kate, infervorata, lascia la scena, mentre Mindy commenta l'accaduto ironicamente, guadagnandosi un secondo invito in trasmissione: "l'affascinante astronomo sarà il benvenuto, ma la signora che strilla anche no", afferma Brie Evantee, la conduttrice.



*Figura 2 - Inquadratura di tipo A*



*Figura 3 - Inquadratura di tipo B*

Nella sequenza successiva i protagonisti partecipano ad una riunione riguardante l'analisi delle interazioni sui social media, per valutare il successo mediatico della trasmissione appena andata in onda: i risultati però non sono quelli sperati, dato che

nel segmento scientifico i dati mostrano un picco positivo solo nel momento in cui Kate ha imprecato, rendendola oggetto di scherno pubblico; le persone non solo non sono spaventate, ma non sono nemmeno interessate alla notizia. L'apparizione al *Daily Rip* comporta per i due scienziati l'infrazione del divieto di divulgazione al pubblico delle notizie riguardanti l'imminente evento catastrofico, impostogli dalla Presidente degli Stati Uniti. Di conseguenza, gli astronomi vengono dichiarati in arresto per violazione di segreti di sicurezza nazionale: mentre Mindy viene fermato in maniera discreta tra le mura di casa sua, Kate viene platealmente arrestata per strada da un agente in borghese travestito da *cieco*, per poi essere trasportata verso la Casa Bianca, incappucciata. Tale evento si presenta come primo tentativo di far traslare la protagonista verso una sorta di *oscurità* forzata, costringendola a moderare i toni fino a silenziarla completamente, nel proseguo della narrazione.

Quando finalmente la Presidente Orlean decide di prendere in mano la situazione mettendo in atto un piano di emergenza, col solo fine di rimediare ad uno scandalo che comporterebbe la sua sconfitta alle imminenti elezioni, il suo consenso tra l'opinione pubblica incrementa esponenzialmente: lo stesso vale per Mindy, presentato come colui che "ci aiuterà a sconfiggere la nostra comune nemica Dibiasky"; Kate, al contrario, viene colpevolizzata per la scoperta, elevata quasi a nemico pubblico, detestata e considerata bugiarda. Inoltre, data la sua propensione all'immunità nei confronti delle manipolazioni del governo (a cui Mindy è invece, entro una certa soglia, assoggettato), viene progressivamente allontanata dalla missione, emarginata fino a costringerne il silenziamento totale. È significativa a tal proposito la successione di due sequenze in particolare: la prima in cui il professor Mindy, ormai nominato a Consulente scientifico della Casa Bianca, aggiorna la scienziata e il dottor Oglethorpe sugli sviluppi della missione; la seconda, che ritrae le conseguenti rivolte nelle strade della città, evento che porta all'ennesimo arresto e alla definitiva messa a tacere di Kate. I due avvenimenti sono rappresentativi delle istanze valoriali tra le quali si sposta il personaggio: nella prima sequenza emerge chiaramente la sfera del *discernimento*, poiché è proprio la dottoranda ad annunciare a gran voce la verità in merito ai subdoli progetti del governo, che antepone la logica del profitto alla salvaguardia del popolo. Da tale condivisione del sapere si scatena una rivolta che investe l'intera città, e che conduce ad un ulteriore fermo della ragazza da parte degli agenti dell'FBI. Questi

avvenimenti sono il presupposto per lo sviluppo della seconda sequenza citata, in cui un avvocato governativo comunica a Kate le numerose accuse mosse nei suoi confronti, concedendole la possibilità di non portare avanti il procedimento a patto che lei sottoscriva un contratto prevedente la sospensione di tutte le apparizioni sui mass media e del linguaggio istigatore relativo alla cometa e alla cellulari Bash: necessariamente obbligata ad accettare tali accordi, la scienziata è messa a tacere, spostandosi contro la propria volontà sull'asse disforico dell'*oscurità*.

A questo punto la dottoranda, distanziatasi anche fisicamente dalla capitale, torna rassegnata a condurre la propria vita nella sua cittadina d'origine, mantenendo un basso profilo. È qui che incontra Yule, giovane ragazzo anticonformista e anarchico con cui inizierà una relazione, e che avrà un ruolo fondamentale per il ricollocamento della scienziata in una nuova sfera di *discernimento*, in questo caso di natura personale. Il ritorno verso tale istanza inizia a verificarsi quando la cometa diventa visibile ad occhio nudo: ciò permette agli scienziati di avvalorare la propria tesi fornendone una prova visibile a tutti senza intermediazione, una realtà empiricamente attingibile che li incoraggia ad attuare nuovamente una performance guidata dal *discernimento*. Kate, dunque, si mobilita insieme a Mindy in un disperato ultimo tentativo di salvaguardia dell'umanità, utilizzando quegli stessi mezzi di comunicazione che fino a poco tempo prima erano fonte di scherno e ridicolizzazione nei suoi confronti. Tuttavia, come già analizzato, nonostante il successo e il consenso acquisiti da parte di una vasta porzione di società, tale tentativo è destinato a scontrarsi con un epilogo deludente.

Una volta compresa l'inevitabile fatalità della situazione, Kate si rende conto di ciò che per lei ha realmente ha valore, cioè il rinvenire per un'ultima volta un barlume di normalità, trovando conforto nei legami autentici con persone a lei care, rapporti preziosi di cui non aveva mai avuto esperienza nella propria vita: possiamo citare l'esempio del suo ex ragazzo, giornalista fortemente condizionato dal giudizio dell'opinione pubblica che, alla prima occasione, non esita a screditare e denigrare la sua compagna; o ancora quello dei genitori, con cui la scienziata ha un rapporto complicato, i quali al suo ritorno a casa le consentono di restare solo a patto di non proferire parola in merito alle sue convinzioni personali e alla condizione sociopolitica in generale, date le loro opinioni conflittuali. Al contrario, nei personaggi di Yule, Oglethorpe, Mindy e la sua famiglia, Kate trova l'accettazione che altri non le avevano

concesso, e di cui intende fare tesoro nel poco tempo che le è rimasto sulla Terra: è solo verso la fine della narrazione, infatti, che la ragazza acquisisce questa consapevolezza, quando Yule le chiede di diventare la sua fidanzata e lei accetta, guidata da una nuova forma di *discernimento*.

Un terzo personaggio che si colloca in questa posizione è il dottor Oglethorpe. Lo scienziato, capo dell'Ente per la Difesa Planetaria, è l'unico vero aiutante dei protagonisti: essendo tra i primi a venire a conoscenza dell'imminente catastrofe, e dunque acquisendo subito il sapere, Oglethorpe dà credito a Mindy e Kate mobilitandosi immediatamente per risolvere in tempo il problema. Lo scienziato guida i protagonisti nei loro primi passi, mettendoli in contatto con la Casa Bianca, accompagnandoli agli incontri e suggerendo loro di infrangere il divieto di assoluta riservatezza imposto dal governo, mediante l'esposizione mediatica. Nonostante la sua alta carica, per il fatto stesso di trovarsi dalla parte dei due astronomi – e dati i molti riferimenti nel testo, probabilmente anche per ragioni di natura razzista – Oglethorpe è costretto a fare fronte ai medesimi ostacoli che incontrano Mindy e Kate, venendo persino arrestato più volte.

Fermo nelle sue decisioni, e convinto della validità scientifica e della correttezza morale della propria posizione, l'uomo ricopre il ruolo di istanza mediatrice fra coloro che possiedono le conoscenze e coloro che detengono i mezzi per agire: in poche parole, tra gli scienziati e le forze governative mondiali. Da un lato, la mediazione con il governo degli Stati Uniti fallisce ritorcendosi contro; dall'altro, la mediazione con gli altri paesi uniti nello sforzo di una missione congiunta alternativa a quella americana sembra avere successo, ma risulta comunque in una performance dal risvolto negativo.

Analizziamo a questo punto il valore disforico dell'*oscurità*, sfera a cui appartengono i due AntiSoggetti per eccellenza di questo testo: la Presidente degli Stati Uniti, Janie Orlean, e l'imprenditore a capo della Cellulari Bash, Peter Isherwell.

Janie Orlean, chiara caricatura dell'ex presidente Donald Trump, è un personaggio contrassegnato da avidità, egocentrismo e vanità, la cui vita ruota attorno ad un meccanismo di apparenze: lo dimostrano i trofei come il *Webby Award* per il

miglior cortometraggio, le fotografie esposte nello Studio Ovale che la ritraggono in compagnia di personaggi dello spettacolo di fama internazionale, o ancora il fatto che sia apparsa su Playboy, tutti riferimenti riconducibili ad una sfera enunciazionale che strizza l'occhio ad uno spettatore consapevole della connotazione di tali correlazioni. Acquisito il sapere autentico in merito all'evento apocalittico, la Presidente si colloca sin da subito nell'*oscurità*, data la sua decisione di "attendere e accertarsi", ordinando di mantenere la notizia celata e posticipare la questione a dopo le elezioni, in modo da non perdere punti nei sondaggi. Tuttavia, vista l'infrazione di tale divieto da parte degli scienziati – con il conseguente dilagare della notizia su scala internazionale – e lo scandalo mediatico a luci rosse che vede coinvolti Orlean e il Candidato alla Corte Suprema, la Presidente sarà costretta a prendere in mano la situazione e mobilitarsi in una missione per salvare il pianeta, affinché possa tutelare la propria immagine e riguadagnare il consenso perso. Spinta da ragioni moralmente corrotte, la donna decide allora di tenere una dichiarazione presidenziale agli americani, senza previo avvertimento della stampa, in modo che l'evento abbia "l'apparenza di un'emergenza straordinaria": anche in questo caso, dunque, il tipo di comunicazione impiegato non è volto a trasmettere limpidamente le informazioni al pubblico, ma attraverso un'accurata costruzione del discorso i dati vengono modellati, narrativizzati risultando in ciò che Lorusso definisce un *effetto di menzogna*<sup>16</sup>. È così che la missione si traduce in una battaglia atta a "distruggere la nostra comune nemica Dibiasky", in una retorica del Noi contro l'Altro, combattuta da un eroe che lotta (nonostante l'operazione sia comandata a distanza), per poi concludere con un rassicurante "insieme vinceremo". Quello che si presenta come Oggetto di Valore della Presidente (ovvero la volontà di ottenere il consenso degli elettori apparendo al meglio, e di vincere al Congresso) cambia quando, durante il *Savior Launch*, Isherwell informa la donna in merito all'abbondanza di minerali preziosi di cui è composta la cometa, impiegabili per la fabbricazione di dispositivi tecnologici: motivata dalla possibilità di arricchimento (sia in termini monetari sia di potere) e dalla necessità di mantenere alta la soddisfazione

---

<sup>16</sup> Vale a dire un discorso che "manifesta una configurazione che non corrisponde a ciò che è presupposto nella realtà, ricorrendo ad esempio ad esagerazioni, forzature, o generalizzazioni vaghe" (Lorusso, 2018).

del finanziatore platinum della propria campagna elettorale (Isherwell, per l'appunto), Orlean annulla la missione, progettandone una nuova che preveda la frammentazione del corpo celeste e il direzionamento delle sue parti nell'Oceano Pacifico, in modo da poter essere poi recuperate dalle navi statunitensi. Cosciente della potenzialità di pregiudicare la sopravvivenza del genere umano (come dimostrato dall'esistenza di un piano B ad esclusiva delle élite mondiali, che poi verrà effettivamente messo in atto), la Presidente tenta di reprimere le voci contrastanti, favorendo una comunicazione manipolatoria che basa le proprie ragioni sull'impatto positivo della cometa per la società, evidenziando temi come l'aumento dei posti di lavoro e nascondendo i verosimili risvolti nefasti.

Quando il corpo celeste si manifesta fisicamente, tali argomentazioni non sono più sufficienti per la società, che si divide nelle già citate fazioni del *look up* e del *don't look up*: fautrice della seconda, la Presidente persiste nella sua incessante opera di mascheramento spettacolarizzato della realtà, persuadendo i propri sostenitori a non volgere lo sguardo verso l'alto, perché farlo significherebbe sottomettersi al volere degli scienziati, da lei accusati di malafede poiché intenzionati ad instillare inutilmente timore e allarmismo, al fine di accentrare su di sé il potere. Tuttavia, anche tale maschera è destinata a crollare quando, in una sequenza dal tono evidentemente satirico, persino coloro che erano *ciocamente* asserviti alla retorica persuasiva messa in atto dagli organi governativi guardano in cielo, verso l'unica prova ormai inconfutabile, prendendo coscienza delle menzogne fino ad allora dichiarate.

A questo punto, l'ultima soluzione possibile per garantire alla Presidente il consenso degli elettori è fare in modo che la missione abbia successo, pena l'estinzione del genere umano: quando anche questo non accade e l'operazione fallisce, Orlean si dà egoisticamente alla fuga insieme ad Isherwell, dimenticandosi persino di portare in salvo il suo unico figlio, Capo del Gabinetto della Casa Bianca. È in questo momento che si nota la sostanziale differenza tra i due personaggi di Mindy e della Presidente, rappresentativi rispettivamente l'uno dell'istanza del *discernimento* e l'altra dell'*oscurità*: mentre il primo decide di sacrificarsi per poter vivere i propri ultimi istanti di vita in compagnia delle persone che ama, la seconda pur di assicurarsi la propria sopravvivenza trascura l'unico membro della sua famiglia che le rimane.

Tuttavia, il commento morale del testo non tarda ad arrivare: riuscita a fuggire mediante un'astronave dotata di camere criogeniche ed approdata, dopo decine di migliaia di anni, su un nuovo pianeta con caratteristiche simili a quelle terrestri, la Presidente sarà la prima tra gli oligarchi a bordo ad essere uccisa da un Bronteroc, creatura aliena che abita il luogo. Lo stesso destino fatale si presume che tocchi a tutti i presenti, anche se il regista non mette in scena tale avvenimento: questa sequenza è impiegata come definitiva manifestazione del focus del film, secondo cui la nostra società – chiusa nella propria sfera di egomania, narcisismo e indifferenza per ciò che si trova al di fuori del proprio Sé – è giustiziata per mano di un'istanza superiore, inequivalente e realmente onnipotente (naturale o, potenzialmente, divina).

Inscritto nell'unità semantica dell'*oscurità* si trova anche Peter Isherwell, il già citato CEO della multinazionale tecnologica statunitense Bash e terzo uomo più ricco al mondo. Anche questo personaggio si presenta come caricatura di tutte quelle figure che hanno dominato, e continuano a dominare, lo scenario tecnologico dei nostri tempi: da Steve Jobs a Elon Musk, passando per Bill Gates e Jeff Bezos. Presentandosi come benefattore e propulsore dell'evoluzione della specie umana, conduce in realtà la società all'assuefazione dai suoi prodotti e ad una progressiva atrofia (come dimostra lo slogan del lancio dell'ultimo modello di smartphone marchiato Bash, "Life without the stress of living"): il mondo è pervaso da beni della Bash, a partire dalla cassa altoparlante presente nel laboratorio in cui operano Mindy e Kate, fino ad arrivare ai cellulari che si trovano nelle mani di chiunque. Nelle vesti di demiurgo<sup>17</sup>, Isherwell conosce tutto dei propri consumatori, grazie ai dati da loro forniti mediante l'utilizzo dei suoi prodotti, ed è capace di generare in loro dei bisogni che solo lui è in grado di soddisfare; ne comprende gli stati d'animo e riesce persino a prevederne la morte. L'imprenditore, già in possesso di un sapere di tipo tecnologico che gli dà assoluto accesso a ricchezza e potere (riuscendo altresì a direzionare a proprio

---

<sup>17</sup> Ricordiamo a tal proposito la sequenza di presentazione del nuovo modello di smartphone marchiato Bash (che anticipa l'introduzione del personaggio sulla scena), in cui un video promozionale mostra il dipinto della *Creazione di Adamo* di Michelangelo in una versione rivisitata: Dio tiene nella mano protesa verso Adamo il nuovo dispositivo elettronico, mentre una voce annuncia che "tutto è iniziato da una connessione. Un semplice gesto che ha creato così tanto". Non è difficile scorgere, in questa rappresentazione, il parallelismo tra la figura di Isherwell e quella del Creatore.

vantaggio le decisioni prese dalla Presidente degli Stati Uniti), sin dal principio della narrazione acquisisce anche il sapere scientifico in merito all'imminente evento catastrofico: inizialmente ne comprende la gravità, ma poi preferisce sfruttarne le potenzialità a suo beneficio, col solo fine di trarne un ritorno personale. È così che convince la Presidente Orlean ad abortire la prima missione di salvataggio, attraendola con la promessa di un guadagno in termini monetari e di potere, e successivamente ottiene il consenso del Comitato Scientifico, occultando i fini consumistici guidati dalla logica del capitale che lo spingono ad agire con la volontà mascheratamente misericordiosa di donare un futuro più prospero all'umanità, privo di diseguaglianze e ingiustizie sociali. Affetto da delirio di onnipotenza, l'imprenditore si assegna l'epiteto di Kronos, conosciuto secondo la mitologia greca in quanto re degli dèi e padre di Zeus, e nomina 'Primo' il prototipo del drone destinato a salvare la Terra: Isherwell non considera sé stesso un uomo d'affari, ma piuttosto il portatore di un nuovo rinascimento, in grado di estendere la vita umana ad una dimensione intergalattica. Lo dimostra il piano B da lui programmato in caso di fallimento della missione principale: una volta datosi alla fuga insieme alla Presidente e ai grandi potenti del mondo, abbandonando il resto dell'umanità al proprio destino, Isherwell approda con la propria astronave su quello che sembra essere un restaurato Paradiso Terrestre; i passeggeri scendono dal mezzo completamente nudi, come in un ritorno ad Adamo ed Eva, e si scontrano immediatamente con un destino fatale. Lo sforzo di Isherwell di imporsi e dominare sulla natura si rivela vano.

A questo punto, prendiamo in analisi l'unità semantica della *cecità*. Sono numerosi i personaggi che rientrano in tale sfera, e che dunque, consapevolmente o inconsapevolmente, hanno accesso ad un sapere distorto, manipolato, falsato.

Cominciamo dalle figure dei conduttori del *Daily Rip*, Jack Bremmer e Brie Evantee, che insieme rappresentano l'approccio del mondo dei media e dell'informazione (o meglio, dell'infotainment) nel comunicare un evento dalla portata catastrofica. Dotati di un sapere parziale, poiché giunto a loro in maniera frammentaria e attraverso la mediazione di parti terze, i due personaggi vivono in un mondo superficiale costruito esclusivamente sulle apparenze: dalla preoccupazione per il proprio aspetto fisico, ai loro tentativi di rendere ogni notizia leggera, spensierata

e piacevole, fino alla retorica brillante e falsamente loquace che li caratterizza. Anche una volta acquisite informazioni più dettagliate in merito all'evento catastrofico, derivanti dagli scienziati stessi, i due conduttori si mostrano indifferenti e scettici nei confronti dell'annuncio, preferendo ignorarne la portata. Essi ripongono i propri sforzi in vista di un ritorno in termini economici e di metriche digitali, antepoendo fama e successo al compito di trasmettere informazioni di vitale importanza per la società. Questo loro modo d'essere, incapace di discernimento (anche a livello morale, soprattutto se si fa riferimento alla già citata relazione adulterina tra Brie Evantee e il professor Mindy), fa sì che i due conduttori si collochino permanentemente nell'istanza della *cecità*: persino negli ultimi istanti della propria vita, consci di stare andando incontro ad un destino fatale, Brie e Jack preferiscono spendere il poco tempo prezioso rimastogli in maniera futile, denigrando le persone che conoscono.

Anche gli apparati governativi si collocano nell'unità semantica della *cecità*, data la totale sottomissione da loro dimostrata (e richiesta) nei confronti delle istanze che detengono il potere. Innanzitutto, la Dott.ssa Calder, scettica anestesista guadagnatasi il titolo di direttrice della NASA mediante generosi finanziamenti a favore della campagna della Presidente Orlean, è pronta a porgere le proprie dimissioni con disonore non appena intimato da quest'ultima, assumendosi – senza alcuna obiezione – la responsabilità per la tardiva presa di posizione da parte del governo in merito alla cometa.

È esemplare, poi, il comportamento dell'FBI, i cui agenti si prestano più volte all'arresto, anche indebito, degli scienziati, sotto comando della Presidente. Dotati anch'essi di un sapere accuratamente filtrato, parziale e alterato, agiscono acriticamente in funzione degli ordini governativi. La sequenza del primo arresto di Kate è emblematica in tal senso, dato che ad effettuare il fermo della ragazza è proprio un agente in borghese fintosi *cieco*.

Situato in questa istanza troviamo anche il personaggio di Jason Orlean, Capo del Gabinetto della Casa Bianca e figlio della Presidente. Portato a ricoprire la sua posizione governativa per via di tale legame, il giovane vanaglorioso è abituato a vivere in un mondo gremito di privilegio e superficialità, ignorando o screditando tutto ciò che si trova al di fuori della propria bolla di benefici, dunque posizionandosi consapevolmente in una condizione di non sapere. L'Oggetto di Valore di Jason è il

proprio status sociale, materiale ed economico (come ricorda la “preghiera per le cose” da lui pronunciata al momento del lancio dei droni Bead), e la congiunzione con esso è possibile solo per mezzo della sua fedele ubbidienza alla madre. Sarà proprio tale cecità a determinare per lui un finale rovinoso: dimenticato sulla Terra dalla sua stessa genitrice, il giovane sarà ironicamente l’unico superstite del pianeta ormai distrutto, sul quale si presume non sopravvivrà a lungo a causa della propria inettitudine.

Infine, anche la società è connotata da una *cecità* generalizzata: dalle figure dello spettacolo che la influenzano, come Riley Bina, ai meccanismi superficiali del mondo dei social e delle sue sfide, a coloro che creano e mettono in circolazione teorie cospirative in merito alla cometa, fino ad arrivare alla fazione del *don’t look up*. Tutti sono condizionati da più saperi derivati, filtrati, plasmati dai mezzi di comunicazione di massa, spesso in contraddizione tra di loro, che impediscono una chiara visione della situazione, non consentendo perciò il compimento di scelte dettate da una posizione informata. L’autore Byung-Chul Han, nel suo libro *Nello sciame. Visioni del digitale*, fa riferimento a tale fenomeno attribuendolo alla cosiddetta *Information Fatigue Syndrome (IFS)*, ovvero una “patologia psichica causata da un eccesso di informazioni: chi ne è affetto lamenta una crescente paralisi della capacità di analisi, disturbi dell’attenzione” e ancora “incapacità a sopportare le responsabilità”. L’aumento di informazioni porterebbe dunque ad un’atrofia della facoltà di giudizio<sup>18</sup>, sfavorendo il compimento di decisioni migliori, e renderebbe la comunicazione cumulativa e deformativa. Sintomo dell’IFS sarebbe poi un’eccessiva autoreferenzialità, che porterebbe i soggetti ad individuare dei significati solo laddove essi riconoscessero loro stessi, annegando nel proprio narcisismo, proprio come avviene con i social media. È in questo contesto che vengono a formarsi le cosiddette *echo chambers*, sfere ideologiche impermeabili che escludono il dissenso, basate su verità parziali e preferenziali e sull’illusione dell’assenza di gerarchie, anche se in realtà le informazioni sono filtrate a monte da un’istanza manipolatrice (Lorusso, 2018). Sono proprio questi gli aspetti che il film mette in luce, attraverso l’apparente incoerenza generalizzata dell’opinione pubblica.

---

<sup>18</sup> Ponendosi, in tal modo, in contraddizione col valore euforico individuato del *discernimento*.

In conclusione, esaminiamo i personaggi che si collocano sul versante dell'ultimo valore rimasto del quadrato semiotico, la *chiarezza*. In tale posizione troviamo coloro che, seppur tardivamente, riescono ad uscire da una posizione di oscurità, dettata dalle manipolazioni governative o più semplicemente dall'indifferenza, ottenendo un'acquisita lucidità di vedute.

Citiamo in prima istanza la porzione di popolazione che prende parte alla fazione del *look up*: si tratta di persone precedentemente scettiche, soggiogate dalla retorica governativa, o non scosse dall'imminenza del pericolo, dunque necessitanti di prove empiriche in grado di attestare la veridicità dell'evento catastrofico. Tale acquisizione di sapere diretta e veritiera avviene solo quando ormai sono rimaste minime possibilità di salvezza, le quali bastano però a mobilitare le persone in un ultimo tentativo destinato a fallire. Prende parte a tale fazione anche Riley Bina, superstar precedentemente posizionata nell'*oscurità*, la quale, condizionata altresì dalle tendenze dei social media, trasla progressivamente verso la *chiarezza*, dedicando al movimento del *look up* persino una canzone.

Infine, collochiamo in questa istanza anche il particolare personaggio di Yule. Il giovane anticonformista mostra inizialmente indifferenza e, a tratti, scetticismo sia nei confronti della cometa, ma anche e soprattutto di un apparato governativo da cui non si sente rappresentato. Una volta conosciuta Kate e avvistato ad occhio nudo il corpo celeste, anche Yule si convince della serietà della situazione, e ripone tutte le proprie speranze in un intervento divino: si tratta infatti dell'unico personaggio, all'interno della narrazione, tanto sinceramente, quanto segretamente, religioso, e consapevole del fatto che la reale ed ultima agentività non si trova più nelle mani degli esseri umani, ormai condannati all'impotenza, ma in quelle di un'istanza superiore.

### **2.2.2 Architetture narrative**

L'analisi dei personaggi portata avanti sino ad ora consente di individuare le due istanze profonde che, nella loro relazione, reggono l'architettura portante di questo testo, vale a dire l'istanza di Destinazione e quella di Prospettività. Il rapporto che intercorre tra i due principi in *Don't Look Up* è infatti tipico di quelle che vengono definite architetture narrative di classe Alfa: un'istanza di natura istituzionale, e conseguentemente diffusamente anche sociale, coincide con un principio di

normazione, un'autorità con la quale il Soggetto, corrispondente all'istanza di Prospettività, deve confrontarsi. In questo caso, tale confronto avviene inizialmente sotto forma di un tentativo di mediazione forzata: l'istanza di Prospettività, rappresentata da Mindy e Dibiasky, è consapevole di trovarsi in una posizione di sapere avvalorata da inconfutabili dati scientifici, ma trattandosi di un *sapere come valore di base*, quindi privo di una dimensione pragmatica, è costretta a scendere a compromessi con l'istanza di Destinazione, ovvero il governo e le istituzioni tecnologiche, detentori del potere mossi da ideali e valori poco condivisibili. In conclusione, constatata l'impossibilità di mediazione, il rapporto tra le due istanze è animato da un aperto conflitto, che vedrà il prevalere del principio di Destinazione.

Tuttavia, il finale del film ci riporta ad una dimensione quasi mitica, in cui si assiste ad una sorta di ritorno alle origini, con la già citata sequenza di un ritrovato giardino dell'Eden, la venuta di un'auspicata e "gloriosa età dell'Oro" destinata però ad avere vita estremamente breve: l'estinzione degli esseri umani, colpevoli di aver portato il mondo alla sua distruzione, equivale all'indispensabile ritorno ad un'armonia naturale da tempo perduta. Le caratteristiche mitiche di questa prospettiva concorrono al posizionamento, in alcuni suoi elementi, di *Don't Look Up* nelle narrazioni di classe Beta. Siamo sì di fronte ad un racconto di fantascienza che narra di una distopia riguardante l'ordine del mondo (o meglio il suo disordine), mettendoci dinnanzi alle problematicità della nostra società, tuttavia tale condizione viene esposta non per mezzo di una realtà virtuale o alternativa, ma attraverso un ritratto per certi versi caricaturale ed iperbolico del mondo in cui viviamo. Come specificato anche nella locandina del film, infatti, si tratta di un testo che mette in scena "fatti realmente possibili".

In ultima istanza, rintracciamo in *Don't Look Up* alcune caratteristiche tipiche del funzionamento delle narrazioni di classe Gamma: volti alla ricerca di una qualche verità, questi racconti vedono al centro della vicenda un Soggetto che "si trova spesso *in conflitto con le istituzioni*, di cui scopre nei casi migliori le incapacità, nei casi peggiori la consapevole intenzione d'ingannare l'opinione pubblica" (Ferraro, 2021: 111), esattamente come avviene nel caso di Mindy e Kate nel loro percorso di conoscenza e smascheramento dei meccanismi corrotti e immorali degli apparati governativi, mediatici e tecnologici.

## 2.3 Analisi patemica

Al momento della stesura di questa analisi, i tag con cui vengono categorizzate le caratteristiche del testo oggetto di esame su Netflix sono “Anticonformistico”, “Provocatorio” e “Arguto”: non essendo presente fra di essi alcun termine di ordine patemico, si è proceduto al conteggio delle occorrenze delle differenti passioni enunciate, al fine di reperire una o più isotopie abbastanza forti da consentire lo sviluppo di un’analisi oggettiva. Si ricorda, a tal proposito, il principio per cui

“in merito al ricorso nel discorso delle stesse categorie semantiche, si può dire che “l’intensità dell’emozione può misurarsi attraverso l’espansione delle isotopie figurative che si fanno carico della sua manifestazione” (Greimas, Fontanille, 1996: 280).

Il totale delle occorrenze ha consentito di rilevare come passione predominante l’inquietudine, la quale verrà analizzata emulando il metodo di analisi patemica suggerito da Greimas e Fontanille: esso vede al centro della propria procedura la presa in esame delle definizioni dizionariali di una data passione e la ricostruzione sintattico-narrativa della sua configurazione, consentendo di osservare le modalità mediante le quali questa viene percepita all’interno di una data società.

Analizziamo dunque la passione emersa dall’enumerazione delle occorrenze relative alla sfera del film, ovvero l’inquietudine, partendo dalla definizione che di tale lemma è riportata su due dizionari della lingua italiana<sup>19</sup>: il Devoto-Oli 2023 e lo Zingarelli 2023.

### 2.3.1 Analisi dizionariale

Per il Devoto-Oli, questa passione viene definita in quanto “(1) Stato di ansia, di apprensione, di agitazione. (2) Motivo che genera tale stato d’animo. (3) *arc.* Irrequietezza fisica o psichica”, in cui l’irrequietezza appena menzionata corrisponde ad una “ansiosa preoccupazione o vivacità eccessiva e scomposta”. Ciò che è *inquietante*, invece, è definito come qualcosa “Che costituisce motivo di

---

<sup>19</sup> Ricordiamo che gli autori sottolineano il concetto di relatività culturale delle configurazioni passionali, evidenziandone la probabile variabilità a seconda della lingua e del contesto di appartenenza.

preoccupazione o d'apprensione [...]”; ma anche “quanto presenta elementi di interesse assai vivi e al tempo stesso sconcertanti [...]” e “conturbante”. Notiamo inoltre che, in una versione precedente del Devoto-Oli<sup>20</sup>, alla definizione dell'inquietudine veniva aggiunto un termine che ne identificava un'aspettualizzazione di tipo durativo, ovvero “*insistente*”: tale lemma è definito come qualcosa di “continuo, pressante”, di “duraturo, persistente” e “che si protrae a lungo, senza tregua”. L'inquietudine è descritta dunque nei termini di una condizione psicologica o manifesta a livello fisico di uno stato di ansia, preoccupazione, di timore per il verificarsi di eventi dannosi o sfavorevoli (“apprensione”), che coinvolge in maniera persistente il soggetto che ne è afflitto, portandolo a soffrire di una mancanza di tranquillità (*inquieto*). Inquietante, invece, è la fonte che causa tale stato di irrequietezza. Come appena suggerito, dunque, la mancanza di tranquillità si traduce in una disgiunzione di un Soggetto da quello che potremmo identificare come il suo Oggetto di Valore, condizione che genera la configurazione di stampo disforico dell'inquietudine.

Considerando ora lo Zingarelli 2023, emergono le seguenti definizioni: l'*inquietudine* corrisponde a “(1) Condizione di chi (o di ciò che) è inquieto. (2) Ciò che causa ansia, turbamento”, dunque da un lato caratterizza lo stato di ansietà e preoccupazione (“inquieto”) in cui versa un Soggetto (“chi”), e dall'altro l'oggetto che provoca tale malessere. Il lemma *inquietante* fa riferimento anch'esso a ciò “(1) che preoccupa, che turba, che impensierisce” ma anche, nel suo significato estensivo, a qualcosa di “(2) intrigante, conturbante”, sottolineando l'interesse e la curiosità contrastata che l'oggetto connotato come inquietante suscita nel Soggetto che ne è vittima.

Al fine di poter procedere all'analisi semiotica di tale passione, è necessario soffermarsi sull'individuazione e sull'analisi dei suoi parasonimi e antonimi, utili ad “allargare e articolare la visuale sul campo passionale” in esame (Greimas, Fontanille, 1996: XXXII). Incrociando i dati emersi dalla ripetizione nelle differenti definizioni legate al lemma *inquietudine* (e ai suoi derivati) con i sinonimi che di esso vengono

---

<sup>20</sup> Versione del 2003.

proposti, si riscontra una forte isotopia dei seguenti termini passionali: *preoccupazione, agitazione, apprensione e ansia*.

La *preoccupazione* viene descritta come “(1) Stato d’animo angosciato, ansietà, apprensione [...]. Ciò che causa ansia; assillo, cruccio. (2) Pensiero, idea fissa. (3) *fig. arc.* Idea preconcepita [...]. (4) Occupazione anticipata o precedente”.

L’*agitazione* è una “(1) Interruzione improvvisa e duratura di uno stato di quiete. (2) *fig.* Inquietudine, turbamento, ansia”. E ancora, “Stato di inquietudine o di turbamento”.

Per *apprensione* si intende una “(1) Inquietudine ansiosa per il timore di eventi dannosi o sfavorevoli; ansia, angoscia”.

Infine, l’*ansia* è definita come “(1) Affannosa agitazione interiore provocata da forte desiderio, incertezza o preoccupazione [...]. Brama assidua e tormentosa. (2) In psichiatria, senso di apprensione simile all’angoscia. *Ansia ecologica*, senso di apprensione causato dalla preoccupazione per le ripercussioni negative del cambiamento climatico sull’ecosistema; eco-anxiety”. Inoltre, viene descritta anche in quanto “(1) Stato emotivo spiacevole, accompagnato da senso di oppressione, eccitazione e timore di un male futuro, la cui caratteristica principale è la scomparsa o la notevole diminuzione del controllo volontario e razionale della personalità. In psicoanalisi, sensazione di pericolo, di cui il soggetto non sa individuare l’origine, provocata spec. da conflitti inconsci”.

Per quanto riguarda la rilevazione degli antonimi il procedimento seguito è simile: partendo dai contrari dei termini appena analizzati, si sono selezionati quelli con le maggiori occorrenze, oltre al lemma in diretta negazione con l’inquietudine. I termini che emergono sono: *quiete, calma, serenità, tranquillità*.

Per *quiete* si intende “(1) Assenza di movimento; immobilità [...]. Condizione di calma, con riferimento agli elementi naturali [...]. (2) Stato di silenzio e di tranquillità, assenza di rumori e di elementi di disturbo. Condizione di riposo e di distensione che permette di ritemperare il fisico e lo spirito. Tranquillità dell’animo, assenza di ansie e turbamenti interiori; pace, serenità. (3) La morte, sentita come pace definitiva per lo spirito”.

La *calma* è descritta come “Silenzio che favorisce il riposo e il raccoglimento. Periodo di distensione nel corso di operazioni di guerra, di una battaglia politica, ecc. Condizione di serenità, tranquillità. Controllo di sé, imperturbabilità”.

La *serenità* è ricondotta ad una “[...] (2) Assenza di turbamento spirituale; imperturbabilità, tranquillità. Obiettività, imparzialità. (3) Atmosfera distesa, pace, armonia”.

La *tranquillità*, infine, è definita in quanto “(1) Stato di calma, di quiete. (2) Condizione di serenità interiore”.

### 2.3.2 Programma narrativo dell’inquietudine

Dalla considerazione delle definizioni, dei parasonimi e degli antonimi dell’inquietudine, emerge un chiaro Programma Narrativo: un Soggetto disgiunto dal suo Oggetto di Valore euforico (la quiete) teme una congiunzione, proiettata in un tempo futuro, con un Oggetto di Valore disforico, un “male” riconducibile ad “eventi dannosi e sfavorevoli” che possono essere noti o sconosciuti (“di cui il soggetto non sa individuare l’origine”)<sup>21</sup>. Inoltre, lo stato d’animo che percuote l’individuo rientra nella sfera dell’emozione, ovvero una “reazione affettiva, in generale intensa, che si manifesta attraverso diversi turbamenti” (Greimas, Fontanille, 1996: 78) i quali possono essere enunciati a livello psicosomatico.

Alla luce di tali risultati, è possibile ipotizzare che, nel caso di un Oggetto di Valore disforico ignoto, l’inquietudine sia causata da una modalizzazione fondata sul /non-sapere/. In questa eventualità, il Soggetto patemico affetto da tale passione si trova in un tempo che definiamo come  $t_0$ , ma proietta un proprio simulacro in un futuro che indichiamo come  $t_1$ , quello della possibile congiunzione con il “male”: il soggetto debraiato che abita questa temporalità è dotato di un sapere maggiore rispetto al suo corrispondente in  $t_0$ , dal momento che l’oggetto disforico che abbiamo categorizzato come *inquietante* si manifesta nella sua costituzione.

---

<sup>21</sup> Si nota che, in entrambe le eventualità, l’Oggetto di Valore disforico è dotato di un’agentività, di un fare che instaura nel soggetto patemico uno stato che lo priva della pace psichica e fisica.

Ma cosa accade nel caso di un Oggetto di Valore disforico noto? È possibile ipotizzare che, in tal caso, l'inquietudine del Soggetto sia legata ad una forma di impotenza, modalizzata, per l'appunto, secondo la configurazione del /non-potere/. A tal proposito, è utile citare la proposta analitica avanzata da Eero Tarasti nel suo libro *Existential Semiotics*: l'autore dedica parte del testo proprio al funzionamento dell'inquietudine in quanto passione, e approfondisce la questione considerando il corrispettivo tedesco di questo termine, ovvero *Angst*, particolarmente rilevante nella cultura cinematografica germanica categorizzata come inquietante. Nello specifico, Tarasti fa riferimento al significato di *Angst* come segue:

“[Angst] is a state of being that does not lead to a resolving action; it is a virtuality of narration which [...] does not bring us to a “passage to an act” and its achievement. As soon as it shifts to these states, it ceases to be a passion called *Angst*”<sup>22</sup>(Tarasti, 2000: 78).

Si tratta dunque di una passione concernente lo stato di esistenza di un soggetto, e che, secondo lo studioso, non può risolversi in un'azione riuscita, positiva.

Tarasti propone poi una teoria secondo la quale lo stato patemico dell'inquietudine può essere causato o dalla disgiunzione del Soggetto da un Oggetto di Valore euforico una volta posseduto (la quiete o, nel caso specifico che verrà analizzato, la sopravvivenza), oppure dalla futura congiunzione con un Oggetto di valore disforico (contestualmente, la morte). Inoltre, attribuisce ad entrambi un'aspettualizzazione: terminativa nel primo caso, incoativa nel secondo, ammettendo comunque la possibilità di un'inquietudine che perdura nel tempo. Concentrandosi nello specifico sull'inquietudine volta al futuro, quindi causata da una prospettiva di congiunzione con un Oggetto di Valore disforico, Tarasti sostiene che il Soggetto sia a conoscenza (/sapere/) della necessità e dell'urgenza di un passaggio all'azione in grado evitare tale congiunzione, ma che non riesca ad agire (/non-potere/). La sua condizione è dunque modalizzata secondo l'articolazione del “sapere-di-dovere-non-potere-fare-qualcosa”<sup>23</sup> (Tarasti, 2000: 79). Tale impotenza sarebbe dunque la causa di uno stato di inquietudine aggravato dall'incapacità o dalla mancanza di convinzione o di volontà

---

<sup>22</sup> “[Angst] è uno stato d'essere che non conduce ad un'azione risolutiva; è una virtualità della narrazione che [...] non ci porta ad un “passaggio all'azione” e alla sua riuscita. Non appena passa a questi stati, cessa di essere una passione chiamata *Angst*” (traduzione a cura dell'autrice).

<sup>23</sup> ‘to know to be obliged to be not able to do something’ (traduzione a cura dell'autrice).

di un Soggetto. Tuttavia, l'autore distingue altresì una forma di inquietudine derivante dall'ignoranza (dunque da un /non-sapere/ e dalle sue surmodalizzazioni: /non-voler-sapere/, /non-dover-sapere/, /non-poter-sapere/). Sono proprio questi gli aspetti che saranno presi in considerazione per la proposta interpretativa di *Don't Look Up*.

### 2.3.3 *Quadrato semiotico dell'inquietudine*

È possibile, a questo punto, ipotizzare un quadrato semiotico dell'inquietudine contestualizzato al particolare testo sinora analizzato, per poi passare ad una panoramica delle manifestazioni a livello discorsivo che permettono di comprovare la teoria esposta. La modalizzazione prevalente poggia sul /poter-fare/ e sul suo opposto, il /non-poter-fare/, ed è proprio da questa impossibilità d'azione che scaturisce l'inquietudine: per queste ragioni, al /poter-fare/ sarà associata l'*agentività*, ovvero la facoltà di compiere un'azione, di intervenire sulla realtà generando operazioni mirate ad un fine specifico, consentendo al Soggetto di trovarsi in giunzione con l'Oggetto di Valore euforico (e dunque in disgiunzione con quello disforico); al /non-poter-fare/, invece, sarà correlata l'*impotenza* in quanto incapacità ad operare, ad agire dinnanzi alle "forze della natura o alle avversità del destino", il che condurrebbe, inevitabilmente, ad una disgiunzione dall'Oggetto di Valore euforico e ad una sempre più probabile congiunzione con quello disforico. In relazione di contrarietà al /non-poter-fare/ si troverà il /non-poter-non-fare/, a cui si associa la *subordinazione*, declinata qui sotto forma di soggezione ad una forza maggiore, la quale soggezione può essere a sua volta causata da un /non-poter-sapere/ o un /non-dover-sapere/; sul versante opposto sarà collocata la *ribellione*, modalizzata dal /poter-non-fare/, corrispondente ad un'entità non sottomessa all'autorità delle forze dotate di agentività, ma neanche indipendente da quest'ultima, dato che gli ostacoli che essa pone impediscono alla ribellione un fare che possa risultare in un'azione risolutiva (determinando dunque la non congiunzione con l'Oggetto di Valore euforico).

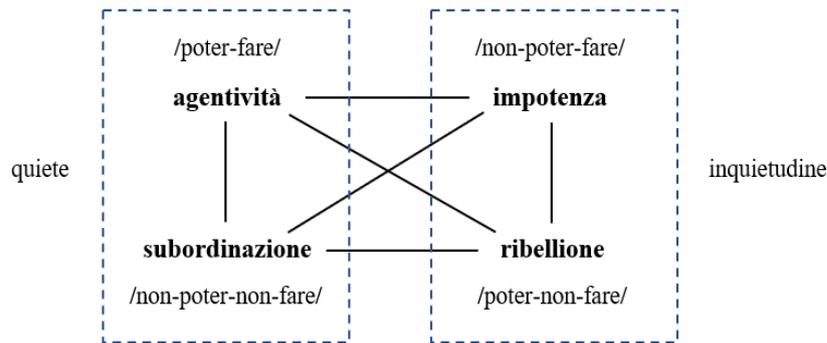


Figura 4 - Quadrato semiotico dell'inquietudine

Paradossalmente, in questo testo, la deissi positiva (/agentività/ e /subordinazione/) corrisponde alle autorità e alla collettività, istanze portatrici di valori sanzionati negativamente dall'Istanza di Prospettività e dallo spettatore, ma ciononostante è associata alla quiete: l'agentività consentirebbe di porre in atto delle azioni volte alla risoluzione di un problema, e la certezza in merito al successo di tali azioni condurrebbe ad uno stato di calma, tranquillità; la subordinazione condivide lo stesso stato patemico, in ragione però di un /non-sapere/, dunque di una non-inquietudine. Al contrario, la deissi negativa (/impotenza/ e /ribellione/) caratterizza gli individui singoli e gli insubordinati (ovvero coloro che l'Istanza di Destinazione definirebbe 'emarginati'), associandoli all'inquietudine: i primi sono quelli maggiormente colpiti da tale passione poiché, come già citato, si trovano costretti in una condizione di "sapere-di-dovere-non-potere-fare-qualcosa"; in opposizione rispetto all'autorità dotata di agentività, sono incapaci di portare a termine un'azione risolutiva, rimanendo dunque disgiunti sia dall'Oggetto di Valore euforico della salvezza, sia dalla quiete, Oggetto di Valore precedentemente posseduto ma ormai perduto (il che conduce, tuttavia, ad una nuova sfera patemica: il rimorso). Anche le azioni degli insubordinati, pur prendendo le distanze dall'autorità e dalla collettività, non ne determinano uno stato di congiunzione con l'Oggetto di Valore euforico, rendendoli dunque inquieti.

#### 2.3.4 L'inquietudine a livello discorsivo

Data questa considerazione, possiamo individuare le manifestazioni che, a livello discorsivo, danno ragione delle forme di enunciazione dell'inquietudine.

Come già evidenziato al principio di questa analisi, l'oggetto inquietante, ovvero il male che comporta la disgiunzione dei soggetti dal proprio Oggetto di valore euforico (la quiete, ormai perduta, e la salvezza, la quale però non può essere considerata disgiunta dai protagonisti se non fino alla fine della vicenda; essa corrisponde piuttosto ad uno stato di non-congiunzione) viene esplicitato sin da subito. È proprio nei primi minuti del film che si passa dunque da uno stato di tranquillità, di normalità quotidiana, ad uno di frenetica agitazione, dovuta alla scoperta di una minaccia "a livello estinzione"<sup>24</sup>. Il /sapere/ è di conseguenza acquisito nell'immediato, la natura della catastrofe è chiaramente delineata, e sarà il costante fallimento dei tentativi di congiunzione con l'Oggetto di Valore euforico della salvezza (quindi il /non-potere-fare/) a generare una durevole sensazione di inquietudine. A preannunciare tale stato patemico è una citazione (5'30") che introduce un ulteriore indizio in merito ai risvolti a cui si andrà incontro: "I want to die peacefully in my sleep like my grandfather, not screaming in terror like his passengers' (Bob Monkhouse)"<sup>25</sup>, in cui la seconda parte della citazione appare solo in un secondo momento, accompagnata da un tonfo, che rende l'enunciato ancora più cupo e preoccupante (in questo caso si esplicita la temuta congiunzione con l'Oggetto di Valore disforico, la morte). L'inquietudine così preannunciata si manifesta in maniera isotopica lungo l'intera durata del film mediante alcuni espedienti di natura prettamente cinematografica, come movimenti di macchina frenetici e inquadrature di primi piani ravvicinati e di particolari: nello specifico vengono spesso riprese le tremolanti mani di Mindy, che egli sfrega costantemente o con le quali stringe degli oggetti, intrappolato in uno stato di agitazione ogni volta che deve confrontarsi con le istanze che collochiamo in una posizione di autorità, e conseguentemente dotate di agentività (dunque il governo, le potenze tecnologiche e quelle mediatiche). Altre isotopie, che caratterizzano manifestatamente proprio il personaggio di Mindy, sono l'affanno, il respiro pesante, la balbuzie, gli attacchi di

---

<sup>24</sup> *Don't look up.*

<sup>25</sup> "Voglio morire serenamente nel sonno come mio nonno, non urlando di terrore come i suoi passeggeri" (traduzione a cura dell'autrice). È da notare che Monkhouse è stato un noto comico statunitense, quindi tale frase, essendo pronunciata da lui, potrebbe assumere su di sé anche dei connotati comici. Tuttavia, questa osservazione può risultare evidente solamente ad un pubblico che sia dotato della giusta enciclopedia: persone di nazionalità statunitense o che conoscono il personaggio in questione per ragioni di cultura personale.

panico accompagnati da dolori intercostali e lo Xanax: l'astronomo infatti è soggetto ad una particolare predisposizione a stati angosciosi e di inquietudine, come è possibile dedurre dai medicinali da lui abitualmente assunti in un tempo antecedente lo svolgersi della vicenda. Tale predisposizione lo condanna a permanere in una posizione di impotenza, dalla quale non riesce a fuggire nemmeno nel momento in cui entra a far parte del Comitato della Casa Bianca: anche in questo caso l'uomo non è libero di effettuare le scelte secondo lui più adeguate e agire in merito, ma è manipolato dalle autorità, soggetto all'esercizio del loro /poter-far-essere/. Vittima inconsapevole (/non-sapere/ surmodalizzato secondo un /non-poter-sapere/ e un /non-dover-sapere/) di tale istanza è anche la società, la quale obbedisce e ripone fede nelle logiche governative e consumistiche, agendo ciecamente e superficialmente sotto manipolazione: è così, ad esempio, che tutti sono in possesso di dispositivi marchiati Bash, che li rendono schiavi plasmandone le emozioni e anticipandone i desideri d'acquisto. E se la cometa per la comunità scientifica è una minaccia, per la collettività diventa un'opportunità di lavoro, un vantaggio: questo previene dunque l'insorgere di quelle sensazioni di inquietudine e timore che caratterizzano i protagonisti, portando la società ad un momentaneo ed illusorio stato di quiete (riecheggiando lo slogan del nuovo telefono marchiato Bash, "Life without the stress of living").

Particolare, a tal proposito, è il punto di vista delle autorità stesse, le quali, in ultima istanza, investono l'oggetto che dovrebbe essere causa del male, della congiunzione con l'Oggetto di Valore disforico della morte, di valori positivi, in quanto opportunità per arricchirsi: quasi come un mezzo magico mediante il quale assicurarsi il raggiungimento del proprio reale e avido Oggetto di Valore, la ricchezza. In questo senso, personalità come Isherwell e Orlean, rappresentanti di intere categorie ben più generali, non sono semplicemente dotati di un /poter-fare/, o ancora di un /poter-far-essere/ subdolo e manipolatorio, ma peccano di delirio di onnipotenza, sopravvalutano la portata della propria agentività sfidando le leggi della natura, e per questo vengono puniti con la morte. Il loro /poter-fare/ si scontra con i limiti imposti da una forza maggiore.

È infine nel disperato ultimo tentativo di una missione congiunta per salvare il Pianeta distruggendo la cometa, operazione che prende le distanze dal governo, che è possibile

riconoscere un /potere-non-fare/, una tensione verso l'agentività che però non si risolve in altro che un fallimento.

In conclusione, è interessante menzionare la sequenza dell'ultima cena dei protagonisti, in attesa della morte: essi cercano di simulare, per un'ultima volta, uno stato di quiete, di normalità, emulando quella quotidianità data per scontata fino a qualche tempo prima e tentando di ignorare i segnali dell'imminente fine (come i tremolii e lo sfarfallare delle luci); tuttavia, mascherati dalle conversazioni insignificanti portate avanti, emergono un profondo panico ed una culminante inquietudine, drammaticamente espressi mediante piccoli gesti come le mani che si stringono, gli sguardi spaventati e rassegnati, i sospiri, tutti elementi di stampo enunciativo che, nella percezione dello spettatore, si traducono in un crescente stato di ansiosa tensione, riconducibile alla suspense.

## 2.4 Ipotesi di categorizzazione

Come menzionato in apertura di questa analisi, i tag coi quali viene indicizzato *Don't Look Up* nella sezione 'caratteristiche' sono Anticonformistico, Provocatorio e Arguto. Esaminiamo questi termini per rilevare la loro conformità rispetto al testo di riferimento e stabilire la loro adeguatezza (o inadeguatezza) di rappresentazione delle caratteristiche fondamentali di questa narrazione.

Secondo un'analisi lessematica dizionariale, "anticonformismo" corrisponde ad un "Atteggiamento di avversione o di rifiuto nei confronti dei principi dominanti, specialmente sul piano del comportamento e del costume"<sup>26</sup>; e ancora "Atteggiamento di opposizione verso le idee e le abitudini predominanti in un dato ambiente sociale, periodo storico e simili"<sup>27</sup>. Se connotate meramente su un piano diegetico, legato al dipanarsi della vicenda, tali definizioni corrispondono parzialmente allo svolgimento dei fatti nel film, in quanto non colgono il senso di impotenza emerso dall'analisi passionale, il /non-poter-fare/ che genera l'inquietudine. L'atteggiamento inteso in senso figurato, in quanto "posizione concettuale assunta rispetto ad un problema", è

---

<sup>26</sup> Devoto-Oli 2023. Voce *Anticonformismo*.

<sup>27</sup> Lo Zingarelli 2023. Voce *Anticonformismo*.

infatti conciliabile con i punti di vista di uno solo dei personaggi, Kate, per la quale l'anticonformismo è un'inclinazione, dunque un movimento affettivo permanente e continuo, mosso da un /volere/ ma frenato da un /non-poter-fare/, quindi inattuizzabile su un piano concreto; per altri, invece, l'anticonformismo non si manifesta se non verso la fine della narrazione (per Mindy ad esempio, che ritorna sui propri passi e riacquisisce discernimento; o ancora per Yule, che compare sulla scena solo in un secondo momento e da uno stato di ribellione guidato dall'indifferenza passa ad uno motivato da un'acquisita lucidità di vedute), e comunque, nonostante i tentativi, non culmina in un'azione realmente risolutiva. Tuttavia, se considerato nella sua valenza sul piano dell'enunciazione, interpretazione che in questo caso risulta più appropriata, la caratteristica "Anticonformistico" fa riferimento all'inusuale modalità di declinazione del tema generale del testo, che lo differenzia da altri contenuti che trattano il medesimo argomento: *Don't Look Up*, attraverso una modalità comunicativa arguta, fa emergere in superficie i meccanismi corrotti e al limite dell'assurdo che caratterizzano la nostra società, esagerandone i contorni, al fine di scuotere lo spettatore nel profondo, spingendolo alla riflessione. È così che, attraverso una struttura argomentativa problematica, il testo mette in evidenza la progressiva autodistruzione di una collettività che decide di vivere in continuità con i propri atteggiamenti e pensieri dannosi (dall'inettitudine di Mindy, all'indifferenza dei cittadini), i quali conducono inevitabilmente ad un epilogo funesto: tuttavia, è proprio nella dimostrazione della fatalità di quest'ultimo che è possibile leggere un implicito auspicio alla discontinuità, una speranza in un cambiamento che possa avvenire per tempo. Come sarà possibile notare dalle analisi che avranno luogo successivamente, i testi che generalmente affrontano temi accomunabili a quello del film di McCay assumono un punto di vista differente, non strutturandosi su un'argomentazione problematica, quanto più mettendo in scena i tentativi di operato in discontinuità.

Il secondo termine, Provocatorio, corrisponde a ciò "(1) Che ha un carattere di sfida, che mira a suscitare una reazione irritata o violenta. (2) Che tende a stimolare la discussione o la riflessione"<sup>28</sup>. Prendendo in considerazione soprattutto la seconda accezione, l'uso di questo tag può essere considerato contestualmente appropriato in

---

<sup>28</sup> Devoto-Oli 2023. Voce *Provocatorio*.

termini enunciazionali, vista la portata metaforica e referenziale del film: il testo parla della nostra società e dei mali che la affliggono, mettendone in luce gli aspetti negativi e nocivi, responsabili della probabile autodistruzione del genere umano. Tale argomentazione trova conferma a livello discorsivo durante le sequenze che, utilizzando un montaggio parallelo, accostano inquadrature correlate su un piano simbolico, ritraenti la natura incontaminata e il suo opposto, ovvero la sua inquietante e fallimentare imitazione da parte dell'uomo<sup>29</sup>. La minaccia referenziale non è nel nostro caso una cometa, ma si tratta di una problematica di natura ecologica, di preservazione del Pianeta e di riscaldamento globale. Don't Look Up, smascherando i meccanismi subdoli che guidano la società e portando in scena il potenziale risvolto a cui va incontro la collettività, interpella lo spettatore, invitandolo ad una riflessione in merito ai propri atteggiamenti. Sono indicativi, a tal proposito, gli sguardi in macchina di Mindy e di Kate nelle sequenze in cui sono ospiti dei talk show, le quali contribuiscono a costruire tre differenti livelli di realtà: metadiegetico, diegetico ed extradiegetico (Santangelo, 2002). Il primo concerne il mondo della società, percipiente la realtà in maniera distorta a causa della manipolazione perpetrata dalle autorità governative, tecnologiche e mediatiche: in particolare, infatti, identifichiamo nella prima istanza la funzione di Narratario, di cui, nelle sequenze menzionate, sembra essere lo spettatore stesso l'incarnazione implicita, situato in quello che potremmo definire l'antecampo, ovvero dietro alla macchina da presa, verso la quale si rivolge lo sguardo dei protagonisti, ripresi da un'istanza Narratrice che costituisce un filtro sia visivo (del quadro nel quadro, in cui l'immagine è chiaramente osservata attraverso uno schermo, forse televisivo) sia informativo. Il secondo livello, che identifichiamo in quanto diegetico, è abitato dalle autorità, colpevoli della creazione di una realtà progettata ad hoc per la società, e dai protagonisti, consapevoli degli espedienti macchinosi messi in atto dalle prime: nella sequenza presa in analisi si tratta infatti degli attori in scena, ovvero i due presentatori, Mindy e Kate. Infine, il livello

---

<sup>29</sup> Ad una sequenza pacifica ed armoniosa della flora e della fauna, ad esempio, ne viene giustapposta una che ritrae l'inquinamento dei nostri giorni (bidoni della spazzatura, traffico); o ancora, alle macchine che si muovono a fatica su strade trafficate della città, si contrappone l'inquadratura di un uomo che si sposta da solo a bordo della propria canoa, in una zona incontaminata; ad un attraversamento pedonale sovraffollato vengono accostate le immagini di un formicaio.

extradiegetico, è quello in cui risiedono l'Enunciatore, simulacro del regista, e l'Enunciatario, simulacro dello spettatore: è proprio mediante l'interpellazione diretta dello sguardo in macchina, che va oltre il filtro posto dal primo livello, che quest'ultimo viene chiamato in causa, proprio in riferimento alla necessità di uscire dalla propria bolla di autoreferenzialità ed egocentrismo, per affrontare quei problemi che presto potrebbero toccare anche la nostra di realtà.

Un'ulteriore marca di enunciazione enunciata in termini di provocazione consiste nel titolo del film, un imperativo che si rivolge direttamente al Destinatario invitandolo ad osservare cosa accade perpetrando nell'assunzione del medesimo atteggiamento messo in scena dai personaggi, inevitabilmente conducente ad un'infausta risoluzione.

Infine, il termine "arguto" è definito in quanto "(1) Pronto a cogliere e a sottolineare gli aspetti più singolari delle cose; sottile, vivace, brillante. (2) Che rivela arguzia; faceto, spiritoso", delineando dunque qualcosa di "piacevolmente scherzoso" (faceto), di peculiare, di brillante, inteso in quanto "Di genere o stile (teatrale, cinematografico, letterario) caratterizzato da toni leggeri, spiritosi, comici". Il tag Arguto, di origine enunciazionale, sembra dunque cogliere l'aspetto comico, di un sarcasmo smascheratore dei meccanismi corrotti di funzionamento della società contemporanea (manifestati, primo fra tutti, nel personaggio di Jason, che infatti sarà, ironicamente, l'unico superstite della catastrofe), sviluppando una critica al capitalismo e al mondo mediatico, carico di una paradossale incapacità a comunicare. Una marca enunciazionale impiegata a tale scopo è, ad esempio, quella delle didascalie: riportiamo il caso della sequenza in cui i due protagonisti contattano per la prima volta Oglethorpe, quando, dopo l'interrogativo di Kate in merito all'effettiva esistenza di un Ente che si occupi della difesa planetaria, emerge in sovrimpressioni il logo dell'organismo, accompagnato da una didascalia che recita "The Planetary Defense Coordination Office is a real place" e ancora "This is their logo". È possibile altresì citare le riprese che inquadrano, all'interno della Casa Bianca, dipinti di nativi americani, con i quali i rapporti sono da sempre stati, e continuano ad essere, notoriamente complessi, evidenziando dunque l'ipocrisia del governo; o ancora, nello Studio Ovale, le già citate fotografie che ritraggono Jeanie Orlean con figure dello spettacolo, invece degli usuali ritratti di famiglia esposti dai Presidenti, accostate da immagini di premi cinematografici e menzioni editoriali di cultura popolare.

Nonostante quanto emerso dall'analisi delle etichette già presenti nel sistema di indicizzazione della piattaforma, l'assenza di un tag di origine patemica che renda conto dell'altro lato della medaglia rispetto all'arguzia, quello cupo ed inquietante, fa sì che il prodotto cinematografico in questione venga investito di un valore prettamente positivo ("piacevolmente scherzoso") che potrebbe risultare fuorviante.

Al fine di ovviare a questa mancanza, e far emergere lo stato d'animo con maggiori occorrenze, si potrebbe considerare la possibilità di includere dei tag patemici nella categorizzazione esplicita di questo contenuto: come è emerso dall'analisi sin qui condotta, caratteristiche di natura passionale come *Inquietante*, *Impotenza*, o ancora quella che il Devoto-Oli ha definito come *Ansia Ecologica*, sarebbero adeguate nell'categorizzare in maniera appropriata *Don't Look Up*, circoscrivendo il tema e la configurazione passionale del film e migliorando, conseguentemente, i risultati relativi al sistema di raccomandazione di Netflix. La voce *Ansia Ecologica*, nello specifico, costituirebbe un termine cardine, capace di inglobare sia lo stato patemico di inquietudine psicofisica dei soggetti, sia ciò che ne è causa, il Male connotato come inquietante.

## Capitolo III

### Studio comparativo: i film correlati

#### 3.1 *Awake*

Categorizzato da Netflix in quanto film di fantascienza thriller, *Awake*, (Mark Raso, 2021) pone al centro del proprio interesse la questione della sopravvivenza del genere umano al verificarsi di un misterioso evento apocalittico, che pregiudica il funzionamento di una basilica attività vitale: la capacità di dormire. In un clima di disordine e confusione, causato in principio dall'impossibilità di utilizzare i dispositivi elettronici, e successivamente dalla privazione del sonno, Jill, la protagonista, e Noah e Matilda, i suoi due figli, tentano di sopravvivere il più a lungo possibile, nella speranza che presto si possa trovare una soluzione al problema e ristabilire una condizione di quiete e di normalità. Matilda, in particolare, si rivela essere un personaggio chiave della narrazione: la bambina, infatti, è una delle uniche due persone in grado di dormire, ed è per questo oggetto di contesa da parte della società. Quest'ultima si trova divisa in due fazioni ideologicamente distanti: da un lato vi è la comunità religiosa, così disperata nella propria volontà di ritrovare la pace e guidata dall'irragionevolezza causata dall'insonnia, da essere disposta a sacrificare la vita innocente della giovane, ad imitazione del sacrificio di Gesù; dall'altra troviamo la comunità scientifica, rappresentata dalla Dottoressa Murphy (una psichiatra militare dalla moralità discutibile), il cui intento non è molto distante, dato il desiderio di studiare il fenomeno dell'immunità al fine di trovare una cura, a qualsiasi costo. Sfuggiti alla minaccia della prima, i protagonisti sono costretti in ultima istanza ad arrendersi alle volontà della seconda, a piegarsi agli esperimenti scientifici per tentare di portare in salvo l'umanità. Quando anche questa soluzione non si esaurisce in un esito positivo, visto il peggioramento della condizione psicofisica delle persone, che le porta a delirare e ad avere allucinazioni dalle conseguenze fatali, ogni speranza sembra essere perduta: tuttavia, sarà proprio Matilda a trovare il modo per ristabilire l'ordine, una parvenza di normalità, attraverso un potenziale "riavvio" del genere umano.

Questo contenuto viene catalogato da Netflix con le caratteristiche Cupo, Suspense e Armageddon, le quali saranno successivamente prese in considerazione al fine di verificarne la corrispondenza testuale con il film e per valutare la pertinenza di tale raccomandazione in relazione al titolo di partenza, *Don't Look Up*.

### 3.1.1 Analisi topic/focus

Il tema generale affrontato da *Awake* è quello della minaccia di estinzione di massa del genere umano, che già ci consente di inquadrare nel contesto delle storie rette da un'architettura di classe Alfa questo testo, essendo la narrazione originata da una Mancanza declinata in questo caso secondo la logica di una catastrofe causata da una fatale privazione del sonno, pericolo le cui radici sono sconosciute. Il film mette in scena i tentativi di sopravvivenza dell'umanità, mentre è alla disperata ricerca di una soluzione salvifica. A tal proposito, il topic individuato poggia sulle seguenti domande: è possibile per l'essere umano trovare in tempo breve una cura che gli permetta di sopravvivere, sventando dunque il rischio di estinzione? E quale costo si è disposti a pagare affinché ciò avvenga?

Il focus sul quale sembra concentrare l'attenzione l'autore è quello della conservazione del genere umano in cambio del sacrificio di sé stessi: la sopravvivenza è conseguenza diretta del decesso, dunque la vita presuppone la morte (di qui il tag Armageddon). In questo senso, il testo parla del già citato "riavvio", una sorta di reset dell'essere umano, il quale in ogni caso deve sacrificarsi per poter avere una seconda possibilità terrena. È possibile però individuare altri due focus, correlabili ad altrettanti filoni narrativi: il primo, in cui collochiamo il punto di vista di Jill, consiste nell'opposizione al sacrificio altrui (nello specifico della propria figlia) nel tentativo di aver salva la propria vita, scelta motivata da un /sapere/ acquisito in prima persona in un tempo antecedente lo svolgersi della vicenda; il secondo, sul versante opposto, presenta coloro i quali, in nome di un bene maggiore, sono pronti senza esitazione all'immolazione (nel caso dei fedeli) e al sacrificio sperimentale (nel caso degli scienziati) di vite innocenti.

In questo contesto, è già possibile effettuare un primo confronto con *Don't Look Up*. Entrambi i testi si sviluppano su una linea narrativa che prevede l'incombere

di un pericolo globale fatale, le cui origini però nel film di McCay sono note, mentre in quello di Raso rimangono inglobate in una sfera di ignoto, salvo alcune ipotesi non verificate. Questo ci porta a valutare la condizione di giunzione dei Soggetti con i rispettivi Oggetti di Valore, euforici e disforici: nel primo caso, come è emerso dall'analisi portata avanti nel secondo capitolo, l'incombere della cometa disgiunge i Soggetti dalla *quiete*, proiettandoli verso una futura congiunzione con l'Oggetto di Valore disforico della *morte*; nel secondo caso, la privazione del sonno disgiunge i Soggetti dalla *normalità*, portandoli a vivere in una condizione di estraneità dettata dall'instabilità psicofisica, con una prospettiva di congiunzione con lo stesso Oggetto di Valore disforico, la *morte*, in una temporalità molto più breve. La Mancanza che si genera dall'improvvisa e inaspettata disgiunzione con l'Oggetto di Valore euforico consente di collocare entrambe le narrazioni nelle architetture di classe Alfa: in ambedue i testi emerge un rapporto di mediazione forzata tra l'Istanza di Destinazione e quella di Prospettività, ma mentre in *Don't Look Up* tale condizione è succeduta da una relazione di aperto conflitto in cui a prevalere è l'Istanza di Destinazione, in *Awake* ciò non può avvenire, visto il deterioramento psicosomatico che porta i personaggi all'autodistruzione, prima ancora che possa prendere avvio un vero e proprio conflitto. Inoltre, in tale contesto, si rileva un contrasto strutturale: mentre nel primo testo la comunità scientifica si colloca in una posizione che identifichiamo con l'Istanza di Prospettività, sanzionata positivamente dallo spettatore visti i tentativi di risoluzione del problema, nel secondo film la scienza occupa la posizione dell'Istanza di Destinazione, i cui valori moralmente discutibili si oppongono a quelli sostenuti dalla protagonista. Infine, mentre *Awake* si focalizza sul "riavvio" dell'essere umano *per* l'essere umano, al fine di ritornare alla vita precedentemente condotta, *Don't Look Up* mette in scena la sterminazione dell'umanità in favore di un riavvio naturale, un reset ambientale che possa eliminare le logiche malsane che hanno condotto alla distruzione.

### 3.1.2 Analisi patemica

È possibile cogliere, fra le caratteristiche impiegate nella categorizzazione del film, un tag che rimanda alla sfera patemica, ma che, come sarà possibile analizzare, è

in realtà specifico di una caratterizzazione pertinente alla sfera dell'enunciazione: il termine *Suspense*.

Procedendo alla medesima analisi dizionariale condotta per *Don't Look Up* nell'ambito dell'inquietudine, rileviamo che secondo il Devoto-Oli la *suspense* consiste in uno "Stato di tensione ansiosa con cui si assiste al succedersi di fatti complicati dei quali non si riesce a prevedere l'esito" e ancora "Stato in cui viene a trovarsi lo spettatore di determinati film o storie"; per lo Zingarelli, il lemma corrisponde ad uno "(1) Stato di ansia e di attesa provocato dall'intreccio avventuroso di un dramma di cui non si sa immaginare la fine, dall'esito incerto di un avvenimento e sim. (2) Meccanismo narrativo che crea tale stato di ansiosa attesa". I parasonimi che accomunano entrambe le definizioni sono *ansia* e *incertezza*, mentre non vengono pervenuti degli antonimi. Da tale esame, è possibile concludere che la *suspense* a cui si fa riferimento sia uno stato di incertezza persistente, legato dunque ad un /non-sapere/, che genera un malessere di tipo psicofisico, l'*ansia*<sup>30</sup>, in un Soggetto patemico il quale non ha potere d'azione su ciò che accade, trattandosi di un mero osservatore (lo spettatore, per l'appunto). Tale passione coinvolge quindi esclusivamente la sfera emotiva del lettore del testo, collocandosi nell'ambito dell'enunciazione, e non discriminando le occorrenze figurative che danno ragione della sfera passionale dei soggetti discorsivi. Per ovviare a tale mancanza, si è proceduto al rilevamento delle isotopie passionali del film di Raso, giungendo ad individuare quale stato emotivo maggiormente ricorrente un'*inquietudine* configurata secondo la modalità del /non-sapere/: inconsapevoli della natura del Male che ha colpito la collettività, i personaggi tentano di sopravvivere mentre vengono progressivamente avvicinati alla congiunzione con l'Oggetto di Valore disforico della *morte*, incapaci di sottrarsi ad esso attuando un /poter-fare/, a causa degli impedimenti imposti loro dalla privazione del sonno. Sarà solamente il posizionamento di Matilda (l'unica dotata di una reale potenzialità cognitiva e agentiva, per via della propria immunità rispetto al Male) in uno stato di /sapere/ a rendere possibile un'azione risolutiva paradossale nel suo essere salvifica, consistente nella congiunzione con la *morte* e il conseguente, già citato, riavvio che ne deriva.

---

<sup>30</sup> Per la definizione dizionariale di tale passione si fa riferimento al capitolo 2 di questo elaborato.

Possiamo individuare in questa indicizzazione un punto di comunanza e uno di discordia con la categorizzazione di Don't Look Up. Da un lato, risulta in entrambi i casi una mancanza nell'individuazione della passione con maggiori occorrenze isotopiche, ovvero l'inquietudine (guidata, nel film di Raso, dal "timore di un male futuro, la cui caratteristica principale è la scomparsa o la notevole diminuzione del controllo volontario e razionale della personalità"). Dall'altro lato, le passioni che muovono i Soggetti dei due testi sono fondate, come già accennato, su due diverse modalizzazioni, che influiscono sull'aspetto risolutivo della narrazione e, dunque sullo stato di giunzione dei protagonisti con il proprio Oggetto di Valore: mentre i personaggi di Don't Look Up risultano in una relazione di disgiunzione con la *quiete* e di congiunzione con la *morte*, in ragione dell'impossibilità ad agire che è causa della loro inquietudine e conseguenza del loro destino fatale, i protagonisti di *Awake* riescono a sopravvivere, passando in primo luogo da una necessaria congiunzione con l'Oggetto di Valore disforico della *morte*, per poi disgiungersi da esso e congiungersi con il ritorno alla *normalità*, in ragione di un'acquisizione di discernimento in merito all'origine del Male.

### 3.1.3 Analisi enunciazione

Dedichiamo un'ultima riflessione alla Suspense, facendo innanzitutto riferimento al tag *cupo*. Considerando le definizioni che di tale lemma danno i dizionari sopra citati, è utile notare il comune significato figurativo di "inquietante", che scaturisce in quanto conseguenza di una particolare atmosfera: in *Awake* sono infatti reperibili elementi figurativi, come le ambientazioni sinistre (l'università in cui lavora la protagonista, ad esempio), ed elementi di stampo enunciativo, come la mancanza di luce provocata dall'assenza di corrente, l'uso di musiche di accompagnamento tetre e un color grading che vira su tinte fredde, desaturate e scure, movimenti di macchina frenetici con primi piani ravvicinati, soggettive offuscate e confuse (per comunicare lo stato di alterazione della percezione in cui versano i personaggi), tutti espedienti che contribuiscono al rafforzamento di un'atmosfera minacciosa, generatrice di tensione per via della propria estraneità, un'anormalità fondata su un /non-sapere/ in merito all'accaduto e alle sue conseguenze, dunque

riconducibile alla suspense. Tali caratteristiche non trovano tuttavia riscontro, in questi termini, in *Don't Look Up*, il quale mediante peculiari espedienti filmici e marche enunciazionali manifesta complessivamente arguzia, facendo emergere tale stato di ansiosa tensione con una portata minore. In questo senso, i tone of voice dei due testi non hanno ragione di essere accomunati dal sistema di raccomandazione, data la loro profonda discrepanza.

### 3.2 *Bird box*

Realizzato nel 2018 da Susanne Bier, *Bird box* è un contenuto catalogato da Netflix secondo i generi Film di fantascienza, Film tratti da libri e Thriller, che narra le vicende di un gruppo di persone sconosciute trovatosi a dover unire le forze per affrontare l'improvvisa e inaspettata manifestazione di un'entità paranormale e misteriosa, chiamata dai protagonisti "la creatura", la cui vista genera una immediata perdita del controllo della propria mente e del proprio corpo, portando la maggior parte delle persone che ne sono vittime al suicidio. Tale evento soprannaturale colpisce l'intero Pianeta, risultando dunque in un problema la cui portata potrebbe estendersi sino alla potenziale estinzione del genere umano. La narrazione si alterna secondo due tempi: un  $t_0$  in cui la protagonista, Malorie, cerca di portare in salvo sé stessa e due bambini (di cui uno suo figlio biologico, l'altra adottiva), e un  $t_{-1}$  che, mediante dei flashback, ricostruisce la vicenda a partire dagli istanti precedenti l'esplosione dell'epidemia fino al parto della donna (la quale al principio del film è già incinta). Unica superstite del gruppo, insieme ai propri figli, Malorie riesce a sfuggire alle insidie delle creature e di coloro che potrebbero essere definiti come discepoli delle entità, i quali, coinvolti in una sorta di culto fanatico, obbligano le persone a togliersi le bende dagli occhi al fine di scoprire la "verità", in un'opera che definiscono di "purificazione". Ciononostante, decisa a dare una speranza ed un futuro ai propri bambini, la protagonista li conduce alla salvezza approdando in una comunità di persone non vedenti, un'oasi pacifica in cui risiedono i soli realmente immuni all'insidia.

I tag con i quali viene caratterizzato questo contenuto, e che saranno oggetto di analisi al fine di operare una comparazione con Don't Look Up, sono: Suspense, Psicologico e Postapocalittico.

### 3.2.1 Analisi topic/focus

Il tema generale su cui verte il testo in esame è, anche in questo caso, quello di una minaccia a livello globale che mette a repentaglio l'esistenza del genere umano. Il topic, relativo a tale argomento, poggia sul quesito se sia possibile sopravvivere in tale ambiente profondamente modificato, adattandosi alle circostanze e dunque cambiando il proprio modo d'essere.

Parallelamente, in riferimento alla storia personale della protagonista, è possibile individuare un secondo topic, ovvero quello che riguarda l'incapacità di legarsi ad altre persone, vivendo dunque nella solitudine: questo tema emerge sin dal principio del film, quando viene mostrato il quadro, dipinto da Malorie, che ritrae di una rivisitazione moderna dell'*Ultima Cena*, in cui delle persone si trovano sedute a tavola nello stesso ambiente ma non riescono a connettersi l'un l'altra, concentrando il proprio sguardo sugli schermi dei loro cellulari. Tale rappresentazione è la trasposizione dei sentimenti della donna, la quale mostra difficoltà nel percepire un legame nei confronti del bambino che porta in grembo: anche anni dopo il parto, in quello che abbiamo individuato come il  $t_0$ , la protagonista mostra lo stesso impedimento, evidenziato dal fatto che non abbia ancora attribuito dei nomi ai propri figli, chiamandoli semplicemente Bambino e Bambina. Tale condizione cambierà solo nel momento in cui Malorie prenderà coscienza della propria nuova situazione, si adatterà ad essa e comprenderà il profondo amore che prova verso i due giovani, nascosto dietro al desiderio di assicurare loro una speranza per un futuro più prospero.

A tal proposito, il focus sembra propendere, per entrambi i topic, verso la chiave dell'adattamento: nel primo caso si tratta di ambientamento, un adeguarsi ad un mondo diverso (Postapocalittico, per l'appunto), trasformato rispetto a quello precedentemente conosciuto, in cui chi si lascia guidare da sensi altri rispetto alla vista e da una grande forza di volontà riesce a sopravvivere; nel secondo caso, invece, si tratta di un graduale adattamento di tipo emotivo, che porta a costruire i legami

profondi di cui ha bisogno l'essere umano sociale per "vivere", e non semplicemente "sopravvivere"<sup>31</sup>. Tali mutamenti portano ad un cambiamento nell'esistenza della protagonista, che modifica il proprio modo di essere al fine di poter sopravvivere, consentendo di collocare questa narrazione sotto il segno della discontinuità.

Se confrontiamo quanto appena emerso con l'analisi di *Don't Look Up*, possiamo notare una correlazione fra i due temi generali, entrambi concernenti un'entità, soprannaturale da un lato e naturale dall'altro, capace di porre fine all'esistenza della specie umana. Tuttavia, mentre la fonte causa della disgiunzione tra i Soggetti e i loro Oggetti di Valore euforici è nota nel film di McCay, in quello di Bier è misteriosa: non si conosce la sua origine né la sua forma, dal momento che allo spettatore non viene mai mostrata e i sopravvissuti, per essere tali, non possono averla scorta; gli indizi della presenza si palesano solo mediante dei sussurri, a livello sonoro, e il sollevarsi del vento e delle foglie, a livello visivo. Tra i due contenuti audiovisivi si scorge dunque una sostanziale differenza in ambito di modalizzazioni, rette sul /sapere/ per *Don't Look Up* e sul /non-sapere/ per *Bird box*. Inoltre, in merito al tema della vista, esso assume rilevanza fondamentale in entrambi i casi: nel primo film la possibilità di scorgere ad occhio nudo la cometa è ciò che convince la società della sua esistenza, fungendo da prova veridittiva; nel secondo film, essa è centrale per la sua sostanziale assenza, forzata privazione necessaria per sopravvivere, e correlata anch'essa alla scoperta di una "verità", come sostenuto dai fanatici della creatura.

Concentrando l'attenzione sul tema della giunzione con gli Oggetti di Valore euforici e disforici, possiamo notare un parziale parallelismo: i protagonisti di entrambi i testi si trovano, in principio, in una condizione di giunzione con i propri Oggetti di Valore euforici (la *quiete* per *Don't Look Up* e la *normalità* per *Bird box*), disturbata dall'insorgere improvviso di un Male (la cometa nel primo caso, la creatura nel secondo) che, disgiungendoli dall'euforia e proiettandoli in una prospettiva di congiunzione con gli Oggetti di Valore disforici (la *morte* in entrambe le circostanze, ma in particolare il *suicidio* nel film di Bier, carico di un significato diverso dal primo poiché è il soggetto stesso a porre fine alla propria esistenza, mentre in *Don't Look Up*

---

<sup>31</sup> Come fa notare Tom, uno dei protagonisti e interesse romantico di Malorie, poco prima di sacrificarsi per la sua nuova famiglia, composta dalla coppia e dai due bambini.

il decesso è concretamente provocato da un'agentività esterna), genera una Mancanza. Anche in questo caso è possibile notare come tale meccanismo sia tipico delle narrazioni che abbiamo identificato di classe Alfa: in Bird box riconosciamo Malorie come rappresentante dell'istanza di Prospettività, con i propri valori e insicurezze (queste ultime sono ciò che potrebbe portarla alla distruzione, ma grazie alla propria forza di volontà questo non accade); in contrasto troviamo un'istanza di Destinazione la quale, però, non si proietta in alcun soggetto passibile di attorializzazione. Nello specifico, tale principio è manifestato nelle nuove regole di una quotidianità trasformata dalla convivenza con un'entità paranormale, estranea, la quale impone l'assunzione di comportamenti specifici al fine di poter avere salva la vita. La "creatura", come una sirena col suo canto, cerca di attrarre a sé i soggetti, di ipnotizzarli mettendoli dinnanzi ai loro più intimi desideri e più profondi timori, ma loro, in un tentativo di salda integrità e stabilità mentale, devono resistere al richiamo. Come sappiamo, sono in pochi a riuscirci. In questo rapporto dallo sfondo conflittuale, Malorie può essere collocata in una relazione di mediazione di successo, adeguandosi ad una nuova realtà ma posizionandosi, all'interno di essa, in un terreno sicuro, in cui la vita richiama la serenità precedentemente perduta.

Concentrandosi, in maniera simbolica, sull'esplorazione di una condizione alternativa, di portata sociale e globale, il film è in parte retto altresì da architetture di classe Beta, illustrando l'ordine e le logiche di un nuovo mondo, al quale è necessario adattarsi al fine di sopravvivere.

È possibile, alla luce di tali risultati, individuare i punti di contatto e di distanza con il film di McCay sotto una prospettiva di architettura narrativa. Entrambi i testi sono retti da architetture di classe Alfa e Beta, mostrando un'Istanza di Prospettività in conflitto con una di Destinazione (anche se nel caso di Don't Look Up tale rapporto deriva dal fallimento di una tentata mediazione forzata) e una nuova condizione globale alteratrice del normale sistema di cose, che interroga metaforicamente il senso della nostra realtà sociale. Tuttavia, mentre il principio di Destinazione è, nel film di McCay, associato ad un'istanza istituzionale, manifestatamente attorializzata poiché incarnata, primi fra tutti, dai personaggi di Jeanie Orlean e Peter Isherwell, in Bird box esso non si concretizza in alcun attore (dato che l'entità in sé non è visibile, dunque la forma con cui si manifesta non è conosciuta), pur mantenendo a livello attanziale il

ruolo di AntiSoggetto. Piuttosto, si potrebbe parlare di un principio di Destinazione mutevole, che impone sì a tutti di togliersi le bende e guardare, ma lo fa manipolando ciascuno nel profondo della propria soggettività (dando dunque ragione del tag Psicologico, visto il rilievo attribuito alla dimensione psichica e patemica dei personaggi).

### 3.2.2 Analisi patemica

Esaminando i tag riportati fra le caratteristiche di questo contenuto, rileviamo come termine patemico solamente “Suspense”. Tuttavia, come emerso dall’analisi dizionariale di tale passione in *Awake*, essa sembra coincidere con uno stato di incertezza, causato da un /non-sapere/, di un’attesa propulsiva di una tensione ansiosa con ripercussioni psicofisiche, che concerne un Soggetto il quale non ha potere di agire sull’accaduto. Nello specifico, tale istanza collima con il ricettore empirico del testo, rendendo dunque il tag pertinente rispetto ad un’analisi di tipo enunciazionale, più che patemico.

Emerge di conseguenza, anche in questo caso, una mancanza relativa al rilevamento di occorrenze passionali discorsivizzate, alla quale si può ovviare mediante l’osservazione e il conteggio delle stesse. L’isotopia rimarcata coincide nuovamente con una forte ricorrenza dell’*inquietudine*. Tuttavia, a differenza di *Don’t Look Up*, essa non fa riferimento ad un /sapere/ antecedente un /non-poter-fare/, ma regge la propria struttura sulla modalità del /non-sapere/: i Soggetti, al fine di sopravvivere, non possono e non devono venire a conoscenza della natura dell’entità (che ricordiamo essere appartenente ad una sfera dell’*estraneità*, del *non-familiare*<sup>32</sup>), e tale proibizione è ciò che genera in loro l’inquietudine. Essa è poi amplificata da alcuni segnali che preannunciano l’avvicinamento del pericolo, come l’alzarsi del vento e delle foglie e il cinguettio degli uccellini. Ciononostante, questa passione non impedisce l’attualizzazione di un fare da parte dei Soggetti, dettato da una forte

---

<sup>32</sup> Il riferimento, a tal proposito, è all’analisi dell’inquietudine condotta da Varaschin nella sua tesi di laurea dal titolo *Guardare l’Unheimlich: un’analisi sociosemiotica dell’inquietudine nelle serie Netflix* (2019).

integrità personale: è in questo modo che Malorie riesce a portare in salvo sé stessa e i propri figli; similmente, per la comunità di persone non vedenti presso cui la donna trova rifugio è proprio l'impossibilità di vedere (dunque un /non-poter-essere/ che porta necessariamente con sé un /non-sapere/) a garantire loro la condizione di agire (/poter-fare/) in totale sicurezza.

### 3.2.3 Analisi enunciazionale

In conclusione procediamo all'analisi dei tag che rimandano alla sfera dell'enunciazione, confrontandone le manifestazioni con quelle dei termini enunciazionali che caratterizzano Don't Look Up.

Come già citato, Netflix propone di indicizzare Bird box secondo la categoria della Suspense. Tale stato è reperibile nella sua forma più preponderante nelle inquadrature in soggettiva dei personaggi che indossano la benda: come loro, anche lo spettatore è privato della vista, non può conoscere la creatura, non gli è concesso vederla, quindi, in maniera simile ai Soggetti, è relegato in una costante condizione di inquietudine, di incertezza in merito al risvolto degli eventi. Un'ulteriore marca enunciazionale che contribuisce all'effetto di suspense, sempre legata all'impossibilità di vedere, è quella del quadro nel quadro: mediante una moltiplicazione degli schermi consistente prima nella ripresa delle videocamere di sorveglianza e dopo nel GPS di un'automobile, i protagonisti tentano di orientarsi nello spazio circostante, nella speranza che l'intermediazione sia la soluzione per aggirare il problema visivo, ma il primo dei due tentativi si rivela fallimentare, culminando nel suicidio della persona che osservava il monitor. Anche in questo caso si tratta di un /non-sapere/ legato al risvolto delle azioni messe in pratica dai Soggetti, che genera una tensione ansiosa nell'enunciatario, incarnato nello spettatore.

Sebbene Don't Look Up non sia indicizzato secondo il tag Suspense (perlomeno non esplicitamente), per via della secondarietà di manifestazione di questa passione, si tratta comunque di un aspetto che caratterizza in parte il contenuto, in ragione del /non-sapere/ proprio dell'esperienza dello spettatore il quale, fino all'ultimo, vive la narrazione nella speranza che si risolva positivamente. Tuttavia, il film di McCay, come già rilevato, essendo Anticonformista nella modalità di costruzione delle proprie

strutture enunciazionali in correlazione al tema comune della minaccia di estinzione per il genere umano, vede il prevalere di una logica più leggera e pungente, connotandosi sotto la caratteristica dell'arguzia.

### **3.3 *Extinction***

Primo tra i film raccomandati a Don't Look Up ad essere ambientato in un tempo futuro, *Extinction* (Young, 2018) mette in scena la storia di un uomo, Peter, tormentato da numerose visioni catastrofiche concernenti quella che ha le sembianze di un'invasione aliena. Preoccupata dalla sofferenza del marito, Alice, la protagonista, lo sprona a visitare una clinica psichiatrica, e il rifiuto di Peter, convinto della legittimità di ciò che vede, crea tensioni familiari. Il punto di vista dell'uomo viene improvvisamente avvalorato, facendo ricredere la propria moglie, quando, d'un tratto, si scatena sulla Terra una fatale invasione aliena, che miete drammaticamente numerose vittime, in uno scenario apocalittico. La famiglia è costretta a scappare in direzione di un edificio governativo, al fine di salvaguardarsi, e questo viaggio sarà rivelatore di numerose scoperte: gli esseri che si credevano alieni sono in realtà umani provenienti da Marte, pianeta sul quale erano stati cacciati cinquant'anni prima a causa dell'insorgenza degli schiavi da loro creati per servirli, ovvero i "sintetici". Tale rovesciamento di prospettiva rivela altresì che coloro i quali si erano creduti umani, dunque i protagonisti, sono i medesimi androidi, e le visioni di Peter sono in realtà ricordi del suo passato che lui ha consciamente deciso di cancellare ma che, per una disfunzione del sistema, sono riemersi in superficie. Coinvolti in una lotta cruda che non riescono a sostenere, i sintetici sono costretti a scappare in un luogo lontano, con la promessa di fare ritorno: in quella che il finale del film chiama una tregua temporanea, infatti, è allusa un'insorgenza futura che permetterà loro di riappropriarsi della propria casa.

Netflix indicizza questo contenuto categorizzandolo come Film di fantascienza e Film d'azione per quanto riguarda i generi; per le caratteristiche, invece, si avvale dei tag Suspense, Avvincente, Distopico e Ad alto impatto visivo.

### 3.3.1 Analisi topic/focus

Extinction mette in scena il tema generale della minaccia della vita sulla Terra, sovvertendo però i canoni della tipica situazione fantascientifica dell'invasione aliena: gli extra-terrestri sono in questo caso proprio gli esseri umani, di ritorno sul loro pianeta al fine di riappropriarsene e debellare i veri alieni, cioè i sintetici. In relazione a questo tema, il film prende in considerazione due topic differenti. Il primo consiste in un interrogativo sul rapporto che intercorre nella relazione uomo-macchina, in questa vicenda indubbiamente di tipo conflittuale, chiedendosi se sia possibile un mondo in cui dall'accettazione della diversità possa discendere un futuro proficuo. Il secondo topic, di stampo esistenzialista e ontologico, è correlato al primo ed interpella la vera natura dell'essere, la sua conoscibilità, domandandosi se sia possibile arrivare ad una profonda comprensione di sé stessi e dell'altro.

A tal proposito, il focus relativo al primo topic sembra rispondere positivamente al quesito, sostenendo che sia possibile un'alleanza con l'alterità. Nel testo, infatti, sarà proprio la collaborazione fra Peter e un giovane invasore, Miles, che permetterà al protagonista di riscoprire la propria vera natura e che consentirà a lui e alla sua famiglia di salvarsi. Inoltre, è Peter stesso alla fine del film, in veste di Narratore, ad enunciare che "Ora so chi sono io. Conosco il mio nemico. Non siamo così diversi. Forse, se anche gli altri se ne rendessero conto, potremmo avere un futuro". Questo ci porta alla considerazione del secondo focus che, conformemente a quanto appena riportato, accetta la possibilità della conoscibilità di sé stessi e degli altri, se guidata da una volontà di sapere (/voler-sapere/) che spinge ad indagare la vera natura delle cose, senza pregiudizi.

Passiamo a questo punto alla comparazione di quanto fino ad ora messo in evidenza con Don't Look Up. Il tema della minaccia della vita sulla Terra accomuna entrambi i testi, tuttavia, come si è potuto notare, il film di Young lo fa in maniera non convenzionale, sovvertendo le aspettative dello spettatore. Assimilati dall'improvvisa disgiunzione dall'Oggetto di Valore della *quiete*, e da una prospettiva di congiunzione temuta con l'Oggetto di Valore disforico della *morte*, i Programmi Narrativi dei protagonisti maschili dei due film sono avvicinati dal tema della ricerca interiore: Mindy è portato, da logiche esterne e solo parzialmente dipendenti da lui, ad allontanarsi dai propri valori adattandosi alle richieste del mondo di cui entra a far

parte, ma, resosi conto della corruzione di quest'ultimo, cerca di ritornare in sé, ritrovando una versione di sé stesso migliorata, più sicura, anche se mancante di agentività; al contrario, Peter decide autonomamente di cancellare i propri ricordi, agisce affinché possa dimenticare ciò che conosceva sulla propria natura per poter condurre un'esistenza libera dai sensi di colpa per le stragi commesse al fine di sopravvivere, ma questo lo porta, una volta messa in dubbio la realtà che lo circonda, a voler riscoprire il rimosso, spingendolo dunque a desiderare una congiunzione con l'Oggetto di Valore della conoscenza, retto dal /sapere/. In questo senso possiamo individuare come architettura fondante di questa narrazione quella di classe Gamma, volta alla ricerca della verità, la quale consiste nel punto d'arrivo della vicenda. Il Soggetto è infatti tormentato dal passato, dalle visioni a cui cerca di attribuire un significato, e in questo tentativo di codificazione viene coinvolto anche lo spettatore. Nonostante anche il film di McCay si basi parzialmente sulla medesima architettura narrativa, i protagonisti di Don't Look Up sono coinvolti in una differente ricerca della verità, la quale non riguarda loro stessi, quanto la realtà che li circonda: per questa ragione essa non va ricercata nel loro passato, ma piuttosto nel disvelamento della corruzione delle istituzioni e della società.

Inoltre, come in Don't Look Up, anche in Extinction entrano in gioco logiche tipiche delle architetture di classe Alfa e Beta. Per quanto riguarda le prime, ritroviamo nel testo il già citato conflitto tra due istanze, quella di Prospettività incarnata nel protagonista (e, in generale, nella categoria che lui rappresenta, ovvero gli androidi, l'alterità), e quella di Destinazione, corrispondente agli umani. Come abbiamo potuto notare, la relazione che intercorre tra le due istanze è fondata su un reiterato conflitto, in cui inizialmente ha la meglio l'istanza di Prospettività, e successivamente quella di Destinazione, mossa da conservazionismo e, come in Don't Look Up, da delirio di onnipotenza. Ricordiamo a tal proposito la sequenza, ambientata in un tempo che indichiamo come  $t_{-1}$  (corrispondente al passato, in contrapposizione al  $t_0$  del presente della narrazione), in cui un oppositore dei sintetici, probabilmente un politico, dibatteva in merito alla distruzione degli stessi, prima che questi potessero scagliarsi contro il genere umano: "Noi non siamo Dio, ma siamo il loro Dio perché li abbiamo creati. E questo fa di noi il loro Dio. Questo ci dà il diritto di fare loro tutto quello che vogliamo. Se vogliamo disattivarli, possiamo disattivarli". Queste parole rimandano

inevitabilmente a quelle di Isherwell, nel film di McCay. Tuttavia, a distanziare i due testi è il fatto che mentre in *Don't Look Up* il conflitto conduce ad un risvolto fatale, in *Extinction* esso si conclude accennando alla potenzialità di una mediazione futura tra le due istanze.

Infine, in merito alle architetture di classe Beta, ritroviamo nel testo l'esplorazione di una condizione altra, un confronto con una civiltà aliena che tenta di mettere in atto una perturbante imitazione della vita umana. Metaforicamente, è possibile notare in questo confronto con l'alterità un rimando ai discorsi sulla non accettazione della diversità che circolano nella nostra cultura, rendendo quindi questo testo un racconto virtuale distopico che interroga le problematicità della nostra società (come *Don't Look Up*, d'altronde, seppur in maniera meno diretta e referenziale).

### 3.3.2 Analisi patemica

Come per i casi d'analisi precedenti, anche in questo testo si rileva la mancanza di un tag identificativo della dimensione prettamente patemica. Il termine *Suspense*, come per i contenuti precedentemente esaminati, fa riferimento ad uno stato tensivo che coinvolge lo spettatore, manifestato dunque mediante marche che ne designano il campo di pertinenza entro i margini dell'enunciazione, più che della sfera patemica. Per questa ragione, si è proceduto al metodo del conteggio delle occorrenze isotopiche delle differenti passioni, al fine di rilevare quella predominante: anche in questa circostanza si tratta dell'*inquietudine*. In *Extinction*, essa è messa in scena reggendo la propria struttura sulla modalità del /non-sapere/, dunque dell'estraneo, l'alieno, in contrapposizione con il /sapere/, associato al familiare, all'umano. È quando la sfera del /sapere/ viene messa in discussione, che subentra l'inquietudine: inizialmente, quando Peter è tormentato dai propri incubi (le visioni del passato), vive in uno stato di malessere psicofisico perenne, causato dall'impossibilità di attribuire un significato alle immagini della propria mente; successivamente, al momento dell'invasione, l'inquietudine dell'uomo e della propria famiglia derivano dall'incapacità di comprendere ciò che sta accadendo, le ragioni di quell'attacco e la natura degli esseri considerati "alieni"; infine, quando l'uomo acquisisce il /sapere/ in merito alla propria natura, l'inquietudine deriva dal non essere ciò che lui credeva essere, comprende che

il /sapere/ di cui pensava di essere in possesso precedentemente non è altro che un /non-sapere/, che lo colloca istantaneamente nella sfera di quell'alterità tanto temuta. Una volta avvenuta l'acquisizione di tale conoscenza, all'uomo e alla sua famiglia non resta che scappare, impossibilitati a contrastare una forza più grande di loro: in questo /sapere/ ma /non-poter-fare/ il testo è assimilabile a Don't Look Up, anche se tale modalizzazione subentra, in Extinction, solo tardivamente.

### 3.3.3 Analisi enunciazionale

I tag impiegati da Netflix che fanno riferimento alla sfera enunciazionale di Extinction sono Suspense e Avvincente. Il primo emerge in maniera preponderante nel testo mediante l'utilizzo di espedienti cinematografici come la leggera distorsione delle inquadrature, quasi grandangolari, che potrebbe essere collegata alla marca enunciazionale che Casetti definisce nei termini di una "oggettiva irrealità" (Casetti, Di Chio, 1994); nello stesso contesto, sono anche dei particolari movimenti di macchina a costituire una sensazione di suspense, di perturbante cambiamento di punto di vista: è il caso, ad esempio, della sequenza dell'acquisizione di sapere del protagonista (e contemporaneamente dello spettatore), intento nel cupo atto di incidere il torace al fine di salvare la moglie, in cui la macchina da presa mostra, con una ripresa che la fa ruotare di 360° sul proprio asse, il generatore di energia che tiene in vita il protagonista. Come è già stato possibile evincere dai testi precedentemente esaminati, la Suspense emerge, anche se in maniera meno esplicita, anche in Don't Look Up, collocandosi sul fronte del /non-sapere/ dello spettatore relativo all'esito della vicenda, simile alla condizione di /non-sapere/ in cui si rende conto di trovarsi anche il Destinatario di Extinction.

Procediamo, in conclusione, all'analisi del secondo termine enunciazionale, Avvincente. Inteso nei termini di qualcosa di coinvolgente per lo spettatore, dunque di un testo capace di renderlo emotivamente partecipe, tale modalità emerge preminentemente in ragione della Suspense che mantiene il lettore in una condizione di persistente tensione, fondata sul già citato /non-sapere/, e in parte per via delle immagini ad alto impatto visivo che ritraggono l'alterità, un mondo virtuale e sconosciuto.

### **3.4 *La fine***

*La fine* (Rosenthal, 2018) è il primo film, tra quelli incontrati fino ad ora, per cui, al momento di questa ricerca, Netflix non prevede alcuna caratteristica esplicita: il contenuto è infatti categorizzato solamente secondo un'indicizzazione di genere (Film di fantascienza, Film d'azione, Thriller sci-fi), non rendendo disponibile allo spettatore alcuna informazione in merito alla struttura, ai temi, alle passioni o all'enunciazione del testo.

Il film mette in scena il tumultuoso viaggio di due uomini, Will e Tom, rispettivamente un giovane avvocato di Seattle e il suo futuro suocero, un marine ritirato, mentre cercano faticosamente di recarsi in auto dalla costa Est a quella Ovest degli Stati Uniti, nel tentativo di raggiungere Sam, compagna di Will e figlia di Tom, per salvarla dall'ignoto pericolo di natura apocalittica che sta minacciando il mondo. Lungo il loro percorso, i due uomini affrontano numerosi ostacoli, tutti connessi con la forzata interazione con altre persone, culminante sempre in un conflitto: la troppa fiducia di Will, pronto ad aiutare chiunque si trovi sul loro cammino, si scontra con la diffidenza precauzionale dettata dall'esperienza di Tom, e sono proprio gli errori del primo a condurre, incidentalmente, alla morte del secondo. Costretto dunque a proseguire per la propria strada in solitudine, Will raggiunge Seattle, ma ad attenderlo trova solo un apocalittico scenario di devastazione: tutta la città è distrutta, mentre l'aria irrespirabile è contaminata da misteriosi pulviscoli. Arrivato all'appartamento della propria compagna, ormai ridotto in macerie, il giovane trova delle indicazioni che lo conducono al rifugio in cui lei e un suo vicino di casa, Jeremiah, sono scappati: è qui che i due finalmente si ricongiungono. Will è pronto a qualsiasi cosa pur di mettere in salvo la ragazza e il loro figlio, che lei porta in grembo, e ciò si traduce nell'uccisione di Jeremiah, necessaria alla sopravvivenza del protagonista, e nella frenetica fuga della coppia dallo sconosciuto pericolo apocalittico, che tentano di lasciarsi alle spalle.

#### **3.4.1 Analisi topic/focus**

Il film, similmente agli altri precedentemente analizzati, si basa sul tema generale di una minaccia che pregiudica la vita degli esseri umani sulla Terra. A tale

proposito, il topic sul quale verte la narrazione si fonda sul quesito delle potenzialità dell'essere umano: dinnanzi ad un disastro di tale portata, è sufficiente per l'uomo fare affidamento sulle proprie capacità per sopravvivere? O sarà sempre una superiore forza naturale ad avere la meglio?

In questo contesto, il focus del film si concentra sulla problematizzazione del tema dell'individualismo: è proprio questa disgregazione, la minaccia dell'alterità, che porta a dei risvolti fatali; se gli esseri umani fossero in grado di unirsi e aiutarsi l'un l'altro nei momenti di difficoltà, avrebbero una maggiore possibilità di sopravvivenza. Il protagonista, che incarna l'istanza di Prospettività del testo, è infatti sempre disposto a soccorrere gli altri, nonostante la sua gentilezza ed il suo altruismo vengano quasi sempre corrisposti da malignità ed egomania. Un'eccezione a tale regola, a conferma del focus del film, è la scena in cui Will incontra lungo la sua strada una famiglia in fuga: l'aiuto reciproco offertosi permetterà infatti ad entrambe le parti di proseguire nel loro percorso verso la congiunzione con il proprio Oggetto di Valore. In questo contesto, dunque, rileviamo quale istanza di Destinazione la società egoista e centrata sulla propria sussistenza individualistica, in cui regnano l'anarchia e la legge del più forte. Si tratta di valori isotopici che si ripresentano spesso nei testi appartenenti al genere in questione, alle narrazioni relative ad un evento apocalittico, in cui sono gli altri esseri umani a diventare il vero pericolo. È in via della relazione di conflitto tra le due istanze che possiamo collocare questo testo tra quelli retti da un'architettura narrativa di classe Alfa.

Confrontando quanto appurato sino ad ora con l'analisi di Don't Look Up, emerge nuovamente il denominatore comune del tema generale, ovvero la minaccia della sussistenza del genere umano. Il focus di cui si parla a tal proposito, seppur declinato in maniera differente nei due testi, tende in ultima istanza a sottolineare come l'unione tra le forze possa essere la sola strada conducente alla sopravvivenza. In entrambi i casi vengono evidenziate le nefaste conseguenze dell'eccessivo egocentrismo, autoreferenzialità ed individualismo che attanagliano la nostra società, e mentre La fine si focalizza sulla possibilità che esista una speranza mediante le azioni del protagonista, che lo conducono alla salvezza, Don't Look Up accende un barlume di speranza attraverso l'impiego di un'enunciazione arguta, che porta lo spettatore a riflettere sulla propria realtà invitandolo a non commettere gli stessi errori dei

personaggi, i quali con il loro comportamento e le loro non-azioni non hanno potuto che soccombere alle circostanze.

Infine, trattandosi di un film che riflessivamente ragiona su fenomeni di ordine sociale, possiamo individuare altresì nel testo di Rosenthal, come in quello di McCay, alcune architetture narrative di pertinenza della classe Beta, anche se in entrambi i casi la realtà che viene presentata non è virtuale o alternativa, ma ci ritrae in maniera referenziale (pungente e provocatoria, nel caso di *Don't Look Up*).

### 3.4.2 Analisi patemica

Come evidenziato all'inizio del paragrafo 3.4, al momento di questa analisi Netflix non prevede alcuna categorizzazione di tipo patemico per questo contenuto. Per tale ragione si è proceduto, come nei casi precedenti, all'enumerazione delle isotopie passionali enunciate nel testo, rilevando quella con maggiori occorrenze: anche in questo caso si tratta dell'*inquietudine*. Tale passione è retta nuovamente dalla modalità del /non-sapere/: nessuno dei personaggi è infatti a conoscenza della natura della catastrofe, il Male che li disgiunge dalla *normalità*, per proiettarli verso il congiungimento con l'Oggetto di Valore distopico della *morte*. In questo senso, il film di Rosenthal è distante da quello di McCay: in quest'ultimo, infatti, i protagonisti sono dotati di /sapere/, conoscono il Male che si è intromesso nelle loro vite minandone l'equilibrio, cercano di contrastarlo ma falliscono a causa della propria impossibilità ad agire (/non-poter-fare/), guidata dall'inconciliabilità con l'altro, con coloro i quali possiedono i mezzi per contrastare il pericolo, ed è tale impotenza a dare vita all'*inquietudine*, portando tutti, in ultima istanza, alla congiunzione con l'Oggetto di Valore disforico. I personaggi di *La fine*, al contrario, non sono in possesso di alcun /sapere/, ipotizzano congetture, senza però giungere mai alla radice del problema, dando dunque vita ad una condizione di *inquietudine*. Questo, tuttavia, consente loro di concentrare i propri sforzi sull'unica azione di cui hanno il controllo: tentare di sopravvivere. Il solo che avrà successo, attuando un /poter-fare/ che lo distanzia dai protagonisti di *Don't Look Up*, è Will, il quale riuscirà a congiungersi con i propri Oggetti di Valore euforici, scampando al pericolo della morte, grazie anche al proprio altruismo. In particolare, l'Oggetto di Valore che il protagonista della vicenda persegue, parallelamente a quello della *salvezza*, è il *ricongiungimento con la propria*

*famiglia*, composta dalla sua futura moglie e madre del proprio figlio. In questo desiderio riconosciamo il riflesso di quello di Mindy verso la fine della narrazione, che dopo aver compreso che la sopravvivenza non è più possibile, si spende nell'unico /poter-fare/ che si conclude in un'azione risolutiva positiva, ovvero la riconciliazione con i propri cari.

### **3.4.3 Analisi enunciativa**

Come per l'analisi patemica, rileviamo anche in termini di enunciazione le occorrenze che permettono di individuarne la modalità reggente, in modo da poterla confrontare con l'enunciazione che caratterizza *Don't Look Up*. Da tale analisi, emerge come struttura enunciativa preminente quella della *Suspense*. Fondata anch'essa su un /non-sapere/ prolungato del Destinatario del testo, che non è destinato a risolversi in un /sapere/, rimanendo dunque nell'incertezza, tale struttura si manifesta mediante differenti marche enunciative, delle quali analizzeremo alcune evenienze significative. In termini di codici cinematografici visivi, è possibile notare, lungo l'intera durata del film, un progressivo spostamento da colori realistici, naturali, a tinte distorte: tale manipolazione cromatica indica infatti la deviazione dalla normalità, l'insinuazione dell'anomalo che si fa strada nella quotidianità, distruggendone la stabilità. O ancora, sono un indizio in tale direzione le didascalie dei telegiornali a inizio film, che riportano un anomalo aumento delle morti in Europa, o le indicazioni in sovrimpressione del numero di giorni trascorsi dall'inizio del disastro: più tempo passa, minore è la possibilità per il protagonista di ricongiungersi con la propria compagna. Infine possiamo citare anche i codici sonori, corrispondenti ad una musica over cupa e grave.

Comparando questo tipo di enunciazione con quella di *Don't Look Up* emergono punti di concordia e punti di conflitto. Da un lato, come già dimostrato, il film di McCay presenta dei momenti di alta tensione, che consentono una categorizzazione del film sotto il segno della *suspense*; dall'altro, tuttavia, tali manifestazioni non sono sufficienti a risultare predominanti del testo, piegandosi ad una maggiore presenza di marche legate ad uno stile più leggero, provocatorio e arguto.

### 3.5 *Spiderhead*

*Spiderhead* (Kosinski, 2022) è un film che concentra la propria attenzione sulla questione del libero arbitrio e della sperimentazione patemica sull'essere umano. L'Aracnotesta è una asettica, fredda e geometrica struttura penitenziaria all'avanguardia, che si staglia sullo sfondo di una natura quasi paradisiaca, lontana ed incontaminata. Al suo interno, un visionario dottore di nome Steve Abnesti conduce degli esperimenti sulle emozioni dei detenuti, ai quali è concesso vivere nella struttura in semi-libertà, usufruendo di tutti i comfort, a patto di acconsentire alla somministrazione di alcune sostanze mediante un dispositivo a loro costantemente attaccato, il Mobipack. Jeff, protagonista della vicenda, è un detenuto accusato del duplice omicidio colposo del suo migliore amico e della sua ragazza, avvenuto a causa della guida in stato di ebbrezza del giovane, mentre i tre viaggiavano a bordo di un'auto. Tormentato dai propri sensi di colpa, Jeff non desidera altro che dimenticare, e si sottopone a tutti gli esperimenti del dottor Abnesti. Quest'ultimo, con la pretesa di stare agendo ai fini di una ricerca che potrebbe rivoluzionare il mondo, spingendo tutti ad agire motivati da un bene superiore, mente ai propri detenuti, fingendo di essere parte di un meccanismo più grande, ma lavorando in realtà agli interessi della propria azienda farmaceutica. La verità in merito ai suoi reali scopi viene a galla quando Jeff scopre la natura del farmaco più importante testato e continuamente somministrato ai detenuti dal momento del loro ingresso nella struttura, l'Obediex: all'assunzione di questa sostanza, chiunque diventa mansueto, docile, obbediente e rispettoso di qualsiasi ordine, ad eccezione di quello di distruggere ciò che si ama. Prendendo il controllo della situazione, Jeff riesce a spingere il dottor Abnesti all'autodistruzione, comandando la somministrazione dei farmaci nel Mobipack di cui anche lui è dotato fino a fargli perdere il senno. Successivamente, messa in salvo la detenuta di cui è innamorato, e che Abnesti stava torturando per provare le sue teorie, Jeff riesce a fuggire dal penitenziario, ritrovando la libertà e immaginando con la ragazza un futuro più roseo. Anche Steve riesce a scappare su un piccolo aereo ma, in preda alle allucinazioni, si schianta contro una montagna.

I generi del film sono catalogati secondo i tag Film di fantascienza, Film tratti da libri, Thriller; le caratteristiche, invece, consistono nelle etichette Anticonformistico, Psicologico e Cyberpunk.

### 3.5.1 Analisi topic/focus

A differenza dei film analizzati sino al momento, il tema generale di Spiderhead non fa alcun riferimento ad un pericolo globale né alla minaccia di estinzione del genere umano. Esso si basa piuttosto sulla questione del libero arbitrio dell'uomo, e delle conseguenze a cui questo può portare. A tal proposito, il topic interroga il lato etico della manipolazione artificiale delle emozioni, chiedendosi se i fini, in questo caso consistenti nella prevenzione di ulteriori crimini mediante l'“addomesticamento” all'obbedienza assoluta degli esseri umani (dunque attraverso la sottrazione del libero arbitrio), giustifichino i mezzi.

La risposta che ne dà il focus è indubbiamente negativa: il fallimento dell'esperimento, che consiste nel non riuscire a rispettare il comando del fare del male a coloro a cui si ama anche se sotto effetto dell'Obediex, è una chiara rappresentazione del fatto che il libero arbitrio non sia eliminabile, ma anzi necessario nel guidare le scelte dell'uomo. Incarnato da Jeff, il focus verte dunque sull'accettazione delle proprie scelte, sulla consapevolezza delle proprie azioni e sull'auto perdono, come dimostrato dal discorso del protagonista in chiusura del film:

“Vorrei che esistesse il farmaco dell'auto-perdono. Lo prendi e tutto ricomincia daccapo. Con tutti quelli che hai amato, ti sei comportato bene, li hai trattati come l'oro. E senti che tutto è davanti a te. Che la vita è bella, con tutti i suoi piaceri. Che hai amato quanto hai potuto, che hai fatto del bene. Ma non c'è un farmaco per questo. Dipende solo da noi stessi”.

Comparando il film con Don't Look Up, notiamo che tema generale, topic e focus vertono su argomenti e meccanismi molto differenti, che non ne consentono propriamente l'accostamento. Tuttavia, osservando il testo da un punto di vista dell'architettura narrativa, possiamo iniziare a scorgere degli elementi di comunanza. Retto principalmente da un'architettura di classe Alfa, Spiderhead mette in scena la relazione, rivelatasi conflittuale, fra un'istanza di Prospettività incarnata nel personaggio di Jeff, e il principio di Destinazione per eccellenza rappresentato dal dottor Abnesti. Inizialmente retta da un rapporto di persuasione ingannevole, manipolata per induzione forzata e inconsapevole per i soggetti, la relazione fra le due istanze prende progressivamente la forma di un conflitto dalla mediazione impossibile, risultando nel prevalere della dimensione della Prospettività. Analogamente a Don't

Look Up, dunque, emerge un'impossibilità di armonia fra dimensione soggettiva e piano oggettivo. In questo senso, è possibile notare delle somiglianze fra le figure di Abnesti e di Isherwell: entrambi rappresentanti della medesima istanza, i due uomini sopravvalutano le proprie capacità, pensano di essere in grado di cambiare il mondo, di dare vita ad una rivoluzione che porterebbe ad una nuova era per la specie umana; tuttavia, i progetti di ambedue non hanno esito positivo, risultando in mere volontà dettate da un delirio di onnipotenza.

In aggiunta, è possibile rilevare anche in Spiderhead alcuni meccanismi tipici delle narrazioni di classe Beta, interrogando metaforicamente e attraverso un universo virtuale distopico questioni di portata sociale, mettendo in discussione, in parte, anche un tema che si accosta a quello del transumanesimo, pur non varcandone le soglie.

Infine, come Don't Look Up, anche questo testo presenta tracce delle architetture di classe Gamma, con il disvelamento di una verità e di un AntiSoggetto manipolatore. In particolare, possiamo notare come sia anche il testo, mediante la sua enunciazione, a fornire indizi al proprio Destinatario, ricollegabili solo alla fine del film in una rete che ne fa emergere il reale significato.

### 3.5.2 Analisi patemica

Nuovamente, i tag di Netflix mancano di esplicitare un termine che possa dare ragione della sfera patemica prevalente di questo testo, dunque, come per gli altri film, si è proceduto all'enumerazione delle isotopie passionali al fine di rilevare quella con maggiori occorrenze: anche in questo caso si tratta dell'*inquietudine*. Notiamo che la difficoltà maggiore incontrata in questo contenuto risiede proprio nell'analisi delle emozioni autentiche: trattando l'argomento della manipolazione patemica, molte delle manifestazioni tipiche di alcune passioni sono falsate, indotte artificialmente e dunque inconsistenti.

A differenza di Don't Look Up (la cui modalizzazione che regge l'inquietudine, lo ricordiamo, si basa sul /sapere/ a cui segue il /non-poter-fare/), lo stato di inquietudine che emerge in Spiderhead è retto dalle modalità del /non-sapere/ e del /non-poter-fare/: da un lato, i soggetti non possono e non devono essere al corrente della sostanza che li porta alla cieca obbedienza (/non-sapere/); dall'altro, la loro quasi

schiavitù inconsapevole, che li porta a rispettare ogni ordine impostogli (tranne la già citata richiesta di recare danno a ciò che si ama) non permette loro, proprio per via dell'inconsapevolezza, di mettere in atto un'azione risolutiva. Sarà solo al momento di acquisizione del /sapere/, dunque quando Jeff scoprirà la verità in merito all'Obediex e alla sua continua somministrazione, che sarà attuabile un /poter-fare/ dal risvolto positivo, comportando dunque il superamento dello stato di inquietudine da parte del Soggetto. In questo senso, l'inquietudine dei personaggi è data dalla disgiunzione da ciò che essi credono essere il proprio Oggetto di Valore euforico, che per Jeff è rappresentato dalla *redenzione*, mentre si trovano in una persistente congiunzione col proprio Oggetto di Valore disforico, per i protagonisti incarnato nei propri consumanti *sensi di colpa*. Tuttavia, l'acquisizione di /sapere/ è ciò che permette a Jeff e Lizzy, la giovane detenuta di cui è innamorato, di individuare il proprio stato di disgiunzione da tutt'altro Oggetto di Valore euforico, fondamentale diritto dell'essere umano, ovvero il *libero arbitrio*, riconoscendo di essere relegati ad una condizione di schiavitù. Sarà proprio questo a liberarli, mettendoli nella posizione di poter agire.

### 3.5.3 Analisi enunciazionale

In termini di enunciazione, Spiderhead presenta una struttura molto simile a quella del film di McCay, giustificandone dunque il suggerimento. Il tag più adatto alla rilevazione di tale comunanza sembra essere *Anticonformistico*.

Come in Don't Look Up, mediante l'impiego di soluzioni cinematografiche particolari, il film di Kosinski presenta in modo non convenzionale tematiche rilevanti, il cui registro differisce dai film di simile argomentazione a cui siamo culturalmente abituati. È così che il penitenziario, invece di trovarsi isolato in un luogo arido e cupo, è collocato su un'isola paradisiaca, rigogliosa, con scenari mozzafiato; i prigionieri, che siamo abituati a vedere trascorrere la propria condanna in lugubri celle isolate, sono in questo caso liberi di muoversi e socializzare in uno spazio confortevole e moderno; o ancora, tra detenuti e il direttore del penitenziario vige un rapporto egualitario, fondato sul reciproco rispetto (e su una buona dose di Obediex, come si scoprirà). Ma il rovesciamento più preponderante si ha soprattutto nel tono del film: argomenti cupi come la prigionia, la privazione del libero arbitrio, la tortura,

l'omicidio, l'abbandono, vengono contrastati da note comiche, spiritose, e marche enunciative non convenzionali come l'impiego di accompagnamenti musicali dai toni allegri durante sequenze dal contenuto opposto, o brusche interruzioni della colonna sonora, che catapultano lo spettatore nella diegesi senza preavviso.

In conclusione, esaminiamo il tag *Psicologico*, anch'esso da un punto di vista dell'enunciazione: facendo riferimento all'intima soggettività e alla psiche dei personaggi, il testo si serve in primo luogo di flashback, mediante dei débrayage spazio-temporali, che danno ragione delle cause traumatiche che portano al tormento dei soggetti nel presente del film; in secondo luogo, è da notare l'impiego delle soggettive dei protagonisti, spesso in preda ad allucinazioni generate dalle sostanze assunte, che ne esplicitano invece i desideri più profondi. Generalmente, in contrasto a tali soggettive, Kosinski oppone delle inquadrature che mostrano la concreta realtà dei fatti, così differente da ciò che sognano i protagonisti che, nel caso di Abnesti, conduce persino alla morte (l'uomo, infatti, fa schiantare il proprio aereo su una montagna mentre, in preda a delle visioni, è convinto di stare volando verso l'orizzonte).

### **3.6 *Spectral***

Realizzato da Mathieu nel 2016, *Spectral* narra la storia della lotta dell'esercito statunitense contro una forma di entità paranormali, denominati *spettrali*. Il film è ambientato in Moldavia, luogo in cui sopraggiungono i soldati americani in difesa del popolo dopo lo scoppio di una guerra civile: il paese, una volta russo ma ora indipendente, è diviso tra gli insorti, ovvero l'élite militare che sostiene l'ex regime, e la popolazione, che richiede un nuovo governo. Durante gli scontri, alcuni soldati statunitensi iniziano ad avvertire la presenza di entità paranormali, che riescono ad individuare solo grazie ai propri occhiali spettrometrici, ma che non riescono a contrastare per via della loro inconsistenza materica: questa impossibilità a combattere porta i militari alla morte istantanea, provocata dal solo tocco degli spettrali. Il popolo moldavo fa riferimento a queste entità col nome di Aratare, ovvero i "fantasmi della guerra" che, secondo la mitologia locale, emergono dai morti in seguito agli orrori causati dagli scontri: si tratta di anime tormentate, perdute e intrappolate tra la vita e

la morte. Per tentare di trovare una soluzione che ponga fine a questa strage, i militari convocano sul terreno di guerra l'ingegnere capo del progetto e ideatore degli occhiali spettrometrici, Mark Clyne, il quale, grazie alle proprie competenze scientifiche, è in grado di riconoscere la natura degli spettrali: si tratta infatti di condensati di energia dalla forma umana, prodotti nella centrale elettrica di Masarov a scopo difensivo, neutralizzabili mediante il contatto con alcuni materiali come la ceramica e la limatura di ferro. Quest'ultima verrà dunque utilizzata per la fabbricazione di nuove armi per i soldati, da utilizzare in una missione decisiva, atta a debellare la minaccia alla sua radice: recandosi alla centrale elettrica da cui tutto è iniziato, Mark e Fran, una consulente della CIA, riescono a disattivare il generatore che mantiene in vita gli spettrali, causandone la disintegrazione e sventando il pericolo.

Questo contenuto viene catalogato da Netflix secondo i generi Film di argomento militare, Film di fantascienza, Film d'azione, Sci-fi soprannaturale, e le caratteristiche Suspense e Avvincente.

### **3.6.1 Analisi topic/focus**

Il tema generale affrontato da Spectral è incentrato sull'estinzione di una minaccia sconosciuta e paranormale dalla portata non ancora globale, ma passibile di diventarlo se non arrestata il prima possibile. In tal senso, il topic della narrazione ha le sue radici nella questione della reazione dell'essere umano, impulsiva o ponderata, nell'affrontare una minaccia aliena. Coloro che, affidandosi al proprio istinto, utilizzano i mezzi di cui dispongono per tentare di neutralizzare il nemico sono destinati a far fronte ad un epilogo fatale, mentre coloro i quali si affidano alla scienza e al pensiero razionale eticamente corretto, contemplativo, come quello incarnato dal protagonista, riescono a sormontare l'ostacolo e salvarsi. È proprio in questo concetto che si concentra anche il focus del film.

Sotto questo punto di vista, è possibile delineare delle somiglianze con il testo di origine, Don't Look Up: in entrambi i film infatti si attesta l'importanza dell'attinenza ai fatti scientifici, al fine della salvaguardia degli esseri umani; ma mentre in Don't Look Up questa viene sottomessa in favore del materialismo ed egocentrismo della società, portando ad un epilogo nefasto, in Spectral la sua

preminenza porta alla salvezza. Tuttavia, questi temi vengono elaborati in maniera totalmente diversa nei due film, con sfumature di significato date dalla loro enunciazione, struttura narrativa ed atmosfera generale, che non possono essere accomunabili.

La struttura narrativa di *Spectral* ad esempio, contrariamente a quella di *Don't Look Up*, non pone il problema della continuità o discontinuità rispetto alla lettura del mondo in cui viviamo: mentre il film di McCay interroga questo quesito, mettendo in scena la dannosità dell'atteggiamento continuativo dei personaggi, e dunque implicitamente suggerendo un approccio di tipo discontinuo, invitando il lettore del testo a riflettere sulle proprie interpretazioni della realtà che lo circonda e ad agire per modificarne il corso, *Spectral* è retto da principi molto diversi, che non consentono di porre tale interrogativo.

Ciononostante, come *Don't Look Up*, anche questo film è retto dalle medesime architetture narrative. In primo luogo, riconosciamo in esso elementi che lo riconducono alla classe Alfa, individuando nel corpo militare e federale statunitense, guidato dal governo, un'istanza di Destinazione in un rapporto di mediazione forzata con l'istanza di Prospettività, rappresentata dal giovane ingegnere: la sottomissione dei primi ai suggerimenti dettati dal /sapere/ del secondo, sarà ciò che condurrà tutti alla salvezza. Tuttavia, questa configurazione allontana tale struttura dal film di McCay, il quale protende, in ultima istanza, verso il conflitto tra i due principi, destinato a culminare in una momentanea predominanza della Destinazione prima, e nella sua distruzione da parte della natura giustiziera, dopo.

In secondo luogo, è possibile individuare aspetti riconducibili alla classe Beta: concentrandosi sulla funzione del Danneggiamento arrecato agli esseri umani da parte di esseri alieni, ostili e sconosciuti, in un mondo alternativo e virtuale, il film di Mathieu mette in scena una problematica collettiva, seppur non ancora di portata globale.

Infine, la ricerca della verità in merito alla natura del Male che causa il Danneggiamento, la quale viene disvelata solamente in ultima istanza, dopo la neutralizzazione della minaccia, permette di rilevare alcune delle tracce tipiche delle architetture di classe Gamma.

### 3.6.2 Analisi patemica

Anche questo testo manca di un tag che renda conto, in maniera esplicita, della passione predominante del suo contenuto. Per questa ragione, si è proceduto all'applicazione del metodo già utilizzato per i film precedenti, utile al rilevamento del patema preponderante, e si è giunti all'individuazione della medesima passione: l'*inquietudine*. Nuovamente, questo stato di ansiosa preoccupazione di manifestazione psicofisica è causato da un /non-sapere/ concernente la natura del Male che disgiunge i Soggetti dal proprio Oggetto di Valore euforico, la *vita*, e li congiunge con quello disforico, la *morte*. La mancata conoscenza della causa del Danneggiamento, che si manifesta in forma aliena, paranormale (ma non soprannaturale, dato che, come si scoprirà, si tratta di concentrati di energia) ed estranea, non permette ai soggetti di attuare una performance dalla risoluzione positiva, rendendoli quindi vittime di un /non-poter-fare/ fatale. È nel momento di acquisizione del /sapere/ da parte del protagonista che i personaggi possono ricollocarsi in una sfera di agentività, la quale, tuttavia, non assicura loro il successo d'azione. Questa incertezza mantiene i soggetti incatenati ad una condizione di inquietudine, dalla quale potranno uscire solo nel momento in cui il loro /non-poter-fare/ si tramuterà in un /poter-fare/ positivo.

In questo senso, l'inquietudine di Spectral è retta da modalizzazioni solo parzialmente simili a quelle di Don't Look Up: inizialmente discordi, poiché si tratta da un lato di /non-sapere/ e dall'altro di /sapere/, seguiti entrambi da un /non-poter-fare/, le due modalizzazioni coincidono nel momento di acquisizione del sapere nel film di Mathieu, per poi tornare ad essere in dissonanza nella parte risolutiva, dall'esito positivo nel caso di Spectral in ragione del /poter-fare/, e negativo nel caso di Don't Look Up per la ragione opposta, il /non-poter-fare/.

### 3.6.3 Analisi enunciazione

In conclusione, procediamo all'analisi dei tag che fanno riferimento all'enunciazione di questo contenuto: Suspense e Avvincente.

Termine già incontrato per la caratterizzazione enunciazione dei film precedentemente analizzati, la Suspense è in questo testo rilevabile attraverso differenti marche enunciative. Posto in una condizione di /non-sapere/ assimilabile a

quella dei personaggi, lo spettatore si trova in un persistente stato di attesa tensiva, ansiogena, incapace di assegnare un significato alle entità che rappresentano il Male e di prevedere l'esito della vicenda. Le marche che favoriscono l'emergere di questa sensazione sono reperibili negli espedienti cinematografici prettamente visivi impiegati dall'autore del testo: in particolare, trattandosi di entità non identificabili ad occhio nudo, come i personaggi anche lo spettatore è privato della visuale sugli spettrali, ad eccezione delle inquadrature in soggettiva di coloro che guardano mediante gli occhiali o le telecamere spettrometriche. È nell'alternanza fra i due tipi di immagini che si avverte la suspense, dal momento che essa risulta in un vedere qualcosa di estraneo, perturbante, laddove prima non vi era nulla. È proprio in collegamento a questa forma di inquietudine che possiamo collocare il secondo termine relativo all'enunciazione, Avvincente, inteso come qualcosa che coinvolge emotivamente il Destinatario nel proprio testo (anche se questo tag trova riferimento altresì nella struttura narrativa stessa).

Come già citato in riferimento ai testi analizzati in precedenza, anche in *Don't Look Up* emergono parti di significato riconducibili all'enunciazione della Suspense, seppur non sia la modalità di esposizione predominante. Tuttavia, tenendo conto degli altri elementi di discordia tra le caratteristiche dei due testi sopra comparate, non è possibile basare la giustificazione della raccomandazione in ragione delle parti minime di significato che potrebbero essere accomunate dall'enunciazione della Suspense.

### **3.7 *The Titan***

Ambientato in un futuro prossimo in cui l'abitabilità della Terra sarà gravemente compromessa, *The Titan* (Ruff, 2018) narra la storia di Rick, un ex pilota, e della sua famiglia, dal momento del loro trasferimento in una base militare di proprietà della NASA, strutturata come una vera e propria piccola città. Qui vivono alcuni volontari che, come Rick, acconsentono a partecipare ad un progetto denominato "Titan Program": visto il sempre più prossimo totale deterioramento dell'ambiente ed esaurimento delle risorse sulla Terra, devastata da guerre, disastri naturali e desolazione, che porteranno il pianeta ad essere invivibile in un lasso temporale molto

breve, il programma prevede il trasferimento della specie umana su un altro corpo celeste, l'unico con un'atmosfera e con un primordiale ecosistema simile a quello terreno, Titano. Tuttavia, caratteristiche differenti da quelle della Terra, come oceani e laghi fatti di metano liquido, temperature molto più basse per via della maggiore distanza dal Sole e un'atmosfera ricca di nitrogeno irrespirabile, costringono all'apporto di modifiche del genoma umano affinché possa sopravvivere nel nuovo ambiente. Come sostenuto dal Professor Collingwood, promulgatore di tale ricerca e, come si scoprirà, corrotto AntiSoggetto della narrazione, "Non servirà più cercare di rimodellare i pianeti a nostra immagine, basterà evolvere l'umanità verso le stelle". Il progetto megalomane di induzione dell'evoluzione della specie umana verso la forma dell'*Homo Titanicus* prende dunque avvio, ma le modifiche genetiche apportate sui volontari, nonostante conducano a notevoli risultati, portano con sé effetti collaterali non previsti e fatali, inducendo i più alla morte. L'unico sopravvissuto è Rick, che ha ormai assunto una forma quasi completamente aliena: i suoi sensi sono stati alterati, il suo corpo è deforme, la sua pelle ha cambiato colore, e non è più in grado di comunicare a voce, ma solo mediante basse frequenze. Questo doloroso snaturamento provoca in lui e nella sua famiglia molta sofferenza, e lo costringerà, in ultima istanza, a trasferirsi in solitudine su Titano, al fine di garantirne la sopravvivenza, in attesa che anche la moglie e il figlio un giorno possano raggiungerlo.

Al momento di questa ricerca, i tag con cui il film è categorizzato sono: Film di fantascienza, Thriller, per quanto riguarda i generi; Intellettuale, Distopico e Ad alto impatto visivo, in riferimento alle caratteristiche.

### **3.7.1 Analisi topic/focus**

Ritroviamo in questo testo il già citato tema generale della minaccia di sopravvivenza dell'uomo sulla Terra, dettata in questo caso dal suo progressivo deterioramento che la rende invivibile. Il topic che vi fa riferimento si regge sulla seguente domanda drammaturgica: nel contesto del verificarsi di una serie di catastrofi che culminerebbero nell'estinzione del genere umano, gli esseri viventi dovrebbero cercare una soluzione interplanetaria esplorando altri mondi, o dovrebbero restare sulla Terra?

Il focus che risponde a questo interrogativo propende per la prima soluzione, che si traduce nel tentato stabilimento dell'umanità su uno dei satelliti di Saturno, Titano. In questo senso, possiamo notare come questa narrazione non rientri in quelle di tipo problematico, dato il deciso schieramento per il fronte della discontinuità: non potendo continuare a condurre la propria vita sulla Terra, l'unica soluzione alternativa che salvaguardi il genere umano consiste nell'esplorazione di nuove realtà, anche se questo comporta un profondo cambiamento identitario e somatico. In questo senso, è chiara l'individuazione delle strutture narrative che reggono le architetture fondamentali di questo testo: stiamo parlando della classe Beta, predominante, accompagnata dalla classe Alfa. Per quanto riguarda l'appartenenza alla prima, è possibile citare il modo in cui il testo mette in discussione la realtà in cui viviamo, a livello globale, proponendo l'esplorazione di mondi altri, in cui vigono regole naturali differenti alle quali è necessario adattarsi per poter sopravvivere. In merito alla classe Alfa, invece, assumono rilevanza la dimensione valoriale, identitaria e passionale dei Soggetti coinvolti nell'esperimento, primo fra tutti Rick con la sua famiglia, incarnanti un principio di Prospettività che si contrappone con uno di Destinazione, rappresentato dal Professor Collingwood: inizialmente coinvolti in un rapporto di Manipolazione, dati gli strumenti persuasivi utilizzati dal professore per convincere i Soggetti dell'efficacia testata dei propri esperimenti, tale relazione si presenta, in ultima istanza, fondata su un conflitto, il quale però deve essere necessariamente mediato per via dello stato avanzato della sperimentazione, che altrimenti comporterebbe la morte del protagonista.

Tracciamo a questo punto gli elementi di comunanza e quelli divisori nella comparazione di quanto è stato analizzato sino ad ora con il film di McCay. Dal punto di vista del tema generale, i due testi si trovano allineati, mettendo in scena entrambi un Male che, una volta scagliatosi sulla Terra, provocherà l'estinzione del genere umano. A tal proposito, i due topic risultano concordi in linea di pensiero, seppur declinati in maniera differente: mentre *The Titan*, interrogandosi sulle azioni che metteranno in atto le persone al fine di salvarsi, propone la fuga dal pianeta attuabile toccando i temi del transumanesimo e applicandoli alla creazione di una nuova specie, *Don't Look Up* non contempla per la società alcuna possibilità di fuga dalla Terra, riservata solo come piano alternativo (e fallimentare) per gli oligarchi, ma pone la

questione dell'agentività degli esseri umani, lasciando nelle loro mani il proprio destino. I focus dei due testi, prendono anch'essi direzioni separate: mentre nel primo caso il forzato trasferimento interplanetario si rivela essere parzialmente di successo, aprendo dunque una speranza per l'umanità, nel film di McCay la fatalità degli eventi, guidata dagli errori commessi dall'intera società, non può che portare ad una congiunzione con la *morte*.

### 3.7.2 Analisi patemica

In assenza di un'etichetta di ordine patemico tra quelle proposte dalla piattaforma di streaming, si è proceduto anche in questo caso al rilevamento della passione con le maggiori occorrenze, risultante nuovamente in un'isotopia dell'*inquietudine*. Tuttavia, prima di passare alla sua analisi, è utile menzionare l'emergere, meno preponderante ma comunque degno di nota, di passioni legate alla sfera semantica della *nostalgia*, la quale sarà anch'essa oggetto di esame per via del rilievo assunto altresì nel film di McCay, legata ad origini simili, e non rimarcata allo stesso modo nell'analisi dei contenuti precedenti.

Cominciando dall'*inquietudine*, essa è ricondotta anche in questo caso ad un /non-sapere/ concernente sia l'esito dell'intera missione, i cui rischi sono esposti sin dal principio della narrazione, sia, soprattutto, i cambiamenti che coinvolgono i volontari sottoposti agli esperimenti: assumendo una forma via via diversa, che si distanzia sempre più dalla sfera conosciuta dell'essere umano per avvicinarsi a quella ignota degli alieni, i soggetti perdono il controllo di loro stessi, fanno fronte ad effetti collaterali imprevisti che, per la maggior parte di loro, si rivelano addirittura mortali. L'impossibilità di conoscere il processo evolutivo che li coinvolgerà è ciò che genera inquietudine, il timore dell'ignoto, che in questo caso si manifesta anche in un passaggio di stato da un /poter-fare/ iniziale, provato dal fatto che i volontari desiderino trovarsi lì e che vogliano sottoporsi agli esperimenti, tramutatosi in un /non-poter-non-fare/: Rick e l'altra superstite, Tally, trovandosi ad uno stadio evolutivo già avanzato, non possono che progredire con la sperimentazione, obbedendo alle volontà dei ricercatori e del Professore, pena il rischio già corso dagli altri volontari, ovvero la morte; successivamente, a trasformazione completata, il protagonista, unica "cavia" in

vita, sarà costretto a partire per Titanio, al fine di salvaguardare la propria salute. Tuttavia, è proprio verso la fine che l'inquietudine lascia il posto ad un'altra passione, più positiva: la speranza. Nelle ultime sequenze, infatti, il /non-sapere/ è sostituito dal /sapere/ e dal /poter-fare/: in possesso dei risultati necessari e di un prototipo di successo, il programma per il trasferimento del genere umano può progredire, essere preparato e migliorato per l'esecuzione su larga scala, guidato da un soggetto sanzionato secondo una moralizzazione positiva, ovvero Abigail, la moglie di Rick.

Comparando questa manifestazione dell'inquietudine con quella di Don't Look Up emergono, anche in questo caso, delle differenze nelle modalizzazioni che reggono la struttura del testo, seppur siano entrambe fondate sul /sapere/ e sul /potere/.

In ultima istanza, dedichiamo la parte finale di questa analisi patemica alla già citata *nostalgia*. Seguendo l'esame dizionariale già messo in atto nel Capitolo II di questo elaborato con riferimento all'inquietudine, ricaviamo il Programma Narrativo della nostalgia che riassumiamo come segue: un Soggetto si trova in uno stato di disgiunzione perpetua, corsiva, dal proprio Oggetto di Valore euforico, debraiato in un passato ormai inattuabile o in un luogo lontano, che lo congiunge dunque con una sensazione di doloroso "rimpianto malinconico" (Devoto Oli 2023), che può causare tristezza e svilimento. Tale passione prende avvio dunque da un /voler-essere/ di un Soggetto, sovrastato però da un /non-poter-essere/, che causa suddetto "rimpianto malinconico". In *The Titan* la nostalgia emerge nelle sequenze in cui marito e moglie pensano a ciò che non c'è più: nostalgia per il pianeta del passato, nella sequenza in cui i due ammirano da un punto panoramico la natura rigogliosa che offre la Terra, che dovranno abbandonare; rimorso per le decisioni prese con l'avventurarsi in una situazione simile, che genera nostalgia per la vita passata (lo si rileva dalle inquadrature delle mani, ormai aliene, di Rick che stringono la fede nuziale che non può più indossare a causa della propria deformità; o ancora le immagini dei suoi ricordi passati, candidi e felici, nel momento in cui pensa di stare per morire).

Tale passione caratterizza, sotto certi aspetti, anche il film di McCay, retta dalle medesime modalità: si tratta della nostalgia per un passato in cui, in fondo, si disponeva di tutto il necessario, e del rimorso per il fatto di averlo distrutto con le proprie mani (come si evince dall'ultimo discorso di Mindy, prima di affrontare l'epilogo nefasto).

### **3.7.3 Analisi enunciazionale**

In conclusione, procediamo con l'analisi dell'unico tag esplicito che denota la sfera enunciativa di *The Titan*, ovvero Intellettuale, comparandolo con le modalità di enunciazione di *Don't Look Up*. Questo termine è utilizzato in riferimento all'esperienza di fruizione del Destinatario del testo, che assume tale carattere in ragione della complessità che coinvolge la struttura argomentativa dello stesso: impiegando un discorso oggettivo che non presenta simulacri dell'Enunciatore o dell'Enunciatario all'interno del film, il significato di tale caratteristica emerge tematicamente mediante la forzatura dell'evoluzione genetica degli esseri umani, e la riflessione referenziale che da tale quesito etico potrebbe scaturire. Tuttavia, tale modalità di enunciazione si distanzia da quella di *Don't Look Up*, che assume la forma di una enunciazione enunciata, mettendo in scena delle marche che interpellano direttamente il Destinatario della comunicazione, secondo una modalità di invito alla riflessione che abbiamo definito provocatoria.

### **3.8 *Freaks. Una di noi***

Film tedesco diretto da Binder (2020), *Freaks. Una di noi* narra le vicende di una donna, Wendy, la cui quotidianità ripetitiva, monotona e insoddisfacente viene stravolta dalla scoperta dei propri superpoteri. La protagonista, affetta da disturbi psichici risalenti ad un trauma vissuto nella sua infanzia, fa regolarmente visita alla sua psichiatra, e assume delle pillole come da prescrizione. Sarà proprio la cessata assunzione del medicinale, su consiglio di Marek, un altro supereroe, a consentire l'emersione dei poteri della donna, facendole comprendere che le terapie somministratele dalla sua psichiatra erano atte solamente al contenimento della sua identità: sanzionate negativamente dalla società, le persone dotate di capacità paranormali sono considerate malate, degenerate, e per questo vengono sedate o internate in quella che viene descritta come clinica psichiatrica, ma che consiste in realtà in una vera e propria prigione per "diversi". Decisa a liberare le persone come lei da questa condizione di segregazione, Wendy si prepara all'azione, accompagnata da Marek e da Elmar, suo collega innamorato della donna che, proprio grazie a lei,

scopre di avere dei superpoteri. Sarà quest'ultimo personaggio a spostarsi, progressivamente, dal ruolo di Aiutante verso quello di AntiSoggetto: resosi conto delle proprie capacità, l'uomo comincia a sfruttarle spinto da ragioni sbagliate, moralmente corrotte, deciso a vendicarsi con chiunque ostacoli il suo percorso di ascesa. Tuttavia il suo delirio di onnipotenza avrà vita breve, stroncato dall'intervento di Wendy che ristabilirà l'ordine, con la promessa futura di rendere libere le persone come lei.

I tag che indicizzano questo contenuto in riferimento ai generi sono Tedesco, Drammi a sfondo sociale, Film di fantascienza; in merito alle caratteristiche, invece, troviamo le etichette Dolceamaro, Supereroi, Indipendente.

### **3.8.1 Analisi topic/focus**

Discostandosi diametralmente dal tema generale di Don't Look Up, e ponendosi su un piano dotato di una minore referenzialità con la realtà dello spettatore, Freaks concentra la propria attenzione sul tema fantastico di un mondo abitato da supereroi costretti a vivere nell'ombra, interrogandosi sulla possibilità di coesistenza fra questi ultimi e i normali esseri umani: è possibile per i supereroi vivere in libertà tra le altre persone? O le due specie sono destinate a condurre vite inconciliabili?

Secondo il focus, nel presente del testo la coesistenza sembra essere possibile solo a patto che gli esseri umani non vengano a conoscenza dell'identità soprannaturale dei supereroi, come affermato anche da Marek, ricordando la morte della propria moglie e della propria figlia, avvenuta proprio a causa di questa acquisizione di sapere. Tuttavia, nell'ultima sequenza, il film apre un barlume di speranza per il futuro, indicando l'avvio di un processo di rivendicazione della libertà dei supereroi, che, come recita la protagonista, sono "molti di più di quanti pensano. Viviamo in mezzo a loro, sotto il loro naso" e ancora "che gli piaccia o no, li costringeremo ad aprire gli occhi. E lo faremo insieme. Perché anche tu potresti essere uno di noi, solo che ancora non lo sai" conclude, interpellando direttamente anche lo spettatore mediante un'enunciazione enunciata. Topic e focus, dunque, sono altresì distanti da quelli del film di McCay.

Analizziamo a questo punto le architetture narrative che reggono i meccanismi del testo in esame. In prima istanza, è possibile notare caratteristiche tipiche delle narrazioni di classe Alfa: in questo caso emerge un'istanza di Prospettività, incarnata dalla protagonista e, in misura minore, in Marek, intrattenente una relazione di aperto conflitto con l'istanza di Destinazione, rappresentata in generale dalla società, ma che identifichiamo più specificamente nella figura della psichiatra. Rileviamo in tale rapporto conflittuale un'analogia con i risvolti della relazione tra i due principi in *Don't Look Up*.

In seconda istanza, *Freaks* è altresì retto da strutture tipiche delle narrazioni di classe Beta, poiché mette in scena la già citata esplorazione di condizioni diverse dalla nostra, in un mondo virtuale e alternativo. In questo caso, il testo lo fa proponendo una nuova tipologia di esseri dotati di capacità che vanno oltre le potenzialità dei comuni umani. Tale architettura narrativa porta con sé il quesito in merito alla continuità o alla discontinuità di concezione della realtà, propendendo, nell'ultima sequenza del film, verso la tesi della discontinuità. In questo senso, seppur in riferimento a temi completamente differenti, la struttura narrativa di *Freaks* è solo in parte comparabile a quella di *Don't Look Up*, in ragione dell'auspicio di un atteggiamento di discontinuità rispetto all'agire e al pensiero correnti; tuttavia, mentre nel film di Binder questa intenzione viene manifestata discorsivamente mediante il voice over della protagonista, nel film di McCay emerge implicitamente, mostrando come il perseguimento di un atteggiamento di continuità conduca alla distruzione.

### **3.8.2 Analisi patemica**

Essendo anche questo testo privo di un'indicizzazione esplicitamente patemica, come per i contenuti precedenti si è proceduto all'individuazione, per via isotopica, della passione con maggiori occorrenze, e nuovamente si è giunti all'*inquietudine*, la quale però è spesso controbilanciata dallo *spirito*. Questo accostamento verrà preso in analisi nella sezione dedicata all'enunciazione.

Reggendosi inizialmente sulla modalità del /sapere/, declinata secondo una negazione dello stesso, l'*inquietudine* emerge contraddistinguendo la sfera dell'ignoto, dell'inesplorato, dell'estraneità: i poteri di Wendy e di Elmar sono sconosciuti anche

a loro stessi, fino al momento dell'acquisizione del sapere. Tuttavia, mentre per Wendy saranno il mezzo che le permetterà di congiungersi con l'Oggetto di Valore euforico della forza e della fiducia in sé stessa, ponendola però allo stesso tempo in una condizione di non congiunzione con la *libertà*, e dunque lasciandola sospesa in una provvisoria inquietudine dettata da un /non-poter-fare/, per Elmar essi consisteranno in un /poter-fare/ eccedente, con connotazione negativa, che risulterà in una congiunzione con l'Oggetto di Valore disforico della morte.

Passiamo all'analisi del secondo termine patemico, meno prevalente ma di necessaria menzione: lo *spirito*. Dall'esame dizionariale del Devoto-Oli 2023 e dello Zingarelli 2023, il termine è inteso nella sua accezione di stato d'animo incline al senso dell'umorismo (“(10) Arguzia, senso dell'umorismo.”<sup>33</sup>), ad una scherzosa arguzia (“(8) Disposizione all'arguzia sapida e divertente. La singola espressione arguta o faceta”<sup>34</sup>), quindi in correlazione ad un /saper-essere/ di un Soggetto, che in questo testo coinvolge, paradossalmente, quasi esclusivamente la figura dell'AntiSoggetto.

Tale dualismo, fra passioni relative alla sfera dell'inquietudine ed altre, antitetiche, concernenti la sfera dell'umorismo, è ciò che potrebbe accomunare parzialmente Freaks al testo di origine, Don't Look Up.

### 3.8.3 Analisi enunciazionale

Basandoci sull'analisi appena portata avanti, è possibile dare ragione dell'unico termine enunciazionale che descrive questo testo: Dolceamaro. Inteso in quanto ciò “che provoca sensazioni o emozioni opposte”<sup>35</sup>, esso fa riferimento alla già citata giustapposizione dei due patemi contrapposti dell'*inquietudine* e dello *spirito*, che emerge al livello della manifestazione quando momenti di suspense e alta tensione vengono smorzati da commenti umoristici, o quando, viceversa, a sequenze di serenità o ilarità vengono accostate, senza preavviso, inquadrature cupe e inquietanti. In tale contesto, l'intrusione di una sfera patemica nell'altra potrebbe essere interpretata in quanto espediente impiegato con funzione di *débrayage* ed *embrayage*: il debordare di

---

<sup>33</sup> Lo Zingarelli 2023. Voce *Spirito*.

<sup>34</sup> Devoto-Oli 2023. Voce *Spirito*.

<sup>35</sup> Devoto-Oli 2023. Voce *Dolceamaro*.

atteggiamenti spiritosi in situazioni di alta tensione ricorda allo spettatore la natura finzionale e fantastica del film, connotandolo con leggerezza; al contrario, l'irruzione dell'inquietudine nella serenità riporta al lato più drammatico della vicenda, ad una connessione con l'intimità psicologica dei protagonisti, e la loro condizione di disgiunzione dall'Oggetto di Valore euforico della libertà.

In questo senso, è possibile rilevare un collegamento significativo con la modalità enunciazionale prevalente di *Don't Look Up*: indicizzato, infatti, con il tag Arguzia, termine che abbiamo visto essere ricorrente anche nell'analisi passionale di *Freaks*, il contenuto di partenza è connotato dal medesimo dualismo, concernente le stesse sfere passionali, anche se rette da modalizzazioni differenti.

### **3.9 *Night Teeth***

“Siamo intorno a voi. Viviamo proprio sotto i vostri nasi, e voi non lo sapete”. È questa la frase, quasi identica a quella in chiusura del film precedentemente analizzato<sup>36</sup>, che apre *Night Teeth* (Randall, 2021). Il testo narra la storia di una Los Angeles in cui convivono, in una condizione di tregua provvisoria, esseri umani e vampiri. La vicenda prende avvio dall'infrazione di un divieto da parte di uno dei cinque vampiri che hanno il controllo della città, Victor, responsabile della rottura del patto con gli umani perché nutritosi di questi ultimi contro la loro volontà e in un quartiere intoccabile. Jay, fratello del protagonista e capo della squadra che si occupa della sicurezza del posto in termini di rapporto con i vampiri, viene toccato in prima persona da questa infrazione, dato che coloro di cui Victor si è nutrito, uccidendoli, sono i suoi amici e la sua ragazza. Interpretando questo segnale come l'avvio di una guerra, Jay inizia a dare la caccia al vampiro, il quale, a sua volta, vuole neutralizzare la minaccia rappresentata dall'uomo e dalla sua squadra, e ottenere il controllo assoluto sulla città, annientando anche gli altri quattro vampiri al comando e ristabilendo l'ordine originario in cui la sua specie aveva la supremazia sugli uomini. Al fine di raggiungere il proprio obiettivo, Victor affida a quelle che saranno le protagoniste, Zoe

---

<sup>36</sup> Riferimento al punto 3.8.2 di questo elaborato.

e Blaire, il compito di attirare Jay e portarlo a lui. Le vampire, sapendo che il lavoro dell'uomo sia fare il conducente, lo ingaggiano per una notte, accorgendosi però presto che il giovane presentatosi come Jay è in realtà il fratello minore, Benny, trovatosi a coprire il turno dell'uomo per quella sera, dato l'impegno del primo nella ricerca di Victor. Decidendo di risparmiarlo al fine che le possa condurre dalla loro preda, Zoe e Blaire proseguono nella loro nottata giungendo, ormai quasi all'alba, alla loro ultima destinazione, la dimora di Victor. Qui il vampiro, che è riuscito a catturare Jay, lo tiene in ostaggio, e Benny è deciso a liberarlo: in seguito ad una lotta che risulterà nella trasformazione del giovane in vampiro, nell'annientamento degli Anti-Soggetti e nel salvataggio del fratello, i protagonisti ritorneranno ad una vita all'apparenza normale, consapevoli del fatto che le cose non saranno più come prima.

I tag di riferimento di questo testo consistono nelle etichette Film per adolescenti, Thriller, Film fantasy, in termini di genere; Suspense, A tutta velocità, per quanto riguarda le caratteristiche.

### **3.9.1 Analisi topic/focus**

Incentrato sul tema generale della convivenza fra esseri alieni, in questo caso vampiri, ed esseri umani, *Night Teeth* segue un'impostazione differente rispetto a *Don't Look Up*. In proposito a tale tema, il testo si interroga sulla possibilità di un'eventuale coesistenza pacifica tra le due specie, e, come evidenziato dal focus, la risposta a tale quesito è solo parzialmente negativa. La lotta insorta dall'infrazione della tregua originaria apre la strada ad un nuovo mondo, completamente cambiato, come dice Jay alla fine del film, in cui è necessario schierarsi da una parte o dall'altra. Tuttavia, Benny si trova in una terra di mezzo: seppur trasformatosi in un ibrido, un vampiro che non soffre all'esposizione alla luce, il giovane non rinnega le proprie origini; allo stesso tempo, intraprende una relazione stabile con Blaire, mostrando la propria propensione per il sostegno della diversità. In tal senso, la struttura narrativa del testo si presenta nei termini di una discontinuità di concezione del reale: l'infrazione del divieto prima, e la risoluzione in una forma di convivenza ibrida, incarnata dal personaggio di Benny, danno dimostrazione del discostamento dalle concezioni premesse dal testo. Il fatto stesso che Jay faccia riferimento al nuovo ordine

come ad un “mondo totalmente diverso” sostiene altresì questa tesi. Anche in questo caso, dunque, ci troviamo dinnanzi ad un’esplicitazione della discontinuità che si compara, contrapponendosi nelle modalità e nei temi, a quella implicita e auspicata di *Don’t Look Up*, che mette in scena la dannosità derivata dal perseguimento del valore opposto.

In quanto alle architetture narrative, possiamo individuare in *Night Teeth* meccanismi riconducibili a strutture di classe Alfa e Beta.

In primo luogo, emerge un conflitto tra l’istanza di Prospettività, incarnata dal protagonista, Benny, e la società che lo circonda, comprendendo sia gli esseri umani sia quelli non umani. In questo senso, mentre coloro che rappresentano quest’ultima posizione vivono secondo le costrizioni che impongono una separazione (siano esse la tregua, che vede le due istanze temporaneamente divise al fine di evitare un conflitto, oppure la guerra in sé, in cui le due fazioni si schierano distintamente l’una contro l’altra), Benny tenterà di porsi a metà strada, in funzione di mediatore, incarnando la possibilità di una coesistenza.

In secondo luogo, ciò che avvicina parzialmente questo testo alle architetture di classe Beta è l’esplorazione di una forma di vita altra, mitologica, che minaccia la salvaguardia degli esseri umani, seppur non fornendo al lettore alcun codice che permetta di leggere in tali vicende la realtà che lo coinvolge, allontanando dunque il testo dagli intenti comunicativi di *Don’t Look Up*.

In luce di tali risultati, è possibile concludere che, sebbene siano rilevabili alcune congruenze in termini di tipologia di architettura narrativa a sostegno del testo, la correlazione con il film di McCay appare, in relazione alle caratteristiche sino ad ora considerate, inadeguata.

### **3.9.2 Analisi patemica**

Seguendo il processo di analisi attuato sino ad ora per il rilevamento della passione predominante in un prodotto audiovisivo, al fine di ovviare alla mancanza di un esplicito termine patemico fra i tag, evidenziamo in questo caso l’isotopia dell’*inquietudine*. Denominatore comune di tutti i contenuti presi sino ad ora in esame nell’elaborato, tale passione si presenta, in questo testo, nei termini di uno stato di

irrequietezza psicofisica retta dalle modalità del /sapere/ e del /poter-fare/, e dalle loro declinazioni. È da notare che il coinvolgimento di un'entità non-umana, aliena ed estranea, è sempre motivo di inquietudine per via del proprio posizionamento nella sfera di ciò che non è familiare, dunque sconosciuto (/non-sapere/). Collocato inizialmente sull'asse opposto del /sapere/, per via della familiarità con la specie non-umana, Jay tenta di compiere un'azione risolutiva, senza mai riuscirci (il che lo pone nella sfera del /non-potere/): questo accade fino a quando, spinto non più solamente da un /dovere/ (che consiste nella necessità, in quanto caposquadra, di proteggere la propria città) ma anche da un inarrestabile /volere/ di congiunzione con il proprio reale Oggetto di Valore euforico, ovvero la salvaguardia del proprio fratello minore, l'uomo riesce a mettere in atto un fare che conduce entrambi alla salvezza. Al contrario, Benny si colloca sin dall'inizio in una condizione di /non-sapere/, che è fonte in lui di inquietudine, ma che tramuta progressivamente verso un /sapere/ abilitante: il ragazzo è infatti in grado di attuare un /poter-fare/ di successo, e il risultato delle sue azioni è sempre positivo.

Comparando questo esame dell'inquietudine applicata a Night Teeth con quella del film di McCay, è possibile delineare come l'iniziale somiglianza con Don't Look Up, reperibile nel /sapere/ ma /non-poter-fare/ di Jay, si dissolva durante la narrazione per lasciare spazio ad un /poter-fare/ risolutivo, che condurrà i Soggetti ad una definitiva disgiunzione dall'Oggetto di Valore disforico della morte e congiunzione con quello euforico della salvezza, distanziando in questo modo i due contenuti.

### **3.9.3 Analisi enunciazionale**

Concludiamo con l'analisi della Suspense, termine enunciazionale impiegato dai tagger per descrivere il film di Randall. Intesa in quanto stato di tensione ansiosa (dunque assimilabile all'inquietudine) causata dall'imprevedibilità dell'esito di una determinata situazione, in Night Teeth la suspense viene costruita prevalentemente mediante marche enunciative di costruzione dell'inquadratura e di sonorità: da un lato, possiamo citare l'impiego di punti di vista inusuali, quasi claustrofobici, come la sequenza all'interno dell'ascensore di un edificio prestigioso che conduce Benny alla stanza in cui Zoe e Blaire stanno uccidendo due uomini nutrendosene (la macchina da

presa è posizionata sul soffitto, in un angolo dell'ascensore, e osserva dall'alto i personaggi, secondo un'oggettiva irreale); dall'altro lato, silenzi, effetti audio improvvisi e musiche extradiegetiche perturbanti si alternano nell'accompagnamento delle immagini, causando l'insorgere della tensione nel Destinatario.

Menzioniamo, tuttavia, la preminenza che assume, anche in questo caso, ciò che nel paragrafo 3.8.3 abbiamo definito come lo *spirito*: la tensione del testo è infatti spesso controbilanciata dall'irrompere dell'arguzia e del senso dell'umorismo, i quali, in combinatoria con gli elementi di leggerezza e freschezza dati dalla particolare cura dell'atmosfera e della fotografia, smorzano l'effetto di suspense, accostando l'enunciazione di questo testo a quella di Don't Look Up. È da notare, però, che la proporzione fra i due elementi propende, in *Night Teeth*, per la suspense, mentre nel film di McCay è l'arguzia ad avere la meglio.

### **3.10 *The Last Days of American Crime***

Ambientato negli Stati Uniti in un tempo prossimo al nostro, *The Last Days of American Crime* (Megaton, 2020) affronta il tema distopico e cyberpunk della manipolazione cerebrale elettromagnetica perpetrata da parte del governo nei confronti della società contrariata: attuando un progetto denominato "Iniziativa di Pace Americana" (API), il governo ha l'obiettivo di attivare un particolare segnale in grado di bloccare tutte le sinapsi, rendendo così impossibile a chiunque l'esecuzione di azioni riconosciute come illecite, e quindi influenzando l'attività criminale su scala nazionale. Tuttavia, tale segnale non avrà effetto né sulle nuove forze dell'ordine, non più gestite da Washington, né sui soggetti con lesioni cerebrali pregresse e irreversibili. Al fine di sfuggire a questo scenario prima della sua attuazione, molti cercano di scappare verso il Canada, luogo esente da tale esperimento, ma tutti falliscono, essendo il confine vigilato da alcuni soldati pronti ad uccidere chiunque azzardi la traversata. A programmare il proprio trasferimento sono anche i protagonisti della vicenda: Bricke, un uomo a capo di una banda specializzata nella rapina delle banche più prestigiose del Paese, Shelby, un'hacker, e il suo fidanzato Kevin, un giovane problematico, figlio della famiglia criminale Dumois, che comanda la città. L'obiettivo

di Kevin è quello di pianificare la più grande rapina nella storia del Paese, negli istanti che precedono l'attivazione del segnale, in modo da poter essere considerato degno del suo retaggio, per poi fuggire in Canada con la ricompensa. Shelby e Bricke accettano di partecipare al colpo, animati però da Oggetti di Valore differenti: per l'uomo la vendetta nei confronti delle istituzioni, che lui crede colpevoli dell'omicidio del suo fratello minore mentre questi si trovava in prigione; per Shelby, la congiunzione con la sua sorella minore, nel mirino delle autorità, che può avvenire solo in cambio della consegna di Kevin all'FBI. I tre riescono a mettere in atto la rapina, ma quando sono pronti a fuggire con la ricompensa il segnale viene attivato, rivelando l'immunità di Kevin: il giovane, affetto da gravi problemi mentali che lo rendono uno psicopatico e un pericolo per la società, confessa di essere stato il colpevole dell'omicidio del fratello di Bricke, essendo stati i due rinchiusi nella stessa prigione; poi si prepara ad uccidere l'uomo, il quale, impedito dal segnale, non può agire. L'improvviso intervento di due agenti dell'FBI neutralizza la minaccia, provocando la morte di Kevin, ma le loro cattive intenzioni nei confronti di Shelby e della sorella portano Bricke ad assumere una sostanza letale che gli consente di rendersi immune al segnale, in modo da poter uccidere i due uomini e salvare le ragazze. Alla fine i tre riusciranno a superare il confine, riacquisendo la propria libertà, ma Bricke perderà la vita.

I termini che categorizzano questo contenuto sono Film di fantascienza, Film d'azione, Crime action, per la sezione dedicata ai generi; Suspense, Distopico, Cyberpunk per quanto riguarda le caratteristiche.

### **3.10.1 Analisi topic/focus**

Il tema generale di questo contenuto, simile a quello di Spiderhead, analizzato nel paragrafo 3.5, consiste in una forma di privazione del libero arbitrio degli esseri umani, discostandosi dunque dall'argomento principe che sottintende il topic di Don't Look Up, ovvero quello di una minaccia a livello globale in grado di condurre all'estinzione del genere umano. Il film di Megaton, in riferimento a tale tema, si interroga sulla reazione che le persone consapevoli del destino a cui stanno andando in contro potrebbero avere, mettendo in discussione la dimensione etica di tale innovazione.

Il focus si concentra sulla sovversione delle istituzioni: ponendo già il lettore in una posizione di identificazione con dei protagonisti che, per ragioni differenti, sono considerati dei fuorilegge, normalmente sanzionabili secondo una moralizzazione negativa, il testo si schiera dal lato della condanna dell'operato governativo. L'opposizione a quella che viene definita come la privazione della "autonomia" degli americani, ovvero del loro libero arbitrio, è altresì espressa mediante le incessanti rivolte popolari, l'anarchia che regna sovrana per le strade della città, e l'ostilità nei confronti delle forze armate.

Raccolti questi dati, è possibile effettuare una prima comparazione con Don't Look Up, dalla quale risulta un'incompatibilità sia in termini di tema generale, sia di topic e focus, trattando questioni e modalità di argomentazione completamente differenti.

Analizzando le architetture narrative che reggono il testo, poi, incontriamo elementi che consentono una sua riconduzione alla classe di tipo Alfa: il conflitto tra un'istanza di Prospettività incarnata da Brike e Shelby, ma rappresentativa dell'intera società, e un'istanza di Destinazione, identificata nelle istituzioni, può ricordare solo in parte la struttura reggente del film di McCay, ma ne prende nuovamente le distanze affermando il prevalere della Prospettività. Inoltre, trattando il tema del libero arbitrio secondo una formula estranea alla nostra società, ovvero mediante il controllo elettromagnetico delle menti delle persone, esplorando una realtà ed una condizione sconosciuta, è possibile ricondurre questo testo, almeno parzialmente, alle narrazioni di classe Beta, trasferendo metaforicamente il significato di tale privazione di libertà ad un parallelismo con le tecniche di manipolazione governative.

### **3.10.2 Analisi patemica**

Ovviando alla mancanza di un termine patemico esplicito che identifichi la passione predominante emersa in questo testo, si è proceduto nuovamente alla metodologia di rilevamento isotopico delle occorrenze, che ha rivelato la preminenza dell'*inquietudine*, collocando questo testo in linea con quelli precedentemente analizzati, almeno sotto un punto di vista passionale.

Animata da un /non-sapere/ riconducibile alla suspense generata nello spettatore, l'inquietudine di The Last Days of American Crime è correlata alla non-familiarità, l'estraneità di una situazione che minaccia di disgiungere i Soggetti dal proprio

Oggetto di Valore euforico del *libero arbitrio*, proiettandoli verso una congiunzione, che poi effettivamente si verificherà, con l'Oggetto di Valore disforico della *prigionia*, della conformità di pensiero e di azione, dettate dalla manipolazione istituzionale. Come cavie da laboratorio, gli abitanti statunitensi sono obbligati a sottoporsi all'esperimento, pena la loro morte (come si evince dalle sequenze che mostrano le sparatorie messe in atto nei confronti dei civili che tentano di attraversare il ponte che conduce alla terra della salvezza, il Canada). Per questa ragione, oltre a trovarsi in una condizione di /non-sapere/, essi sono costretti all'impotenza (modalizzata, per l'appunto, secondo il /non-poter-fare/) ancora prima che il segnale venga avviato. Al contrario, i protagonisti sono in grado di attuare un /poter-fare/, detenendo infatti un'agentività che consente loro di portare a termine con successo la rapina. Tuttavia, questa condizione muta nel momento in cui Kevin, personaggio per il quale Bricke nutre forti dubbi legati al /non-sapere/ in merito alle sue reali intenzioni, rivela la propria natura corrotta e condannabile: l'acquisizione di tale /sapere/ non può però portare il protagonista ad agire, impossibilitato dalle costrizioni del segnale ormai attivo, che come abbiamo visto sono fonte di /non-poter-fare/. L'unico modo per contrastarle, e portare a termine un fare risolutivo, sarà per Bricke l'assunzione di una sostanza letale, la quale per un moderato periodo di tempo permetterà all'uomo di sopravvivere senza essere influenzato dalle onde elettromagnetiche, per poi condurlo però ad un destino fatale di sacrificio per la salvezza altrui.

Comparando questo tipo di inquietudine con quello emerso dall'analisi patemica di *Don't Look Up*, è possibile notare delle correlazioni riguardanti le modalità reggenti: entrambi i testi si fondano sulle modalizzazioni del /sapere/ e del /poter-fare/, ma mentre il film di McCay costituisce la sua inquietudine su un /sapere-di-dovere-non-poter-fare/ che si esaurisce in una risoluzione negativa collettiva, nell'impossibilità per i protagonisti di portare a termine i propri progetti, il testo di *Megaton* concede ai suoi protagonisti un sosta provvisoria nell'impotenza, dalla quale riescono ad uscire congiungendosi con l'Oggetto di Valore della libertà di arbitrio, mentre la società rimane imprigionata nell'impossibilità di azione.

### 3.10.3 Analisi enunciazionale

Catalogato secondo il tag enunciazionale della Suspense, questo contenuto affonda le proprie radici nella condizione di /non-sapere/ che genera nello spettatore uno stato di ansiosa tensione. Tale posizione è enunciata nel film mediante la messa in scena di ambientazioni cupe, di forme di quadro nel quadro in cui si scorgono schermi elettronici che riportano il conto alla rovescia all'attivazione del segnale, gli accompagnamenti musicali extradiegetici e le loro improvvise interruzioni nei momenti di culmine tensivo, o ancora i movimenti di macchina frenetici, realizzati quasi esclusivamente mediante l'impiego di macchine a mano.

Tali marche sono conciliabili con alcuni degli espedienti che enunciano la stessa condizione anche nel film di McCay, giustificando l'accostamento dei due contenuti secondo questo termine. Citiamo, ad esempio, le forme di quadro nel quadro che si hanno durante le riprese del telefono di Kate, su cui la ragazza ha avviato un countdown in previsione del giorno dell'impatto della cometa; o ancora la similitudine di impiego delle pause musicali e della loro ripresa. Tuttavia, come abbiamo già avuto occasione di sottolineare, la suspense non consiste nella modalità enunciativa predominante di Don't Look Up, lasciando spazio ad una forma di comunicazione arguta non reperibile nel testo di Megaton.

### 3.11 *Come sono diventato un supereroe*

Film del 2021 diretto da Attal, *Come sono diventato un supereroe* è ambientato in un mondo in cui la convivenza fra esseri umani ed esseri paranormali (supereroi in questo caso) è percepita come la normalità, qualcosa di quotidiano e familiare. In tale contesto, vengono seguite le vicende di un agente di polizia di Parigi, Moreau, e dei suoi aiutanti, una detective e due supereroi ex-combattenti del crimine, chiamati a risolvere un mistero riguardante una particolare sostanza la quale, se inalata, è in grado di conferire poteri sovrumani anche a coloro che, per genetica, non sono predisposti. Omicidi, rapimenti e attacchi circoscritti conducono i protagonisti all'individuazione dell'artefice del meccanismo malsano: si tratta di Naja, un uomo che soffre di disordini psichiatrici, tra cui una grave forma di sociopatia causata dal potere di cui era in

possesso da bambino, ovvero la possibilità di manipolare le menti altrui, privando le persone della propria volontà. Credendo di risolvere il problema, i genitori dell'allora bambino si erano rivolti ad una psichiatra in grado, attraverso sessioni di terapia, di estirpare il problema alla radice, rimuovendo i poteri del giovane: questo però fu solamente causa di danni maggiori, il ragazzo impazzì e uccise i genitori, per poi essere internato. Venticinque anni dopo, nel presente del film, l'uomo è libero, ma per recuperare almeno provvisoriamente una sensazione di superiorità e potenza, escogita una soluzione consistente nell'estrazione dei poteri dal sangue dei supereroi e nella loro assunzione. La corsa dell'uomo è però destinata ad essere breve, poiché l'intervento dei protagonisti porterà al suo definitivo annientamento, alla salvezza dei supereroi presi in ostaggio e alla dismissione delle sostanze inalabili: sarà specialmente Moreau ad avere un'azione decisiva nella neutralizzazione della minaccia, facendo emergere i propri celati poteri sovranaturali, tenuti nascosti per anni perché la sua incapacità nel controllarli aveva causato la morte del terzo membro dei combattenti del crimine. Acquisito il controllo delle proprie capacità, Moreau prenderà proprio il posto del terzo elemento della squadra, chiamata Pack Royale, unita nella lotta contro la criminalità.

In merito ai generi, Netflix indicizza questo contenuto con i tag Film di fantascienza, Francese, Film tratti da libri; in merito alle caratteristiche, invece, vengono impiegate le etichette Suspense, Avvincente e Amici poliziotti.

### **3.11.1 Analisi topic/focus**

Concentrato sul tema generale fantastico di un mondo coabitato da esseri umani e supereroi, il film di Attal si interroga sulla possibilità che tutti riescano ad acquisire poteri sovranaturali, mettendo in scena le conseguenze a cui ciò potrebbe portare. Tuttavia, nonostante l'idea di uscire dalla condizione di 'persone comuni' sia intrigante per molti, soprattutto i giovani, tale soluzione rivela sin da subito la sua dannosità ed impraticabilità, consistendo in un focus propendente per il ristabilimento della condizione di distinzione originaria tra le due parti, prediligendo dunque una struttura narrativa di tipo continuo.

In aggiunta, è possibile individuare anche una seconda coppia topic/focus, più profonda della precedente, che si interroga su quella che potremmo definire come responsabilità etica: può quest'ultima avere un peso tale sulle persone da modificarne il modo di pensare e di agire? Mentre il film mette in scena il modello negativo di un uomo (Naja) che, colpevole di patricidio e dell'uccisione di numerose altre persone per ragioni di puro egocentrismo, è incapace di essere attraversato da dilemmi etici o morali in merito alle proprie azioni, esso pone in essere anche il modello opposto, quello di un uomo (Moreau) che, tormentato da un logorante rimorso e senso di colpa, decide autonomamente di privarsi delle proprie capacità sovraumane, di metterle da parte al fine di non arrecare danno a nessun altro. Nuovamente, poi, sarà proprio il suo senso di responsabilità etica a spingerlo a cambiare direzione e a reagire quando, avendo scoperto che uno degli ostaggi di Naja è proprio la figlia dell'uomo di cui lui aveva accidentalmente causato la morte, Moreau riprende il controllo dei propri poteri per salvare la ragazza, decidendo successivamente di mettere le proprie capacità al servizio della comunità nella lotta contro il crimine. Oltre al poliziotto sarà anche la psichiatra a ritornare sui propri passi, spinta dalle responsabilità etiche delle quali non si era interrogata al momento della prelevazione dei poteri da un Naja allora bambino, che la condurranno a denunciare alle autorità ciò che sta accadendo. L'epilogo mostra dunque la focalizzazione del testo sulla possibilità di una redenzione, ma solo se guidata da un senso di responsabilità morale, un acquisito discernimento.

In questo senso, seppur distante in termini di tematiche affrontate, questo testo e quello di McCay trovano una linea comune nel secondo topic: ribadendone la distinzione di declinazione, applicata a contesti completamente differenti, e referenti il primo di un mondo fantastico e il secondo di quello reale, entrambi i film mettono in gioco la questione della moralità e della responsabilità etica. In *Don't Look Up* possiamo infatti notare come personaggi come Isherwell e la Presidente Orlean ne siano totalmente privi, consentendone una comparazione con la figura di Naja, mentre Mindy rappresenta la riacquisizione di un discernimento perduto, guidato dalla propria morale, che tuttavia non porta, come nel film di Attal, ad un esito positivo. Ciononostante, questa similarità non sembra essere sufficiente a giustificare il collegamento tra i due contenuti.

In termini di architetture narrative, è possibile constatare come il film oggetto di analisi in questo paragrafo sia retto principalmente da strutture di classe Alfa e Beta. La prima tipologia è rintracciabile nella notevole dimensione soggettiva dedicata ad alcuni personaggi, come il protagonista, rappresentante di un'istanza di Prospettività sottomessa, nel suo percorso narrativo, ad un'istanza di Destinazione che non è incarnata da nessun attore, quanto più da un agente morale. In merito alla classe Beta, invece, se ne possono riconoscere le caratteristiche per via dell'impiego di un universo differente da quello dello spettatore, mitico, in cui però riconoscere valori che animano anche il mondo reale. Questo sforzo, tuttavia, non dà ragione di un'interpretazione che possa vedere nei meccanismi della fittizia società messa in scena una metafora della quotidianità dello spettatore, non affrontando problematiche applicabili alla sua realtà.

In conclusione, nonostante siano retti architetture narrative simili, Don't Look Up e il film di Attal non sono accomunabili in tali caratteristiche, poiché strutturati su aspetti completamente differenti in termini di rapporti tra le istanze e di referenzialità con il mondo del Destinatario del testo.

### **3.11.2 Analisi patemica**

Anche in questo caso, l'assenza di un tag esplicitamente patemico nell'interfaccia con la quale viene in contatto l'utente, ci porta a considerare il medesimo meccanismo di riconoscimento della passione con maggiori isotopie attuato già per gli altri contenuti: individuiamo nuovamente nell'*inquietudine* le occorrenze più numerose.

Le modalizzazioni che, contestualmente, reggono questa passione, sono nuovamente declinate secondo il /sapere/ e il /poter-fare/, e i loro opposti. L'inquietudine dei personaggi è inizialmente strutturata sulla base di un /non-sapere/: trovandosi nel mezzo delle indagini di un mistero da risolvere, i protagonisti mettono in atto dei /poter-fare/, ciascuno a proprio modo e secondo le proprie capacità, che, essendo di successo, consentono loro di arrivare al raggiungimento della verità, collocandoli in una posizione di /sapere/. Sarà, in ultima istanza, tale modalità ad essere decisiva al fine del compimento di un'azione veramente risolutiva, che consentirà una ricongiunzione dei Soggetti con l'Oggetto di Valore euforico collettivo

della *normalità*, o ancora della *salvezza*, e una congiunzione di Moreau, secondo il proprio Programma Narrativo, con la propria *identità*, possibile mediante un'acquisizione di discernimento che permette all'uomo di agire secondo una moralizzazione positiva, assumendosi le proprie responsabilità e guadagnandosi la redenzione, dunque spostandosi dalla deissi negativa dell'inquietudine a quella positiva della quiete e della serenità.

Diversamente, l'inquietudine che pervade i Soggetti di Don't Look Up è destinata a permanere, non risolvendosi mai in un passaggio alla quiete proprio in ragione delle modalità che ne reggono il funzionamento: il /sapere-di-dovere-non-poter-fare/ che, come abbiamo visto, Tarasti collega al concetto di *Angst*, di un'impossibilità ad agire. Tale concezione allontana i due testi, seppur tenuti insieme dalla prevalenza della medesima tessitura passionale.

### **3.11.3 Analisi enunciazionale**

Esaminiamo, in conclusione di questa analisi, i due termini enunciazionali che Netflix impiega per descrivere questo contenuto audiovisivo: *Suspense* e *Avvincente*.

Lo stato di ansiosa attesa suscitato nello spettatore, corrispondente dunque alla *Suspense*, è generato nel testo mediante marche di differente natura. In primo luogo è possibile evidenziare l'utilizzo di movimenti di macchina frenetici, collegati da un montaggio serrato, e concentrati su inquadrature di particolari o dettagli cupi: è possibile reperire un esempio di tale meccanismo sin dall'inizio del film, nella sequenza in cui un uomo, prigioniero dell'AntiSoggetto, si risveglia in una stanza dalle sembianze simili a quelle di un obitorio, di cui però non è possibile scorgere quasi nulla se non piccoli indizi, come le sacche di sangue da cui è circondato ed il macchinario al quale è collegato, che ne registra il battito cardiaco emettendo un rumore che accelera all'aumentare del livello di agitazione dell'uomo. Questo ci porta alla considerazione di un'ulteriore marca enunciazionale, costituita dall'impiego dell'accompagnamento musicale ed effetti sonori che provocano uno stato di agitazione nello spettatore, di tensione verso ciò che potrebbe accadere nel proseguimento della vicenda, o ancora dalla quasi totale assenza di un elemento musicale in momenti di alto pericolo.

Come è già stato possibile constatare nell'analisi di *Extinction* (3.3), il tag Avvincente, è anche in questo caso indice di un forte coinvolgimento emotivo dovuto in maniera preminente alla Suspense, che mantiene attivo il /voler-sapere/ dello spettatore in merito all'evoluzione degli episodi ad alta tensione. Tuttavia, questo termine può anche fare riferimento ad una modalità di enunciazione che, secondo i tag espliciti presenti su Netflix, non è stata rilevata, e cioè l'arguzia, declinabile in questo caso secondo l'etichetta Spiritoso. Anche questo testo è infatti abitato da un dualismo che vede da un lato l'inquietudine e il suo corrispondente, la Suspense, e dall'altro quello che abbiamo identificato come lo spirito, e dunque l'Arguzia o lo Spiritoso. Tuttavia, le due sfere semantiche non irrompono l'una nell'altra, come avviene invece in *Don't Look Up*, ma la presenza di entrambe, seppur distinte, sembra essere un parametro di rilievo per considerare il suggerimento raccomandato dalla piattaforma.

### **3.12 *Beyond Skyline***

*Beyond Skyline* (O'Donnell, 2017) narra la storia di una terra minacciata dall'invasione di alieni ostili, che mirano al rapimento e all'uccisione degli esseri umani al fine di potersi nutrire dei loro cervelli e autogenerarsi. La vicenda segue le vicissitudini di un gruppo di superstiti, via via sempre più ridotto, che viene preso in ostaggio da una grande nave spaziale che sorvola i cieli di Los Angeles e che emana un fascio di luce blu ipnotica, in grado di attirare a sé le persone che la guardano. Approdato sull'astronave dopo essere stato rapito, Mark, un ex-agente di polizia, viene salvato da un alieno che sembra essere buono, apparentemente dotato di una coscienza di natura umana (infatti, a differenza degli altri extraterrestri, i suoi occhi sono rossi, e non blu): questi conduce l'uomo da una donna in procinto di partorire, la quale, prima di morire, darà alla luce una bambina, Rose, che si rivelerà essere la chiave dell'intera vicenda. La neonata, infatti, è un ibrido tra esseri umani ed alieni: indizio svelato dai suoi occhi rossi e dalla sua rapidissima crescita, che in pochi giorni le dà le sembianze di una bambina già di qualche anno, l'origine di questa anomalia si trova nel fatto che la madre, prima di essere rapita, abbia rivolto lo sguardo verso la luce aliena, condizionando lo sviluppo della propria nascita. Come si scoprirà, l'alieno buono è

il padre biologico della bambina, vivo poiché il suo cervello era stato utilizzato per la generazione del corpo dell'extraterrestre. Tuttavia, data la sua nuova forma, quest'ultimo non può prendersi cura della figlia, e decide di lasciarla a Mark, con la promessa che questi possa portarla in salvo. Nel tentativo di fuggire insieme al gruppo con cui è stato rapito, il figlio del protagonista, anch'egli in ostaggio sulla navicella, viene ucciso, e il suo cervello utilizzato per la generazione di un nuovo alieno inizialmente malevolo, ma che verso la fine della narrazione ritorna in sé, passando dal lato dei buoni. In seguito ad un malfunzionamento, l'astronave impatta fra i boschi del Laos, consentendo ai protagonisti di scappare. Sarà qui che questi troveranno rifugio fino all'affronto della battaglia finale. Il sangue evoluto di Rose sarà ciò che, una volta prelevato e immesso nel cuore elettrico della nave spaziale, cambierà le sorti dello scontro: il figlio del protagonista, riacquisita la propria identità interiore di essere umano, combatterà contro il comandante alieno a capo dell'intera missione, distruggendolo; questo porterà all'emanazione di un fascio di luce rosso che stravolgerà la natura degli extraterrestri da lui creati, facendo riemergere in loro l'umanità precedentemente perduta, e garantendo dunque la salvezza degli esseri umani.

Netflix cataloga questo contenuto con i seguenti tag: Film di fantascienza e Film d'azione, per quanto riguarda i generi; Cruento, Sanguinoso e Fantascienza e alieni, per quanto concerne le caratteristiche.

### **3.12.1 Analisi topic/focus**

Comune a Don't Look Up, il tema generale di questo testo è quello di una minaccia di portata globale in grado di provocare l'estinzione del genere umano, in cui il Male è però rappresentato da una forma di vita aliena, extraterrestre, in contrapposizione a quella naturale, seppur sempre proveniente da una dimensione altra rispetto alla Terra, della cometa. In riferimento a tale argomento, il topic pone la propria attenzione sulla possibilità di sopravvivenza dell'essere umano, fisica e psichica, chiedendosi se possa esistere una mediazione tra le due forme di vita. Il focus, che concentra la sua potenza di espressione sul personaggio della bambina, dimostra che la mediazione è possibile, gli alieni generati dai resti umani hanno la capacità di

recuperare la propria morale ed identità più profonda, pur mantenendo la loro forma aliena, e, come dimostra l'epilogo del film, nella sequenza in cui una Rose ormai adulta si prepara insieme al figlio di Mark a neutralizzare una nuova generazione di extraterrestri malevoli, le due specie possono convivere e collaborare.

Seppur il tema generale della sopravvivenza degli esseri umani sia presente in entrambi i film, topic e focus di *Beyond Skyline* sembrano essere molto differenti da quelli di *Don't Look Up*, non giustificandone dunque l'associazione sotto questo punto di vista.

Orientando l'attenzione verso le architetture narrative, è possibile riconoscere nel testo di O'Donnell strutture di tipo Alfa e Beta. La prima è intercettabile nell'evidente conflitto tra un'istanza di Prospettività, incarnata nel protagonista, improntata verso il valore della *libertà* propria e delle persone amate, e un'istanza di Destinazione, incarnata nell'AntiSoggetto, l'alieno al comando della nave madre, ovvero colui che, animato dalla volontà di sterminare il genere umano per nutrire le proprie macchine, instaura un sistema valoriale corrotto, al quale gli extraterrestri sotto il suo comando devono necessariamente aderire per sopravvivere. Il prevalere dell'istanza di Prospettività su quella di Destinazione sarà ciò che determinerà la salvezza di entrambe le specie, ma tale risvolto non può essere associato a quello del rapporto tra i due principi nel film di McCay, in cui è l'istanza di Destinazione a prevalere su quella prospettica, causando la sterminazione dell'intero genere umano. La seconda architettura narrativa, quella di classe Beta, è invece reperibile nella costruzione ed esplorazione di una condizione altra, alternativa alla nostra realtà, mettendo in scena alcuni meccanismi pertinenti a specie viventi differenti da quella umana. Tuttavia, anche le caratteristiche di tale struttura non coincidono con quelle di *Don't Look Up*, in cui viene sì presa in esame una condizione differente da quella della nostra realtà, perlomeno in un tempo presente, ma questo avviene nel tentativo di ritrarre, caricaturalmente, la società in cui viviamo. Anche sotto il punto di vista della architetture narrative, dunque, i due testi sembrano essere distanti.

### 3.12.2 Analisi patemica

La mancanza, anche per questo contenuto, di un esplicito termine di riferimento patemico nei tag che lo indicizzano, ci porta a seguire il procedimento, già messo in atto in precedenza, di enumerazione delle passioni maggiormente ricorrenti, al fine di rilevare quella con più occorrenze: il risultato conduce nuovamente all'analisi dell'*inquietudine*.

Generata dall'intrusione, nella sfera della normalità e della quotidianità, di un Male anomalo, sconosciuto e non familiare, l'inquietudine è riconducibile contestualmente alla modalità del /non-sapere/: la condizione ignota e precaria in cui versano i protagonisti della vicenda è per loro fonte di agitazione psicofisica, l'aver a che fare con agentività dal comportamento imprevedibile, e contro le quali è impossibile per gli esseri umani compiere un'azione risolutiva (/non-poter-fare/), non fa che disgiungerli sempre di più da una prospettiva salvifica, collocandoli nella deissi disforica dell'inquietudine. Ad aggravare questa condizione è la già citata impossibilità ad agire, che sarà risolta solo nel momento in cui l'unico Soggetto realmente dotato di un /poter-fare/ di successo perché ibrido umano-alieno, cioè Rose, interverrà condizionando le azioni di Trent, il figlio del protagonista, che condurranno alla neutralizzazione dell'AntiSoggetto, e alla conseguente liberazione degli esseri umani e di coloro che potremmo definire come non-alieni (dal corpo extraterrestre, ma dalla coscienza antropica).

Sebbene si tratti della stessa passione, l'inquietudine di Don't Look Up è retta da una modalizzazione differente rispetto a quella di Beyond Skyline, fondando la propria struttura sul già citato /sapere/ surmodalizzato ad un /non-poter-fare/, dunque un discernimento impotente; al contrario, il /non-poter-fare/ del film di O'Donnell è generato da un /non-sapere/, ma tali modalizzazioni non determinano una fine nefasta per l'umanità, grazie all'intervento di un Soggetto dotato di quello che potremmo definire un discernimento agentivo, che consente ai personaggi di sfuggire alla propria condizione di inquietudine e di incontrare la salvezza.

### 3.12.3 Analisi enunciazionale

L'enunciazione di questo film potrebbe essere ricondotta alla sfera della Suspense, tag che viene proposto al fine di ovviare alla mancanza di un'etichetta propriamente enunciativa. La suspense, già identificata in precedenza come uno stato di tensione ansiosa generato mediante specifici espedienti cinematografici in uno spettatore che vive la vicenda narrata nell'incertezza (/non-sapere/), nell'agitata attesa di un qualche accadimento, è reperibile nel testo oggetto di esame sotto differenti forme che esulano dal solo racconto: è possibile menzionare, ad esempio, l'impiego delle soggettive dell'alieno ricoprente il ruolo di AntiSoggetto, o ancora di Trent, nei momenti in cui riconduce la sua forma umana a quella extraterrestre osservandosi le mani, in cui le inquadrature dei due corpi si alternano rapidamente, accompagnate da una musica ansiogena; è possibile altresì menzionare l'impiego di movimenti di macchina frenetici in momenti di alta tensione, che ne incrementano l'intensità.

Riconoscendo ad entrambi i contenuti un collegamento generato dalla comune sensazione di suspense, Don't Look Up e Beyond Skyline non possono essere tuttavia correlati in ragione di quest'unica comunanza, dal momento che gli espedienti che ne permettono l'emersione sono differenti ed impiegati in percentuale diversa: seppur presente nel film di McCay, infatti, la suspense è solo seconda ad una modalità di enunciazione arguta e brillante, generando un contrasto che non affiora nel prodotto di O'Donnell.

### 3.13 *Alien Warfare*

Ambientato in una base segreta statunitense del Caucaso, *Alien Warfare* (Jones, 2019) affronta il tema di una minaccia aliena che i protagonisti, dei Navy Seal dell'esercito americano, credono sia giunta sulla Terra al fine di sterminare l'umanità ed invadere il territorio, ma tale teoria si rivelerà infondata alla fine del film. Convocati alla base segreta per via di attività sospette, collegate all'improvvisa e misteriosa sparizione di tutte le persone che vi lavoravano all'interno, i quattro protagonisti si imbattono, al loro arrivo, in un ambiente desolato, privo di forme di vita. Il ritrovamento di un'unica superstite, una scienziata di nome Isabella, permette di fare

chiarezza sulla questione: il laboratorio stava conducendo uno studio su una sorta di grande minerale alieno, chiamato il “dispositivo”, reperito mesi prima a qualche chilometro di distanza dalla base. L’oggetto, dotato di un suo linguaggio indecifrabile e composto da materiali alieni alla tabella degli elementi, per difendersi dal tentativo di apertura da parte degli scienziati, aveva emanato una parete di energia che ne aveva causato la morte carbonizzandoli. L’oggetto si era poi messo in contatto con gli extraterrestri del proprio pianeta, cercando aiuto. È proprio con questi ultimi che i protagonisti si scontrano, cercando di difendere la base e di non farli avvicinare al dispositivo, convinti che si tratti di un’arma di distruzione di massa in grado di annientare la specie umana. Sarà quando il capitano della squadra, Chris, verrà preso in ostaggio dalle entità che, al fine di ottenere la sua salvezza, i protagonisti saranno costretti ad offrire come moneta di scambio l’oggetto misterioso: quest’ultimo rivelerà contenere al suo interno il corpo di un alieno, mostrando così le legittime ragioni che avevano spinto gli extraterrestri al suo recupero. Lo scambio avviene pacificamente, ed entrambe le parti sono grate l’una all’altra.

Alien Warfare è catalogato nei termini di Film di fantascienza e Film d'azione, per quanto concerne i generi; Avvincente, Esplosivo e Fantascienza e alieni, per quanto riguarda le caratteristiche.

### **3.13.1 Analisi topic/focus**

Il tema generale di questo film, sebbene possa sembrare in un primo momento quello di una minaccia per la sussistenza dell’umanità, tratta in realtà il rapporto umano-alieno, domandandosi se sia possibile stabilire una relazione di mediazione fra le due istanze. Il focus, come si evince dalle sequenze finali del testo (sia nel momento dello scambio, sia nell’ultima sequenza, nella quale il tenente e suo fratello, anch’egli parte della squadra, sono chiamati a fare rapporto sull’accaduto al Pentagono, e decidono di mentire non menzionando la presenza degli alieni), propende per una possibilità di conciliazione e di coesistenza pacifica tra le specie. In tale costruzione, è possibile dunque individuare una struttura narrativa discontinua, in cui vengono messi in gioco due sistemi di valore opposti e inizialmente in conflitto, che si risolvono in una mediazione pacifica. Possiamo, in ragione di tale evidenza, riconoscere alla base

di questo testo una fondamentale architettura di classe Alfa: l'istanza di Prospettività, incarnata dai soldati, si scontra con quella di Destinazione, rappresentata, nel contesto della base militare, dagli alieni; questo avviene fino a quando un'acquisizione di /sapere/, o meglio, la scoperta della verità, non conduce ad una mediazione tra le parti. Inoltre, l'esplorazione di una dimensione alternativa a quella dello spettatore, in cui esseri extraterrestri ed esseri umani si affrontano e confrontano, rende possibile il riconoscimento di elementi pertinenti altresì alle strutture di classe Beta.

Procedendo alla comparazione di quanto rilevato con il testo d'origine, si evidenziano discordanze su tutti i piani presi in considerazione sino ad ora: il tema generale di Alien Wafare, seppur inizialmente in apparenza concorde con quello di McCay, differisce non costituendosi in ultima istanza nei termini di una minaccia globale; il topic e il focus dei due contenuti si scontrano per le diverse tematiche affrontate, e conseguentemente i valori affermati; la struttura argomentativa, esplicitamente discontinua nel film di Jones, lo è solo implicitamente in Don't Look Up, nascondendosi dietro alla facciata della continuità; l'architettura di classe Alfa non si risolve in una mediazione del conflitto nel film di McCay e, infine, quella di classe Beta non costituisce nel testo di Jones una metafora della realtà dello spettatore, come avviene invece per Don't Look Up.

### 3.13.2 Analisi patemica

Marcando, anche nella scheda di questo contenuto, l'esplicita assenza di un tag patemico, si è proceduto alla modalità di rilevamento della passione con maggiori occorrenze già applicata a tutti i testi precedenti, risultando ancora una volta nell'individuazione dell'*inquietudine*, seguita a breve distanza da ciò che abbiamo denominato lo *spirito*.

Assunta in forma di /non-sapere/ legato alla natura ignota del Male che ha causato la disgiunzione dei Soggetti dal proprio Oggetto di Valore euforico, consistente nella *vita*, congiungendoli con quello disforico della *morte*, l'inquietudine caratterizza i protagonisti per la quasi intera durata del proprio Programma Narrativo, volto alla scoperta della verità in merito all'accaduto, all'individuazione e alla neutralizzazione della minaccia che ha fatto irruzione nella quotidianità delle persone, disturbandola. La natura estranea e non familiare di quelli che si scopriranno essere gli

AntiSoggetti, ovvero gli alieni, e l'errata interpretazione della loro volontà (quella di invadere il Pianeta Terra e distruggere l'essere umano, secondo i protagonisti) colloca i personaggi in una condizione di /non-sapere/ a cui consegue, necessariamente un /non-poter-fare/: nonostante i loro tentativi, infatti, i protagonisti non riescono ad avere la meglio sui propri avversari, e sebbene cerchino di mettere in pratica un'agentività nei loro confronti, questa si rivela sempre fallimentare, generando dunque l'inquietudine. Sarà solamente al momento di acquisizione del /sapere/ in merito ai reali obiettivi degli alieni che i personaggi potranno spostarsi sulla deissi euforica della quiete, riuscendo ad attuare un /poter-fare/ risolutivo, che rivela una congiunzione con il proprio Oggetto di Valore per entrambe le parti: sia dei militari, e più nello specifico del fratello, con il tenente Chris, sia per gli alieni con l'essere della loro specie, probabilmente appena nato.

Lo *spirito*, invece, seconda passione più preponderante la cui analisi verrà approfondita nel paragrafo successivo, controbilancia la preminenza dell'*inquietudine*, concentrando il proprio /saper-essere/ (in quanto si tratta di una disposizione) in particolare nella figura di Jonesy, uno dei quattro militari.

Comparando questa analisi patemica con quella di Don't Look Up è possibile notare come entrambi i testi poggino su passioni simili, seppur declinate in maniera differente, in particolare l'inquietudine: nel film di McCay essa deriva da una surmodalizzazione al /non-poter-fare/ del /sapere/, risultando in un esito fatale per l'intera specie umana; al contrario, in Alien Warfare, il discernimento acquisito grazie al collocamento nella sfera del /sapere/ conduce i protagonisti ad un /poter-fare/ di successo, che non solo garantisce la salvezza del genere umano, ma stabilisce anche una forma di gratitudine e apprezzamento reciproco fra le parti.

### 3.13.3 Analisi enunciazione

In conclusione, prendiamo in considerazione le modalità di enunciazione prevalenti di questo testo, individuate nella Suspense e nell'Arguzia.

La Suspense, correlata ad una già citata condizione ansiosa dello spettatore a causa di un /non-sapere/, si rivela mediante differenti marche enunciazionali: citiamo, in prima istanza, la moltiplicazione dei quadri, messa in atto mediante inquietanti

immagini osservate dal punto di vista di droni o da videocamere di sorveglianza, attraverso le quali si attende l'evolvere della situazione; ancora, è possibile fare riferimento alle soggettive corrispondenti all'alterità, agli alieni, la cui visione e il cui udito differiscono da quelli umani, generando una sensazione perturbante nello spettatore; infine, consideriamo i movimenti di macchina consistenti in rapidi zoom-in, accompagnati da effetti musicali ansiogeni, che contrassegnano i momenti di culmine tensivo. Comparando tale termine enunciativo alla suspense di *Don't Look Up* è possibile scorgere, per certi versi, un simile impiego degli espedienti cinematografici: l'uso del suono soggettivo, ad esempio, emerge nel film di McCay nei momenti di alta tensione dovuti all'imminente esplosione dei protagonisti durante le interviste al *Daily Rip*. In queste occasioni, infatti, sia Kate che Mindy vengono inquadrati secondo una ripresa molto ravvicinata, mentre il rumore a loro esterno è percepito come lontano, ovattato da una crescente pressione e tensione.

Tuttavia, in entrambi i testi, la suspense è seconda ad un'altra modalità di enunciazione, ovvero l'Arguzia. In *Alien Warfare*, questa emerge in maniera preminente durante l'intero arco narrativo, ed è spesso posta in contrasto con l'altro lato della medaglia, quello cupo della suspense, secondo un gioco di irruzioni vicendevoli: ne sono un esempio le numerose sequenze che ritraggono i personaggi nei loro viaggi in ascensore, mentre si muovono da un piano all'altro della base, in cui le loro espressioni intimorite o inquiete si scontrano con la musica diegetica spiritosa dell'ascensore stesso; una di queste sequenze aggiunge all'accompagnamento diegetico allegro una musica extradiegetica inquietante, che rende comicamente percepibile il contrasto di emozioni.

La predominanza di questa modalità di enunciazione accomuna questo contenuto a *Don't Look Up*, giustificando, sotto questo punto di vista, il collegamento.

### **3.14 *The Cloverfield Paradox***

Film diretto da Onah, *The Cloverfield Paradox* (2018) narra la storia di una Terra sull'orlo della distruzione, sulla quale imperversano calamità, minacce di guerre e una crisi energetica globale la cui prospettiva a breve termine è costituita da un

esaurimento totale delle riserve, minando dunque la sussistenza del genere umano. L'unica soluzione a tale problematica è l'attuazione di una missione sperimentale: l'Acceleratore di Particelle Shepard, collocato nella stazione spaziale orbitante Cloverfield, sarebbe in grado, se avviato correttamente, di produrre energia gratuita e perpetua. I tentativi di accensione si prolungano per anni, ma il loro continuo fallimento genera sfiducia tra i membri dell'equipaggio, i quali hanno a disposizione energia a sufficienza per tre ultimi avvii. Tuttavia, all'ennesimo tentativo, i rischi teorici di tale strumento trovano riscontro nella realtà: l'eccessiva carica energetica richiesta per l'accensione genera uno strappo nella membrana spazio-temporale, facendo ritrovare i protagonisti in una perturbante dimensione alternativa, simile ma al contempo differente rispetto alla loro, che causa distorsioni della realtà sia sulla stazione Cloverfield, che sulla Terra. A bordo della nave, quasi tutti i membri dell'equipaggio perdono la vita in circostanze estranee, paranormali, mentre gli unici tre superstiti, Ava Hamilton, la protagonista, Schmidt, il fisico di bordo, e Mina Jensen, un ingegnere, sono avvolti da un'aura perturbante: la prima viene a conoscenza della vita condotta del suo doppio sulla Terra della nuova dimensione, in cui l'altra Ava vive serenamente con suo marito e i sue due figli, che la protagonista ha, nella propria realtà, perduto a causa di un incidente; Schmidt viene imprigionato a bordo, perché sospettato di avere intaccato intenzionalmente l'accensione al fine di interessi personali, mentre queste azioni non sono in realtà riconducibili a lui ma al suo alter ego della nuova dimensione; infine, Mina Jensen non appartiene alla realtà degli altri due, anche se ne conosce le versioni alternative, ma è stata catapultata all'interno della stazione a seguito dello strappo spazio-temporale. Sarà infatti quest'ultima a voler impedire l'accensione dello Shepard che condurrebbe i superstiti dell'equipaggio a casa, il che comporterebbe il suo sradicamento e l'impossibilità di generare energia per il suo di pianeta. La minaccia rappresentata dalla donna viene però sventata, quindi Schmidt e Hamilton possono finalmente fare ritorno a casa, inconsapevoli del perturbante caos che regna sulla Terra.

I tag con cui Netflix classifica questo contenuto sono: Film di fantascienza e Film d'azione, per quanto riguarda i generi; Suspense, Avvincente, Distopico, in merito alle caratteristiche.

### 3.14.1 Analisi topic/focus

The Cloverfield Paradox posa la propria attenzione sul tema generale di un pericolo che minaccia la sussistenza del genere umano sulla Terra. A tal proposito, il topic è declinato secondo il seguente quesito: l’attuazione della missione nello spazio sarà un mezzo per salvare il pianeta o ne determinerà la condanna? Il focus, concentrando la centralità del proprio significato in particolare nell’ultima sequenza, dà ragione della seconda opzione: l’emergere di un imponente ed inquietante mostro alieno dalla Terra, così possente da farsi spazio tra le nuvole che accolgono l’arrivo dei due astronauti superstiti sulla loro capsula, è indice del fatto che lo strappo della membrana spazio-temporale abbia liberato il caos, generando creature e demoni in grado di interferire non solo con il presente, ma anche con il passato ed il futuro di entrambe le dimensioni coinvolte. In questo senso, è possibile rintracciare nella struttura narrativa che sostiene il film una propensione per la discontinuità, la quale però non porta semplicemente alla risoluzione del dramma iniziale, ma dà inizio ad una nuova crisi globale.

Comparando quanto fino ad ora emerso da questa analisi con le caratteristiche di Don’t Look Up, è possibile notare come entrambi i contenuti siano sostenuti dal medesimo tema generale, ma i topic e i focus che lo animano differiscono notevolmente. Tuttavia, ambedue argomentati secondo una struttura problematica, essi possono essere collocati secondo una prospettiva a metà strada fra la continuità e la discontinuità: The Cloverfield Paradox è esplicitamente discontinuo per il fatto di aver avviato al problema della crisi energetica, ma al contempo continuo per l’insorgere di nuove minacce che costituiscono un pericolo altrettanto grave per l’umanità, determinando quindi uno stallo in una condizione di non-salvezza; Don’t Look Up è in apparenza continuo, dato che la minaccia della cometa non viene sventata, provocando l’estinzione del genere umano, ma cela al contempo una dimensione di auspicio alla discontinuità per la nostra società, quella degli spettatori, essendone il film metafora e specchio caricaturale, e ritraendo, come già citato, “fatti realmente possibili”<sup>37</sup>.

---

<sup>37</sup> Riferimento al sottoparagrafo 2.2.2 di questo elaborato.

Procedendo con l'analisi delle architetture narrative che reggono *The Cloverfield Paradox*, è possibile notare la presenza di elementi pertinenti a due classi differenti, Alfa e Beta. La dimensione soggettiva e prospettica tipica della classe Alfa è affidata al personaggio di Hamilton, decisa a tornare nella propria dimensione e sul proprio pianeta non solamente per salvare l'umanità, ma anche e soprattutto per ricongiungersi con la sua famiglia, composta ormai solamente dal marito: la desiderata congiunzione con le persone amate è infatti l'Oggetto di Valore euforico che anima il Programma Narrativo della donna lungo l'intera durata del film. In tale contesto, l'istanza di Destinazione non è identificabile in un attore specifico, quanto piuttosto nella necessità di salvare la Terra: che si tratti della dimensione di origine dei protagonisti, o di una altra, abitata dai loro doppi, il contratto che lega le due istanze è sempre istituito sulla base di un accordo atto alla salvaguardia del genere umano. Il paradosso, come da titolo, si trova nell'involontaria generazione di un nuovo Male da affrontare.

Aspetti legati all'architettura di classe Beta possono invece essere reperiti in quella che abbiamo definito come l'esplorazione dell'alterità: in questo testo più che mai, rispetto a quelli sino ad ora considerati, si fa ricorso ad una realtà alternativa, parallela, appartenente ad un'altra dimensione, interrogandone il funzionamento e la condizione di esistenza. L'interferenza con quest'ultima non può fare altro che condurre a conseguenze nefaste, connotando tale esplorazione in termini distopici.

Dal confronto con le architetture narrative a sostegno di *Don't Look Up*, emergono nuovamente delle differenze: mentre nel film di Onah la classe Alfa è retta da una necessaria relazione di contratto tra le due istanze, in quello di McCay il rapporto consiste in una trasformazione da una mediazione forzata ad un aperto conflitto, risultando in un'istanza di Prospettività che, proprio in ragione della propria impotenza, non riesce ad avere la meglio su quella di Destinazione, condannando così l'intera umanità.

### 3.14.2 Analisi patemica

Seguendo il percorso instaurato con i contenuti analizzati sino ad ora, data l'assenza di un tag patemico, si è proceduto al rinvenimento della passione con maggiori isotopie, che risulta nuovamente essere l'*inquietudine*.

Retta dalla modalizzazione del /non-sapere/, tale passione emerge nella disgiunzione dei Soggetti con il proprio Oggetto di Valore euforico comune, che è rappresentato dalla salvezza del genere umano, possibile mediante il corretto funzionamento dell'acceleratore di particelle, e la prospettiva di congiunzione con l'Oggetto di Valore disforico della morte. Responsabile della disgiunzione è il malfunzionamento dell'apparato, che porta i protagonisti non solo ad un'impossibilità di azione (dunque un /non-poter-fare/), ma ad un /non-sapere/ strettamente correlato con la mancata identificazione di un Male che definiamo, secondo la teoria Freudiana dell'*Unheimlich*, come *perturbante*: con questo termine, si intende

“In psicoanalisi, tutto ciò che si presenta come estraneo e non familiare al soggetto, generando in lui angoscia e terrore, e la cui origine si connette, contraddittoriamente, a ciò che gli era già noto da lungo tempo, ma che era diventato oggetto di una rimozione”.<sup>38</sup>

Tuttavia, l'acquisizione di conoscenza in merito al Male che è causa di perturbamento, di inquietudine e di orrore, non è completa, totale, e per tale motivo non conduce necessariamente i protagonisti alla salvezza: alcuni, impotenti dinnanzi ad una forza più grande di loro, non possono che sopperire; altri, nello specifico Hamilton e Schmidt, seppur in grado di attuare un /poter-fare/ che permette loro di portare a termine la missione e tornare a casa, non riescono a salvare l'umanità. Questo accade in ragione del fatto che ciò che consideravano come casa, ovvero l'*heimisch*<sup>39</sup>, ha assunto in realtà, a loro insaputa (/non-sapere/), la forma perturbante dell'*Unheimlich*, destinandoli ad una futura e perpetua collocazione nella deissi disforica dell'inquietudine.

Comparando la sfera passionale del film di Onah con quello di McCay, dunque, è possibile rilevare come entrambe le forme di inquietudine siano modalizzate secondo

---

<sup>38</sup> Devoto-Oli 2023. Voce *Perturbante*.

<sup>39</sup> Inteso in quanto ciò che è “domestico”, “abituale” (Ceserani, 1996: 43).

un /non-poter-fare/ ultimo, che non consente una risoluzione positiva. Tuttavia, tale impotenza è surmodalizzata da un /sapere/, nel caso di Don't Look Up, che proprio per il fatto di essere conoscibile e conosciuto, atteso con precisione di previsione, non è associabile al perturbante che caratterizza il Male di The Cloverfield Paradox, retto dalla modalità del /non-sapere/.

### 3.14.3 Analisi enunciazionale

I tag impiegati dal sistema di raccomandazione della piattaforma per indicizzare quella che individuiamo come sfera enunciazionale del testo sono Suspense e Avvincente.

Rilevata la stretta correlazione tra i due termini, poiché consecutivi l'uno dell'altro (in particolare, consideriamo il termine "avvincente" in quanto conseguenza delle strategie di enunciazione messe in atto nella manifestazione della suspense), procediamo alla presentazione delle marche che definiscono il primo termine.

Come si è potuto evincere dall'analisi patemica, questa narrazione è contraddistinta da una prevalenza dell'inquietudine, generata da avvenimenti perturbanti, che collocano sia i personaggi, ma anche gli spettatori che, fino all'ultima sequenza, sono dotati del medesimo /sapere/ dei protagonisti (o meglio di un /non-sapere/), in una condizione di ansiosa tensione. Il perturbante è la causa principale del *fantastico*, come definito da Tzvetan Todorov (Ceserani, 1996: 52): l'improvviso verificarsi di un avvenimento inspiegabile con le leggi del nostro mondo, di qualcosa di inquietante che fa irruzione nella realtà che conosciamo, ci porta ad una condizione di incertezza, di instabilità, di esitazione. Ed è questa stessa configurazione a manifestarsi sotto forma di suspense. Riprendendo la definizione di richiamo Freudiano, che riconosce in un passato diventato oggetto di rimozione l'origine del perturbante, è possibile sottolineare come i singoli particolari possano e debbano avere in un qualche modo carattere familiare, ma è la loro connessione a generare la tensione. A tal proposito menzioniamo i richiami tra le sequenze in The Cloverfield Paradox: inquadrature come quella della teca con i vermi, della bussola giroscopica, o ancora del calcetto nella sala comune, apparentemente a sé stanti, neutre e prive di uno scopo che non sia quello meramente

descrittivo, sono in realtà significative nel loro ritorno nel proseguo della narrazione, in cui diventano i soggetti di avvenimenti perturbanti dalla forte portata tensiva.

Altri espedienti riconducibili all'enunciazione della suspense sono le oggettive irreali, consistenti nell'impiego di inquadrature inclinate rispetto all'asse della macchina da presa, utilizzate in prossimità di eventi inquietanti e paranormali; l'uso della ripresa in soggettiva per l'AntiSoggetto, quando si muove per i corridoi della stazione col fine di uccidere gli altri membri dell'equipaggio ancora in vita; o ancora la moltiplicazione dei quadri, consistente in immagini delle videocamere di sorveglianza esterne alla nave (nel momento in cui, dopo lo strappo spazio-temporale, i protagonisti non riescono a trovare la Terra, e si accorgono di essersi persi nell'universo), in schermi che indicano conti alla rovescia, avvisi di allarmi e il conteggio dei giorni che scorrono.

È possibile, tratte queste informazioni, stabilire una correlazione con le modalità enunciazionali di Don't Look Up, reperendo degli espedienti comuni nell'enunciazione della suspense, ma evidenziamo altresì che tale configurazione non è quella che emerge preminentemente nel testo, lasciando invece spazio all'arguzia, la quale non ha occorrenze nel film di Onah.

### **3.15 *Interstellar***

*Interstellar* (Nolan, 2014) narra le vicende di Cooper, un ex pilota della NASA, che, insieme a tre scienziati, deve avventurarsi alla ricerca di un nuovo pianeta per il genere umano: la Terra, infatti, sta diventando inabitabile a causa di una "piaga", un flagello naturale che consuma progressivamente l'ossigeno dell'atmosfera facendo proliferare l'azoto, conducendo all'impossibilità per le colture di crescere, dunque conseguendo in una carestia, e che porta con sé anche potenti tempeste di sabbia che rendono difficoltosa la vita quotidiana. Costretto a lasciarsi alle spalle i propri figli, nonostante l'insistenza della più piccola, Murphy, nel convincerlo a restare, il protagonista parte, dirigendosi con la stazione spaziale Endurance verso un wormhole in prossimità di Saturno che lo trasporterà, insieme ai suoi compagni, nella galassia in cui si trovano tre pianeti potenzialmente adatti al proliferare della vita umana. Già visitati in precedenza da altri esploratori, alcuni dei quali avevano mantenuto attivo

per anni lo scambio di dati con la Terra, due dei tre pianeti si rivelano in realtà invivibili. Il primo, Miller, collocato in una prossimità tale al buco nero Gargantua da comportare una forte distorsione temporale, per cui un'ora sul pianeta corrisponde al trascorrere di sette anni sulla Terra, rivela la propria inabitabilità poiché la sua superficie è completamente ricoperta d'acqua, e le costanti maree non consentono la sopravvivenza. L'esploratrice Miller era infatti deceduta anni prima, e come lei un membro dell'equipaggio perde la vita cercando di salvarsi da un'onda anomala, mentre l'acqua penetra nei motori ritardandone l'avvio di alcune ore: quando il ranger rientra all'Endurance, infatti, sono trascorsi 23 anni terrestri. A causa dell'imprevisto, la stazione non ha più carburante a sufficienza per visitare entrambi i pianeti restanti e tornare sulla Terra, quindi si dirige verso quello di Mann: anche questo luogo si rivela inabitabile, contrastando con i dati ricevuti dal ricercatore che aveva mentito solo al fine di essere salvato e riportato a casa. Questi, dopo aver tentato di uccidere il protagonista e fuggire con la stazione spaziale, metterà a repentaglio la riuscita della missione, già compromessa a causa di una mancanza di informazioni adeguate che consentano di sviluppare una teoria solida che permetta il trasferimento dell'intera umanità su uno dei pianeti, sfidando la forza di gravità. L'unica possibilità di risoluzione consisterà nel far inoltrare Cooper all'interno del buco nero, nell'ignoto, causando uno slittamento temporale di 51 anni: l'uomo finirà per trovarsi in un tesseracto, in cui scoprirà di poter interagire con la propria figlia (debraiata in un  $t_{-1}$  prima, da bambina, e in un  $t_0$  dopo, da giovane donna), che nel frattempo ha iniziato a lavorare per la NASA, sfondando le barriere spaziotemporali mediante lo sfruttamento della forza di gravità. Si scoprirà quindi che è stato il suo simulacro, proiettato in un  $t_1$  futuro, a spingere l'uomo ad intraprendere la missione nel passato, in modo che potesse poi comunicare alla figlia ormai adulta le informazioni necessarie per completare un'equazione che permettesse lo spostamento in massa del genere umano su un altro pianeta. Sarà l'amore il motore propulsore dell'azione che, sebbene non sia ancora in grado di trasferire la vita sull'unico pianeta abitabile, quello di Edmunds, riesce a salvare l'umanità collocandola temporaneamente sulla stazione orbitante Cooper.

I tag con cui è indicizzato questo contenuto su Netflix sono: Film di fantascienza, per quanto riguarda i generi; Spiazzante, Intellettuale e Distopico, in merito alle caratteristiche

### **3.15.1 Analisi topic/focus**

Costruito a partire dal tema generale della minaccia della sopravvivenza del genere umano sulla Terra, che permette di avvicinare dunque questo testo a Don't Look Up, Interstellar prende le distanze da quest'ultimo ponendo, nel proprio topic principale e più di superficie, un quesito che vede da un lato la possibilità di abbandono in massa della Terra, e la collocazione su un pianeta adatto ad ospitare la vita, consistente nel cosiddetto "piano A" del film; d'altro canto, una seconda possibilità, il "piano B", prevede il sacrificio dell'umanità, condannata a restare sulla Terra fino all'estinzione, per favorire una missione di ricollocamento di ovuli fecondati su un altro pianeta, che sarebbero in grado di far rifiorire progressivamente la specie umana. La capacità di trovare una soluzione che conduce alla salvaguardia degli esseri umani, con il loro temporaneo collocamento in una stazione orbitale abbastanza grande da consentirne una vita quasi normale, permette di individuare la propensione del focus per la prima opzione, stabilizzandosi tuttavia sull'idea che non tutto sia concesso all'uomo: non sempre, infatti, questi dispone dei mezzi per mettere in pratica ciò che desidera, impotente dinnanzi a forze di natura maggiore e non ancora comprese. Cooper è stato sì in grado di aiutare la figlia a trovare una soluzione al problema, ma ha per questo sacrificato se stesso e il tempo che avrebbe potuto trascorrere con i propri cari, ormai prossimo ad esaurirsi nel momento in cui lui e Murphy riescono a ricongiungersi nello stesso spazio-tempo. Anche quest'ultima, dopo aver sviluppato la propria teoria, non dispone comunque degli strumenti necessari per far giungere l'umanità sul pianeta di Edmunds, ancora da preparare, costringendo dunque la donna ad adottare una soluzione transitoria, lasciando alle generazioni future il compito di far evolvere la situazione.

Un secondo topic che attraversa questo film concerne prettamente la sfera soggettiva di Cooper, il protagonista: l'uomo dovrebbe sacrificare se stesso e il tempo a disposizione con i propri figli al fine di tentare di salvarli, e con loro tutta l'umanità,

anche se le percentuali di successo dell'operazione sono basse? O dovrebbe rassegnarsi, guidato da un umanitarismo autoreferenziale simile a quello che anima la figura di Mann, e procedere all'attuazione del cosiddetto piano B, condannando così i propri figli ed il resto dell'umanità ad una fine nefasta in nome di un progetto più grande? Anche in questo caso, il focus propende per la prima opzione, sostenendo che l'unica arma in grado di contrastare l'ineluttabilità del tempo, reale AntiSoggetto della narrazione, sia l'amore, una forza scientifica, potente e misurabile che, come sostenuto dalla Dottoressa Brand (l'unica superstita della missione, oltre al protagonista), "trascende le dimensioni di tempo e spazio". L'amore per la propria famiglia, dunque, è ciò che spinge Cooper ad attuare un ultimo tentativo, accomunandolo in tal senso alla figura di Rendall Mindy: opposti alle macchinazioni manipolatorie del governo, anche il protagonista di *Don't Look Up*, così come quello di *Interstellar*, prova a mettere in atto un'ultima missione, spinto non solo dalla volontà di aiutare il prossimo, ma soprattutto dalla riacquisita consapevolezza del proprio desiderio più grande, ovvero il benessere della propria famiglia ed il suo ricongiungimento con essa. Tuttavia, mentre il tentativo di Cooper riesce con successo, portando l'umanità alla salvezza, quello di Mindy fallisce a causa di forze maggiori, anche se il ricongiungimento con la famiglia avviene, seppur per pochi istanti, per entrambi i personaggi.

Spostando ora l'attenzione sulle complesse architetture narrative che reggono il film di Nolan, è possibile discriminare elementi che, seguendo le analisi condotte sui due topic e focus, conducono in direzione delle tre classi: Alfa, Beta e Gamma.

Riconosciamo nel secondo topic esposto la forza espressiva della prima struttura, quella di classe Alfa: un soggetto, Cooper, investito da differenti e contrastanti stati patemici, si pone come istanza di Prospettività che porta avanti due valori altrettanto contrastanti in superficie, ma in realtà uniti da un profondo legame, ovvero la propensione per l'esplorazione scientifica e l'amore. D'altro canto, in una relazione iniziale fondata sul contratto, l'istanza di Destinazione incarnata dal Professor Brand, padre della dottoressa e promotore della missione, si rivela manipolatoria, conseguendo in una forzata mediazione del conflitto da un lato, e in una reazione conflittuale dall'altro: la figlia, Amelia Brand, è costretta a dirigersi in solitudine sul pianeta di Edmunds per provare ad attuare il piano B; Cooper, invece, è

pronto a sacrificarsi nel tentativo di rendere l'originaria teoria del professore completa e concretizzabile, riuscendo in questo. In tale rapporto tra le due istanze si scorge, ancora una volta, la somiglianza con Don't Look Up, retto da una relazione di aperto conflitto tra istanza di Prospettività e istanza di Destinazione, che tuttavia culmina, come si sa, nel prevalere della seconda.

L'architettura di classe Beta emerge dalla portata globale della vicenda, che investe addirittura una dimensione intergalattica, mettendo in discussione i concetti di spazio e tempo. L'esplorazione e l'investigazione di mondi e regole differenti da quelle terrestri sono ciò che permette di individuare nella narrazione strutture pertinenti a questa classe, la quale è responsabile altresì di parte del significato di Don't Look Up, seppur in una prospettiva più limitata. Tuttavia, la mancata corrispondenza metaforica con la realtà del Destinatario del testo oggetto di analisi, non consente di dare ragione dell'accostamento dei due contenuti sotto il segno di questa classe. Tuttavia, la struttura argomentativa che sottende questo titolo è accomunabile a quella problematica di Don't Look Up, poiché sebbene propendente verso la discontinuità, affermando che la soluzione migliore ad una Terra divenuta inabitabile sia la fuga, il trasferimento su un nuovo pianeta, la messa in pratica di tale cambiamento avviene per via continua, replicando gli stessi luoghi e le medesime usanze terrestri. Allo stesso modo, la struttura narrativa del film di McCay è direzionata nella già citata argomentazione problematica che vede il testo porsi a metà strada fra la continuità (esplicitata dalla perpetua condotta deplorabile della società, che dunque non riesce a salvarsi) e la discontinuità (rappresentata in parte nel trasferimento degli oligarchi su un nuovo pianeta, tentativo destinato tuttavia a fallire, e in parte incarnata mediante le modalità di enunciazione del film, che mirano a provocare lo spettatore affinché non commetta gli stessi errori dei personaggi).

Infine, è possibile scorgere in Interstellar la manifestazione del percorso cognitivo che accompagna le esperienze dei personaggi, mettendo in scena l'attuazione di differenti sentieri verso la conoscenza (quello fallimentare del Professor Brand e quelli paralleli di Cooper e Murphy), che danno accesso ad un sapere speciale, conquistato mediante la raccolta di frammenti di senso apparentemente inconciliabili ed il superamento dell'incertezza di tali connessioni. La conduzione ad una verità salvifica è ciò che accomuna questo testo con quello di McCay, seppur quest'ultimo

manchi di un'agentività che sia in grado di mettere in pratica tale verità, o sapere, risultando in un epilogo fatale.

### 3.15.2 Analisi patemica

In mancanza di un tag esplicito di natura patemica, l'attuazione del metodo precedentemente messo in pratica, relativo all'enumerazione delle isotopie passionali al fine di rilevare quella con maggiori occorrenze, ha condotto all'emergere dell'*inquietudine* in quanto passione maggiormente enunciata. Correlata anche in questo caso ad un /non-sapere/, essa è contestualizzata nell'esplorazione di dimensioni sconosciute e perturbanti, che acquistano significato solo sul terminare della vicenda, rivelando le loro correlazioni e significati più profondi: è così che, trovandosi all'interno del misterioso tesseratto, Cooper scopre di essere l'agentività nascosta dietro alla figura del fantasma di cui sentiva la presenza Murphy da piccola, in un tempo che abbiamo definito come  $t_{-1}$ , entità in grado di comunicare alla bambina, e al sé stesso debraiato nel passato, indicazioni capaci di condurre alla potenziale salvezza del genere umano, servendosi dell'unica forza fisica che esula dagli impedimenti spaziotemporali, ovvero la gravità. L'acquisizione di questo /sapere/, e il conseguente /poter-fare/ che ne deriverà, si riveleranno essere le condizioni che porteranno il protagonista a spostarsi dalla deissi negativa dell'*inquietudine* a quella positiva della quiete, seppur collocandolo ancora in una posizione che non lo vede del tutto congiunto con il proprio Oggetto di Valore euforico, la propria famiglia, ma neanche completamente disgiunto da quello disforico della loro morte, dal momento che non è certo che il nuovo progetto sia andato a buon fine. Sarà solamente nel momento in cui si risveglierà nella nuova stazione spaziale Cooper che il protagonista potrà congiungersi definitivamente con il proprio Oggetto di Valore euforico, seppure per poco tempo, destinato poi ad incamminarsi per un nuovo viaggio, volto alla definitiva salvezza e stabilizzazione del genere umano su un nuovo pianeta. Da tale mancato obiettivo originario, tuttavia, emerge la sostanziale impotenza dell'uomo, alla quale abbiamo accennato nel paragrafo precedente: l'acquisizione di un /sapere/, seppur rivoluzionario, non corrisponde necessariamente alla capacità di attuare un /poter-fare/ risolutivo, ed è proprio tale risorta inquietudine che spinge Cooper a voler

partire per una nuova missione, dirigendosi verso il pianeta di Edmunds. In questa configurazione modale possiamo scorgere un allineamento con l'inquietudine che pervade Don't Look Up, animata anch'essa da un /sapere/ surmodalizzato ad un /non-potere/, ma mentre per il testo di McCay essa si pone come un ostacolo, risultando in un epilogo nefasto, in quello di Nolan viene vista come un'opportunità di cambiamento, non essendoci limiti umani che ne costringano la libertà di superamento in un futuro più o meno prossimo.

### 3.15.3 Analisi enunciazionale

I termini riconducibili all'enunciazione reperibili tra le caratteristiche esplicite di *Interstellar* sono Spiazzante e Intellettuale.

Cominciando da quest'ultimo, per intellettuale si intende ciò “che richiede [...] un impegno mentale”<sup>40</sup>, e ancora “(1) che riguarda l'intelletto o, più in generale, il sapere, la conoscenza”<sup>41</sup>. Mentre la prima definizione fa riferimento ad una modalità di interpretazione di un determinato contenuto da parte di un lettore, la seconda rimanda ad una caratteristica del contenuto stesso, di tipo argomentativo o tematico. Nel film di Nolan è possibile rinvenire entrambe le applicazioni, strettamente correlate vicendevolmente. Questa analisi, tuttavia, si concentrerà sulla prima, e sulle modalità di enunciazione che la rendono manifesta allo spettatore. La sollecitazione dell'intelletto si concentra prevalentemente sulla sfera della temporalità: il testo è infatti suddiviso in tre tempi, che abbiamo denominato  $t_{-1}$ ,  $t_0$ ,  $t_1$ . Il primo rappresenta l'inizio della vicenda, un tempo che fa da premessa allo svolgersi della stessa, e che vede una Murphy preadolescente interagire con uno spettro, il quale comunica con lei e con suo padre dando loro indicazioni sulla missione, e invitando successivamente l'uomo a non partire, suggerimento che non viene accolto. Il  $t_0$  è il tempo preponderante del film, quello della prima distorsione dovuta all'imprevisto del pianeta Miller, che è equivalso ad uno slittamento di 24 anni nel futuro: tale progressione viene enunciata mediante una duplicazione degli schermi, in cui la

---

<sup>40</sup> Devoto-Oli 2023. Voce *Intellettuale*.

<sup>41</sup> Lo Zingarelli 2023. Voce *Intellettuale*.

macchina da presa inquadra drammaticamente sia le immagini delle comunicazioni del figlio di Cooper, Tom, ormai adulto e anche lui padre di famiglia, sia quelle di Murphy, giovane donna della stessa età del padre nel  $t_{-1}$  ancora delusa e arrabbiata per la sua partenza. Infine, vi è il più complesso  $t_1$ , il tempo in cui si trova il protagonista una volta lasciatisi attrarre dal buco nero, consistente in uno slittamento verso il futuro di 51 anni. Trovatosi all'interno del tesseracto, l'uomo riesce ad interagire con la Murphy dei due tempi antecedenti, attraverso dei *débrayage* temporali, sfruttando la libreria che si trova nella cameretta della ragazza, la sabbia che penetra dalla finestra a causa delle tempeste, e le lancette di un orologio che le aveva donato: in questo modo la giovane, nel  $t_0$ , è in grado di decifrare il messaggio con le nuove informazioni, provenienti per lei da un futuro distante 51 anni, e di attuare un piano che porterà l'umanità alla salvezza. È poi nello stesso  $t_1$  che padre e figlia finalmente si ricongiungeranno, un tempo che viene anticipato sin dal principio del film, secondo una logica di ritorno circolare: la seconda sequenza del film, e con essa diverse altre lungo l'intero incipit, si apre con quello che definiamo come un *débrayage* spazio-temporale, in cui degli anziani abitanti del  $t_1$ , tra cui anche Murphy, raccontano in qualità di Narratori, sotto forma di intervista televisiva, i propri ricordi in merito al  $t_0$ , che si alterna alle immagini stesse.

Sono proprio le rivelazioni riguardo all'interazione fra le tre temporalità, avvenuta all'interno del tesseracto, a dare ragione del secondo termine enunciativo, ovvero Spiazzante. Inteso figurativamente in quanto qualcosa di disorientante e inaspettato, la connessione fra i tre livelli mediante il continuo alternarsi di *débrayage* ed *embrayage* spaziotemporali, giustifica l'impiego di tale descrizione, destando nello spettatore anche una sensazione di suspense che è accomunabile a quella presente in *Don't Look Up*. Tuttavia, nonostante questa coincidenza, da un punto di vista dell'enunciazione i due testi sembrano essere distanti, data la preminenza di una forma di arguzia nel film di McCay non pervenuta in quello di Nolan, che predilige un approccio maggiormente intellettuale e macchinoso.

### **3.16 *iBOY***

La storia di *iBOY* (Randall, 2017) ha come protagonista un ragazzo londinese, Tom, che scopre di avere acquisito dei poteri sovranaturali in seguito ad una ferita di arma da fuoco alla testa: scappando dalla gang che aveva scoperto nell'atto di aggredire e violentare un'amica a cui stava facendo visita, Lucy, il ragazzo era rimasto coinvolto in una sparatoria, e alcuni frammenti del proprio cellulare erano finiti in parti remote del suo cervello, dotando il giovane della capacità sovrumana di intercettare e comandare telepaticamente i dispositivi elettronici. Tom decide di utilizzare sin da subito questa sua nuova abilità per smascherare i responsabili dell'aggressione, dei suoi compagni di scuola a lui ostili, e la mente al controllo dell'intera vicenda, ovvero un uomo di nome Ellmann, vendicandosi per le loro azioni orribili. Trovatosi coinvolto in affari sempre più loschi e pericolosi, il giovane finisce per affrontare l'AntiSoggetto e avere la meglio, salvando Lucy e rivelando esplicitamente la propria identità, in quanto giustiziere del proprio quartiere.

I termini impiegati dai tagger di Netflix per etichettare questo contenuto sono: Gialli e misteri, Film di fantascienza, Britannico, in merito ai generi; Spiazzante, Cyberpunk, Superpoteri, per ciò che concerne le caratteristiche.

#### **3.16.1 Analisi topic/focus**

Prendendo le distanze dal tema generale di *Don't Look Up*, *iBOY* concentra la propria attenzione sulla questione cyberpunk della fusione uomo-macchina, ponendosi la seguente domanda: in un contesto di potenziamento della percezione e delle capacità umane, in cui un giovane è in grado di compiere azioni sovranaturali, è giusto che impieghi il proprio acquisito saper-fare assumendo le vesti di giustiziere sociale, deciso a vendicarsi di coloro i quali se lo meriterebbero? Tenendo conto del punto di vista di Lucy, la quale considera l'operato del misterioso *iBOY* (identità dietro alla quale si cela Tom) come inutile e privo di un reale significato, e delle conseguenze a cui le provocazioni perpetrate dal giovane nei confronti delle autorità dell'organizzazione criminale portano (tra cui l'omicidio di uno dei suoi compagni, anche lui parte della gang), il focus di questo testo sembra porsi inizialmente in una zona di nebulosa incertezza: se da un lato condanna l'accanimento del protagonista

nella messa in atto delle sue vendette, dall'altro ne avvalorata l'operato, che porterà alla salvezza di Lucy, all'uccisione di un uomo pericoloso e moralmente corrotto e alla giusta condanna dei carnefici della giovane vittima.

Prendendo in analisi le architetture narrative che reggono le logiche di questo testo, è possibile individuare strutture risalenti alle classi Alfa e Beta.

Incarnante un'istanza di Prospettività che si basa sull'ideale della giustizia, Tom si scontra, secondo le logiche di un conflitto aperto, con un'istanza di Destinazione rappresentata da Ellmann, ma identificativa più in generale dell'istituzione criminale che detta le regole all'interno di una società di sobborgo, la quale non può fare altro che piegarsi ed obbedire: a dimostrazione di tale condizione, la violenza perpetrata nei confronti di Lucy è la diretta conseguenza della decisione del fratello della stessa a non prendere parte all'organizzazione di delinquenti; o ancora, Danny, il migliore amico di Tom, lo tradisce senza esitazione fornendo il suo nome ad Ellmann, timoroso di subire le fatali conseguenze di una mancata collaborazione. In questo senso, è possibile accomunare l'istanza di Destinazione di iBOY a quella manipolatoria e meschina di Don't Look Up, entrambe dotate di un'agentività in grado di ostacolare l'operato del protagonista, ponendosi con esso in una relazione di conflitto: tuttavia, mentre nel film di Randall sarà l'istanza di Prospettività ad avere la meglio, in quello di McCay questa sopperirà a fronte di una insovvertibile autorità istituzionale.

Elemento parzialmente riconducibile all'architettura di classe Beta, invece, è l'esplorazione di una condizione altra, non abituale e sconosciuta, che mette in scena l'operato di un giovane dotato di superpoteri: tale vicenda sembra porsi in una condizione di discontinuità, dimostrando come la vita di Tom, inizialmente timido, impacciato e timoroso, abbia acquisito progressivamente un valore diverso, dando al ragazzo un nobile scopo da perseguire, ovvero la giustizia. Un'acquisizione di discernimento, questa, che potrebbe collocare il protagonista in un rapporto di sinergia con Mindy: anch'egli acquisisce una nuova consapevolezza in seguito allo svolgersi della vicenda, ma, a differenza di Tom, ciò non è sufficiente affinché lui possa salvare sé stesso o i propri cari, ponendosi dunque a metà strada fra la discontinuità e la continuità.

### 3.16.2 Analisi patemica

Constatando, nuovamente, l'assenza di un tag atto a descrivere la sfera passionale preminente di questo contenuto, si è applicato il procedimento di discriminazione della passione con maggiore occorrenza di enunciazione, giungendo, anche in questo caso, all'individuazione dell'*inquietudine*. Tale stato prolungato di ansietà psicosomatica, timorosa di un congiungimento futuro con un Oggetto di Valore distopico consistente, in questo caso, nell'ingiustizia passibile di sfociare nell'eccesso della morte, è retto dalla modalità del /non-sapere/ anteposta al /non-poter-fare/: intrappolato nelle proprie insicurezze, al principio della narrazione Tom è vittima indifesa delle ingiurie di coloro che lo circondano, alle quali non è in grado di reagire, trovandosi in una perenne condizione di impotenza. Inoltre, la sua appartenenza ad una classe sociale meno abbiente, denotabile dal contesto in cui vive, contribuisce al senso di inferiorità che impedisce al giovane di uscire dalla propria impossibilità ad agire e reagire, costringendolo ad obbedire alla regola del più forte: è così che all'inizio del film, ad esempio, nel momento in cui coglie la gang sul fatto, mentre è intenta ad aggredire Lucy, invece di intervenire nel tentativo di proteggerla, Tom scappa, fallendo però anche in questa azione. Sarà solo l'acquisizione delle nuove capacità sovranaturali, e del /sapere/ che da esse consegue, che il giovane potrà acquisire una nuova identità, quella di iBOY per l'appunto, che gli permetterà di mettere in atto una serie di /poter-fare/ di successo, conducendo sia sé stesso, sia le persone a lui care, alla salvezza. Il passaggio dall'oscurità al discernimento, e conseguentemente dall'impotenza all'agentività, sarà ciò che permetterà al Soggetto di spostarsi dalla deissi disforica dell'inquietudine a quella euforica della quiete.

Comparando la configurazione modale dell'inquietudine di questo film con quella di Don't Look Up, è possibile cogliere una dissonanza nell'articolazione della stessa: mentre nel testo di Randall essa è instaurata da un /non-sapere/ generante un /non-poter-fare/, condizione dinamica destinata a cambiare, in quello di McCay l'inquietudine è suscitata dalla stretta correlazione fra il /sapere/ ed il /non-poter-fare/, un'impotenza invalicabile che non potrà che congiungere i Soggetti con l'Oggetto di Valore disforico della morte.

### 3.16.3 Analisi enunciazionale

L'unico tag rilevabile in merito alla forma d'enunciazione di iBOY è il termine Spiazzante. Tale concetto, inteso nella sua accezione di "inaspettato" e "disorientante", emerge mediante la marca enunciazionale della ripresa in soggettiva: che sia relativa alla sfera sonora (durante i momenti in cui il protagonista inizia ad intercettare le comunicazioni aventi luogo mediante dispositivi elettronici, così intense e ridondanti da portarlo al collasso per sovraccarico di informazioni) o a quella visiva (débrayage in cui lo spettatore è in grado di mettere a fuoco, attraverso lo sguardo di Tom mediato da immagini di sogni o di visioni per associazione, momenti legati ad un passato recente che getta luce sul crimine perpetrato nei confronti di Lucy), la sensazione suscitata nello spettatore è di sorpresa e smarrimento, di un'incertezza che, correlata all'atmosfera cupa generata da un color grading dalle tinte fredde e scure, può essere accostata ad una declinazione della suspense.

Tuttavia, le marche enunciazionali impiegate in questo testo non possono rispondere della sua correlazione con *Don't Look Up*, film animato da un'enunciazione dai toni e dagli espedienti fondamentalmente differenti, tendenti ad una comunicazione di tipo arguto e provocatorio.

### 3.17 *Day Shift. A caccia di vampiri*

Diretto da JJ Perry (2022), *Day Shift. A caccia di vampiri* mette in scena la storia di Bud Jablonski, un cacciatore di vampiri di Los Angeles che agisce in incognito, fingendosi un operaio per una ditta di pulizie per piscine. Guadagnandosi da vivere mediante la vendita delle zanne dei vampiri che neutralizza, l'uomo ha una settimana per ottenere abbastanza denaro per sostenere delle urgenti e costose spese scolastiche e mediche per la propria figlia, al fine di evitare che la bambina e l'ex moglie si trasferiscano in Florida. Per raggiungere tale obiettivo, Bud si rivolge all'Unione, una società che si occupa della caccia ai vampiri, da cui lui era stato mandato via tempo prima per aver commesso numerose infrazioni durante le sue missioni. Il restio capo dell'Unione, Ralph Seeger, accetta di accogliere nuovamente l'uomo, a condizione che questi venga affiancato da qualcuno che si occupi di

monitorare le eventuali infrazioni commesse, che porterebbero al suo definitivo allontanamento. Ad accompagnare il protagonista nelle sue avventure sarà dunque Seth, un giovane operaio dell'Unione, terrorizzato all'idea di dover seguire l'uomo sul campo e convinto di essere invece destinato ad un lavoro tranquillo e da scrivania. Inoltre, sarà proprio quest'ultimo ad essere, nella parte conclusiva del film, trasformato in vampiro, svelando quindi la possibilità di esistenza di entità benigne, e ad aiutare Bud nella propria lotta finale: il protagonista, infatti, dovrà liberare l'ex moglie e la figlia dalla prigionia di Audrey, AntiSoggetto della vicenda e vampira molto potente, la quale mira a vendicarsi nei confronti dell'uomo poiché responsabile della morte della propria figlia, anch'essa una vampira. Nonostante le sue capacità dettate da secoli di esperienza, Audrey non potrà che soccombere per mano di Bud, il quale riuscirà così a ricongiungersi con la propria famiglia.

I generi di pertinenza di questo contenuto sono indicati su Netflix mediante i tag Commedie e Horror; le caratteristiche, invece, consistono nelle etichette Avvincente, Cruento, Sanguinoso.

### **3.17.1 Analisi topic/focus**

Anche quest'ultimo film prende le distanze dal tema generale di Don't Look Up, affrontando l'argomento mitologico di un mondo in cui vampiri ed esseri umani coesistono violentemente, anche se nascosti dietro ad una facciata di false identità: sia i cacciatori che i vampiri, infatti, assumono un ruolo dietro al quale celarsi agli occhi della società, al fine di salvaguardarsi gli uni dagli attacchi degli altri. A tal proposito, il topic del testo fa perno sulla seguente domanda drammaturgica: quale delle due specie dovrebbe avere la meglio, assicurandosi il diritto alla preservazione? Essendo entrambe costruite fondandosi su simili legami familiari e gerarchie, dovrebbe prevalere la forza oscura di questi esseri mitologici o quella giustiziera degli esseri umani? La risposta del focus è protesa verso la seconda opzione, mettendo in scena la sconfitta dell'AntiSoggetto, tuttavia sottolinea come la sussistenza dell'una non possa prescindere da quella dell'altra: come enunciato nella sequenza in chiusura del film, in cui Big J, un amico del protagonista facente parte dell'Unione che ha partecipato alla lotta finale venendo morso, afferma "è questo che amo di Los Angeles. Tutti questi

maledetti vampiri”, allo stesso modo in cui non possono esistere cacciatori senza vampiri, non è concepibile nemmeno la sussistenza di questi ultimi in assenza di esseri umani di cui nutrirsi, e conseguentemente da trasformare.

Tale analisi conduce all’esame delle caratteristiche che consentono di individuare le tipologie di architettura narrativa che reggono questo testo, appartenenti alle strutture di classe Alfa e Beta.

In Day Shift l’istanza di Prospettività, incarnata nel protagonista ma estendibile, più in generale, alla specie umana conscia dell’esistenza di un’alterità, si trova in un rapporto conflittuale con l’istanza di Destinazione, attorializzata nel personaggio di Audrey, portatrice di un sistema di valori, quello attribuibile alla specie dei vampiri, in completa discordanza con quello degli esseri umani: questi ultimi infatti, ad esclusione dei cacciatori, non hanno mezzi per opporsi alle creature mitologiche e alla loro volontà, rimanendone vittime indifese e non consenzienti (ne è un esempio Heather, la vicina di casa di Bud, trasformata in vampiro contro la propria volontà da Audrey, e per questo assetata di vendetta). Questo conflitto tra le due istanze riecheggia quello presente in Don’t Look Up che, anche se susseguente ad un tentativo di mediazione forzata, si palesa nell’ultima parte del film, risultando però in un epilogo fatale in cui il prevalere del principio di Destinazione conduce alla morte altrui prima, e alla propria in conclusione.

In pertinenza all’architettura di classe Beta, è possibile evidenziare il carattere di esplorazione del contatto con una forma di vita aliena all’essere umano, delle creature mitologiche geneticamente differenti, mosse da un proprio sistema di valori. Tuttavia, tale messa in scena fantastica ed irreali, a differenza di quella verosimile attuata in Don’t Look Up, non è simbolica di alcun aspetto della società in cui è calato lo spettatore, non adempiendo dunque ad alcuno scopo metaforico. Inoltre, la struttura narrativa del testo si pone, a differenza di quella del film di McCay, in soluzione di continuità rispetto al modo di vivere dei personaggi, i quali, come è stato possibile notare attraverso il focus, non possono prescindere dall’esistenza dell’alterità.

### 3.17.2 Analisi patemica

Procedendo al rilevamento della passione col maggior numero di occorrenze isotopiche, constatata la mancanza di un tag patemico tra le etichette esplicitate dal sistema di raccomandazione della piattaforma, si è giunti, anche per quest'ultimo film, all'individuazione dell'*inquietudine* come stato patemico preminente, seguito tuttavia, con una minima differenza di risultato, da ciò che abbiamo definito come lo *spirito*.

L'*inquietudine* trova la propria modalità reggente nella configurazione di un /sapere/ surmodalizzato ad un /non-poter-fare/. Similmente a *Don't Look Up*, l'*inquietudine* dei personaggi sorge, nel film di JJ Perry, da una sostanziale impotenza anteposta, tuttavia, dal discernimento: il Male da cui la società è minacciata è infatti noto, proprio come avviene nel film di McCay, ma questo vantaggio non sembra essere sufficiente a garantire l'attuazione di una soluzione risolutiva. Bud e Seth, i due protagonisti antitetici, sono entrambi incapaci di portare a termine le proprie azioni, al fine di risultare in una congiunzione con i loro Oggetti di Valore (rispettivamente, la propria famiglia e la sicurezza in sé stesso), nonostante siano entrambi dotati del sapere necessario al loro espletamento: Bud fa fatica a guadagnare il necessario per far sì che la sua ex moglie e sua figlia non trovino sistemazione altrove, lasciandolo da solo, e al contempo non è in grado di tenerle al sicuro nel momento della difficoltà, nonostante sia a conoscenza dei pericoli a cui le sta sottoponendo; Seth, dal canto suo, nonostante conosca tutto sulla specie mitologica contro la quale l'Unione combatte, è terrorizzato dall'idea del confronto diretto con essa, e in generale dal confronto con figure autoritarie, non riuscendo nemmeno a portare a termine il lavoro per cui è stato assunto, timoroso della reazione di Bud. In particolare, è proprio nella figura di Seth che è possibile riconoscere un'eco di quella di Mindy: entrambi paralizzati dalle proprie insicurezze, i due personaggi riusciranno ad acquisire una parvenza di agentività solo nel momento di contatto con l'AntiSoggetto, da cui vengono entrambi manipolati. Ma mentre Seth riesce a reagire a tale manipolazione sfruttandola a proprio vantaggio, e servendosi della potenza acquisita dalla sua forma vampiresca per trovare una nuova sicurezza in sé stesso, che lo spinge ad agire (/poter-fare/), Mindy soccombe dinnanzi alle istituzioni, cede alla pressione, desideroso solamente di ritornare a vivere la vita di prima, circondato dalla propria famiglia e nostalgico dei tempi passati.

Inteso nel suo senso figurativo di disposizione ad un'arguzia divertente, strettamente connessa all'umorismo, menzioniamo la pervasiva presenza dello spirito, qui nuovamente assunto nei termini di un /saper-essere/ di uno o più soggetti, richiedente un /saper-fare/ interpretativo del ricevente, in questo caso lo spettatore, che verrà preso in analisi nella sezione dedicata all'enunciazione.

L'ambivalenza riscontrata dall'impiego di due sfere passionali così antitetiche rende pertinente la correlazione fra i due testi di riferimento, accomunati in ragione di tale dialettica.

### **3.17.3 Analisi enunciazionale**

Avvincente è l'unico tag esplicito di natura enunciativa che emerge in relazione al titolo oggetto di analisi. Inteso nuovamente in quanto caratteristica di ciò che è in grado di coinvolgere ed attrarre lo spettatore, esso è ricondotto a particolari marche enunciazionali riconducibili sia alla sfera semantica dello spirito, dell'arguzia, sia a quella della suspense. La prima, è attuabile in presenza di un Destinatario-complice, rispetto all'emittente e alla sua intenzione comunicativa, dotato di un saper-fare interpretativo che gli consente l'accesso al senso implicito di un determinato messaggio: è così ad esempio che, nella sequenza di presentazione di Big J, amico e aiutante del protagonista interpretato da Snoop Dogg, l'uomo viene fatto scendere da un'auto colma di fumo, alludendo allo stile di vita dell'attore stesso, parte dell'enciclopedia del lettore modello del testo; o ancora in una sequenza di discussione tra i due protagonisti, Bud fa riferimento alla sua realtà, in quanto personaggio calato in un prodotto cinematografico, negandola, asserendo implicitamente che ciò che lui e Seth stanno affrontando non è parte di un film, e lo fa per opposizione citando titoli noti al Destinatario, in quanto facenti parte del modello culturale di riferimento occidentale (se non globale) in termini di mitologia sui vampiri. La suspense, invece, emerge in quanto stato di tensione ansiosa generata dal /non-sapere/ in merito all'evolvere di un episodio, o più generalmente dell'intera vicenda: alcuni espedienti messi in atto al fine di far emergere tale configurazione sono i primi piani perturbanti dei vampiri, l'impiego del ralenti e di un accompagnamento musicale extradiegetico ansiogeno o, all'antipode, quasi inquietantemente silenzioso.

È l'accostamento di queste due modalità di enunciazione, le quali irrompono spesso l'una nell'altra, in cui è però l'arguzia a prevalere, a giustificare la correlazione tra questo film e il testo di comparazione originario, Don't Look Up (citiamo in tal senso un ultimo esempio, riportando la sequenza in cui Troy, uomo che si occupa di compravendita di zanne e di armi da combattimento, mentre si trova nel proprio cupo covo in cui passa le sue giornate ascoltando canzoni K-pop, viene improvvisamente e violentemente attaccato da Audrey, che finirà per ucciderlo).

## Capitolo IV

### Risultati

Giunti a questo capitolo conclusivo, procediamo alla raccolta e all'organizzazione dei dati emersi dalle analisi testuali sino a qui condotte, tracciando gli elementi strutturali pertinenti che consentono di fare luce sulla corretta, o inadeguata, correlazione fra *Don't Look Up* e i titoli ad esso raccomandati: l'individuazione di tali matrici consentirà di avanzare la proposta di alcuni tag di natura sociosemiotica che potrebbero essere implementati nel sistema di etichettatura implicito dei contenuti, generando una rete di significati adatta a rispecchiare gli interessi dei singoli abbonati.

Le categorie che saranno oggetto di esame comparativo sono le stesse già impiegate nelle analisi dei capitoli precedenti, e consistono nella considerazione del tema generale, della coppia topic/focus, delle architetture narrative, della struttura argomentativa e narrativa, delle passioni e la loro modalizzazione e, infine, dell'enunciazione.

#### 4.1 Tema generale

Il tema generale che, come è stato evidenziato, dà avvio alla narrazione di *Don't Look Up* è quello della Minaccia della vita sulla Terra, o Minaccia di estinzione del genere umano. Dei titoli sottoposti ad analisi, quelli in cui emerge tale isotopia tematica sono *Awake*, *Bird box*, *Extinction*, *La fine*, *The Titan*, *Beyond Skyline*, *The Cloverfield Paradox* e *Interstellar*. Mentre per *Awake*, *Bird box*, *La fine* e *Beyond Skyline* il Male che impedisce ai Soggetti la congiunzione col proprio Oggetto di Valore euforico (ovvero la vita sulla Terra) è di natura estranea, in molti casi aliena, e conseguentemente ignota, per *Don't Look Up*, *The Titan*, *The Cloverfield Paradox* e *Interstellar* la ragione di tale disgiunzione (e dunque di proiezione di congiunzione futura con l'Oggetto di Valore disforico della morte) prende avvio da eventi catastrofici naturali in procinto di scagliarsi, o già abbattutisi, sulla Terra, la cui origine

è dunque nota, e in grado di comportare gravi conseguenze in ambito sociale (conducendo in certi casi persino a guerre e violente rivolte, evidenti in particolare nei casi di *The Titan* e *The Cloverfield Paradox*). Proprio quest'ultimo titolo assume, tuttavia, uno statuto specifico, poiché seppur originando da un Male noto e di cause naturali, esso si tramuta progressivamente nel corso del testo in qualcosa di estraneo, non-familiare e perturbante. Peculiare, per le modalità con cui affronta questo tema generale è anche *Extinction*, film che sovverte i canoni di tale argomento trattandolo da un punto di vista anticonformista (accomunabile, in questo senso, a *Don't Look Up*), consistente nel svelare che a minacciare la vita sulla Terra è un'invasione perpetrata dagli esseri umani stessi, nel tentativo di riappropriarsene, mentre il pianeta è in realtà abitato da androidi che indossano vesti umane.

Risultano invece distanti da questo tema generale i restanti titoli correlati al film di McCay, vale a dire *Spiderhead* e *The Last Days of American Crime* (centrati sulla questione della privazione del libero arbitrio), *Spectral*, *Alien Warfare*, *Freaks. Una di noi*, *Night Teeth*, *Come sono diventato un supereroe*, *iBOY* e *Day Shift. A caccia di vampiri* (basati sul tema del rapporto tra esseri umani ed alterità, in cui sono compresi sia i non-umani che i veri e propri alieni).

Alla luce di tali considerazioni, la proposta di tag con riferimento all'argomento generale di *Don't Look Up* consisterebbe nelle etichette "Minaccia della vita sulla Terra" o "Minaccia di estinzione del genere umano", il cui Male causante la disgiunzione dei Soggetti dal proprio Oggetto di Valore euforico consiste in una "Catastrofe naturale nota".

## 4.2 Coppia topic/focus

Cominciando dall'esame dei topic, riportiamo quanto emerso dall'analisi di *Don't Look Up*: la domanda drammaturgica principale del testo si fonda sulla questione dell'agentività, interrogando la reazione e l'operato della società (o meglio, la sua mancata attuazione) quando posta dinnanzi ad un pericolo funesto di portata globale. Tale considerazione è riproposta in altri due titoli fra quelli suggeriti dal sistema di raccomandazione della piattaforma: *The Titan* e *Interstellar*. Mentre il primo declina il topic dell'agentività secondo la messa in scena della volontà di più

soggetti di sottoporsi a cure e missioni sperimentali al fine di consentire, in un futuro prossimo, la fuga dell'umanità su un nuovo pianeta, il secondo ne indaga le radici profonde, giungendo alla conclusione che sia l'amore per la propria famiglia a spingere il protagonista ad agire, disposto a sacrificare sé stesso per i propri cari e per il resto dell'umanità: tale motore propulsivo è altresì reperibile in *Don't Look Up*, nella parte finale dell'evoluzione del personaggio di Mindy, il quale però, è condannato all'impotenza, a causa degli ostacoli postigli dinnanzi sia dall'esterno e sia da sé stesso, relegato ad una condizione di perenne inquietudine impeditrice.

Tale considerazione conduce ad una riflessione sul secondo topic del film di McCay, emerso solo successivamente, dal rapporto con gli altri testi: il cambiamento interiore. Mindy, nel proprio percorso narrativo, è protagonista di un cambiamento che lo vede passare da uno stato di sostanziale inettitudine a quello di una parvenza di acquisizione di agentività, nel momento in cui è l'ambiente in cui è inserito a mutare: la reale trasformazione si ha però solo nel momento di riacquisizione del discernimento, che gli consente di smascherare gli intenti manipolatori del governo e di uscire dalla gabbia d'oro in cui si trovava intrappolato, riappropriandosi della propria consapevolezza morale. Compreso il suo reale Oggetto di Valore euforico, ovvero la salvezza dei propri cari, con i quali desidera riconciliarsi e ricongiungersi, l'uomo non riesce comunque ad attuare un fare risolutivo, questa volta a causa degli impedimenti interposti da quella che abbiamo definito come l'Istanza di Destinazione. Ciononostante, il topic del cambiamento interiore dettato da un acquisito (o riacquisito) discernimento giustifica il collegamento anche con *Come sono diventato un supereroe*, *Bird Box* ed *Extinction*, con la sostanziale differenza che *Don't Look Up* è l'unico testo a non risultare in un'agentività di successo per il soggetto protagonista della trasformazione, dando ragione del focus che lo determina e che non si concilia, invece, con le focalizzazioni degli altri titoli: è l'eccesso di inettitudine da un lato, e quello di egomania dall'altro, a determinare l'inesorabile distruzione del genere umano, incapace di unire le forze e conciliare le proprie tendenze al fine di salvaguardare la specie. L'implicito auspicio alla collaborazione per la sopravvivenza è ciò che lega questo focus a quello di *La fine*: in entrambi i testi, infatti, vengono messe in scena le inevitabili nefaste conseguenze a cui va in contro una società individualistica ed autoreferenziale, e se il film di Rosenthal accende un barlume di

speranza mediante le azioni del protagonista, quello di McCay non può che farlo mediante l'adozione di una modalità di enunciazione dai toni arguti.

### 4.3 Architetture narrative

Prendiamo ora in considerazione i punti di contatto e quelli di distanza fra *Don't Look Up* e i contenuti ad esso correlati prestando attenzione alle dinamiche strutturali che reggono il funzionamento della narrazione, la relazione tra le istanze, e gli obiettivi della messa in racconto. Abbiamo individuato, nel film di McCay, la presenza delle tre classi Alfa, Beta e Gamma, che procediamo ad analizzare, nelle loro declinazioni, secondo un rapporto comparativo.

Cominciando dalla prima architettura narrativa, quella di classe Alfa, notiamo in *Don't Look Up* una caratterizzazione che procede per diversi stadi: da un'iniziale mediazione forzata, determinata dal fatto che l'istanza di Prospettività, provvista di /sapere/, abbia bisogno di stringere un compromesso con l'istanza di Destinazione, dotata di /poter-fare/, al fine di attribuire un valore pragmatico alla conoscenza acquisita e mettere in atto una missione salvifica, il rapporto tra le due parti procede gradualmente in direzione di un conflitto, assumendo così un carattere preponderante nella narrazione. Tale relazione conflittuale fra le due istanze è ciò che accomuna il film di McCay a titoli come *Awake, Extinction* (anche se, in conclusione, accenna alla possibilità di una futura mediazione tra le parti, differenziandosi in questo da *Don't Look Up*), *La fine*, *Spiderhead*, *The Titan*, *Freaks. Una di noi*, *The Last Days of American Crime*, *Beyond Skyline*, *iBOY* e *Night Shift*. In questo senso, si potrebbe proporre un tag che indichi quanto emerso mediante la dicitura "Architettura basata sul conflitto", in cui poi specificare quali dei testi risultino in un "Conflitto produttivo", dunque con il trionfo di un'istanza di Prospettività mossa da valori positivi, e quali abbiano termine con un "Conflitto infelice", determinato dal prevalere di un'istanza di Destinazione corrotta: è interessante notare come, fra tutti i titoli correlati a quello di partenza, nessuno si collochi nella sfera del conflitto infelice, il quale invece consiste in una caratteristica fortemente significativa di *Don't Look Up*.

Film come *Bird box*, *Night Teeth* e *Alien Warfare*, inizialmente retti da una struttura fondata sul conflitto, trovano una mediazione, di tipo forzato, con l'istanza di

Destinazione, rapporto che caratterizza invece *Spectral* per la sua intera durata: questi contenuti potrebbero dunque essere definiti nei termini di “Architettura basata sulla mediazione del conflitto”, per quanto riguarda i primi tre, e “Architettura basata sulla mediazione forzata” nell’ultimo caso.

Menzioniamo, poi, i testi fondati sul contratto fra i due principi, su un rapporto cooperativo, ovvero *The Cloverfield Paradox* e *Come sono diventato un supereroe*, che potrebbero dunque essere categorizzati secondo il tag “Architettura basata sul contratto”.

Infine, assume uno statuto particolare *Interstellar*, che vede in azione un rapporto in costante mutamento fra l’istanza di Prospettività e quella di Destinazione: da un contratto, o almeno ciò che si credeva tale, si arriva alla manipolazione, la quale genera un conflitto che dovrà essere necessariamente mediato, pena la morte dei protagonisti e dell’intero genere umano. In questo caso, dunque, i tag impiegabili potrebbero essere “Architettura basata sulla manipolazione” e “Architettura basata sulla mediazione forzata”.

Consideriamo, a questo punto, le isotopie relative al funzionamento delle strutture del secondo tipo, quelle di classe Beta. Responsabili dell’esplorazione di realtà altre, più o meno referenziali rispetto a quella dello spettatore, è possibile individuare due categorie strutturali in grado di raggrupparle: la prima si basa sul rapporto metaforico con la società, mentre la seconda è volta ad indagare realtà nuove, alternative, dimensioni parallele o mondi alieni, senza per questo assumere su di sé un impegno simbolico. Riconosciamo come pertinenti alla prima categoria, di cui fa parte *Don’t Look Up*, titoli quali *Bird box*, *Extinction*, *La fine*, *Spiderhead* e *The Last Days of American Crime*, i quali potrebbero dunque essere accomunati dal tag “Architettura basata sul rapporto metaforico con la realtà”, o semplicemente “Rapporto metaforico con la realtà”. Di pertinenza della seconda categoria, invece, sono tutti gli altri titoli, dunque *Awake*, *Spectral*, *The Titan*, *Freaks. Una di noi*, *Night Teeth*, *Come sono diventato un supereroe*, *Beyond Skyline*, *Alien Warfare*, *The Cloverfield Paradox*, *Interstellar*, *iBOY* e *Day Shift*, i quali potrebbero essere indicizzati in quanto mera “Esplorazione di una realtà altra”.

Passiamo, infine, all'analisi dell'architettura narrativa di classe Gamma. Fra i film analizzati, sono solo cinque (*Don't Look Up* compreso) quelli che fanno riferimento al meccanismo di disvelamento di una qualche verità, divisibili in due gruppi distinti: i testi che si basano sulla "Ricerca di una verità interiore" (*Extinction*) e quelli che fanno fondamento sulla "Ricerca di una verità esteriore" (*Don't Look Up*, *Spiderhead*, *Spectral* e *Interstellar*).

#### 4.4 Struttura argomentativa e narrativa

Caratterizzato da una struttura argomentativa di natura problematica, per via della propria collocazione a metà strada tra un'articolazione narrativa tendente alla continuità ed una tendente alla discontinuità, *Don't Look Up* condivide questo tratto con due soli dei film ad esso suggeriti, *Interstellar* e *The Cloverfield Paradox*. In particolare, è stato constatato come il film di McCay metta in scena una narrazione in cui i personaggi, incapaci di uscire dalla condizione di impotenza che li caratterizza, né dalle concezioni dannose che li portano egocentricamente a sopravvalutare le proprie capacità, decidono di procedere per la via della continuità, che li conduce inevitabilmente verso la congiunzione con l'Oggetto di Valore disforico della morte. Tuttavia, emergono anche tracce di auspicata discontinuità, rese mediante l'utilizzo di un'enunciazione provocatoria ed arguta, che mira a scuotere lo spettatore, lo interpella direttamente al fine di distanziarlo dall'indifferenza dovuta ad un'illusoria parvenza di normalità, in cui è caduta anche la società del film, ingannata e manipolata dalle autorità e dalla loro ottusità: lo si nota persino a partire dal titolo stesso del testo, un invito provocatorio a non guardare in alto, a non informarsi, non fare ricerche, non usare il proprio pensiero critico e, di conseguenza, non agire, per poi osservare i nefasti risultati di tale mancanza di intervento.

Declinata in maniera differente, ma sempre posta in un limbo fra continuità e discontinuità, è la struttura narrativa di *Interstellar*: propendendo per la discontinuità, in quanto l'esplorazione di mondi potenzialmente abitabili e la fuga dell'umanità da una pianeta ormai morente sono soluzioni effettivamente attuate, il film presenta elementi relativi alla continuità poiché la vita, momentaneamente trasposta su un satellite di Saturno, sembra mimare, in maniera quasi perturbante, quella condotta sulla

Terra. È così che dei giovani ragazzi tentano di giocare a baseball, richiamando le sequenze iniziali del film in cui tale attività avveniva come parte della quotidianità, ma finiscono inavvertitamente per distruggere le finestre di alcune case, poiché il terreno non si estende su una pianura in cui la gravità tende verso il nucleo terrestre, ma piuttosto essa è alterata da leggi fisiche differenti, mentre la città si sviluppa anche sopra le loro teste; o ancora, è possibile citare la riproduzione della casa nella fattoria della famiglia del protagonista, ricostruita nei minimi dettagli sul satellite. Ricordiamo a tal proposito le battute dello stesso Cooper in merito alla nuova soluzione temporanea “non mi fa impazzire questo far finta di essere tornati dove abbiamo cominciato. Io voglio sapere dove siamo. Dove stiamo andando”.

Alla luce di tali considerazioni, è possibile proporre dunque l’impiego di tag in grado di specificare la natura della struttura argomentativa (in questo caso, “Struttura argomentativa problematica”) e quella narrativa (in questo caso “Struttura narrativa basata su continuità e discontinuità”), con l’obiettivo di migliorare i suggerimenti offrendo solo contenuti pertinenti. A tal proposito, rileviamo come i titoli *Awake*, *Bird box*, *La fine*, *Spiderhead*, *Night Teeth*, *The Titan*, *Freaks. Una di noi*, *The Last Days of American Crime*, *Beyond Skyline*, *Alien Warfare* e *iBOY* siano caratterizzati da una forma narrativa discontinua, mentre *Extinction*, *Come sono diventato un supereroe* e *Day Shift*, sono protesi verso la continuità.

## 4.5 Passioni

Come è stato possibile rilevare nel corso delle analisi, nessuno dei testi esaminati proponeva, al momento dell’avvio di questa ricerca, dei tag espliciti che potessero rendere conto della sfera patemica predominante di ciascun contenuto. È per questa ragione che per ogni titolo si è proceduto alla rilevazione delle isotopie passionali manifestate, riconoscendo quella con maggiori occorrenze: tutte le analisi hanno dimostrato come il filo rosso che collega la totalità dei contenuti sia l’*inquietudine*. Tale scoperta potrebbe, tuttavia, essere indice del fatto che questo tag fosse già implementato in maniera celata, dunque tra le etichette implicite, per ciascun film, dando perciò ragione della connessione dei titoli. Per questo motivo occorre portare

avanti un'indagine più approfondita, interrogando le modalità che reggono il funzionamento di tale sfera emotiva.

Alla luce di quanto constatato mediante l'analisi dizionariale dell'*inquietudine*, emerge il Programma Narrativo di un Soggetto timoroso di una congiunzione, proiettata nel futuro, con un Oggetto di Valore disforico a causa di un Male che può essere noto, dunque fondato sulla modalità del /sapere/, o ignoto, quindi modalizzato secondo il /non-sapere/. Nel primo caso, l'inquietudine si genera a causa di un /non-poter-fare/, la stessa impotenza a cui abbiamo fatto riferimento citando la ricerca di Tarasti in merito al corrispondente tedesco di questa passione, *Angst*, consistente in uno stato d'animo che non può risolversi in un passaggio all'azione di successo. Tale modalizzazione, costruita secondo la configurazione di un /sapere/ seguito da un /non-poter-fare/, genera quella che potremmo definire con il tag "Inquietudine basata sull'impotenza", la quale caratterizza *Don't Look Up* ed alcuni dei titoli ad esso correlati, come *The Last Days of American Crime* (il quale però culmina nell'attuazione di un poter-fare da parte dei protagonisti, a scapito della morte di uno dei due, mentre il resto della società continua a vivere nell'impossibilità ad agire), *Interstellar* (sebbene inizialmente focalizzato sul /non-sapere/, la successiva acquisizione di discernimento porta sì ad un fare temporaneamente risolutivo, ma dimostra anche l'impotenza degli uomini quando non dotati degli strumenti adatti per poter agire come desidererebbero) e infine *Day Shift* (in cui entrambi i protagonisti sono dotati di discernimento, ma questo non permetterà loro, se non in conclusione della vicenda, di attualizzarsi in un /poter-fare/ di successo). Rientrano invece nel secondo caso, quello più comune che possiamo denominare nei termini di una "Inquietudine basata sul non sapere", i restanti titoli, ad eccezione di *Extinction*, caso particolare: retto inizialmente da un /non-sapere/ che è fonte di tormento per il protagonista, ma che non gli impedisce di agire al fine di salvare sé stesso e la propria famiglia, e che quindi lo colloca nella seconda categoria, il testo si posiziona, nell'ultima parte, sotto lo statuto di un'inquietudine dettata dall'impotenza, poiché i protagonisti, acquisito il /sapere/ tanto agognato, non possono fare altro che scappare.

È utile menzionare, a questo punto, la presenza di altre due passioni rilevanti per la piena comprensione di *Don't Look Up*, e fondamentali per l'identificazione degli

spettatori con i protagonisti delle vicende, ma presenti solo in pochi dei film ad esso suggeriti. La prima è la *nostalgia* per una vita passata, per un Oggetto di Valore euforico di cui si era in possesso (la *quiete*, la *normalità*) ma da cui, dopo l'irruzione di un Male, si viene disgiunti irreversibilmente: si trovano occorrenze di questa passione in *The Titan*, *Beyond Skyline*, *The Cloverfield Paradox* e *Interstellar*. La seconda sfera patemica reperibile è, poi, quella del *rimorso*: in quanto tormento interiore scaturito dall'aver causato un male, tale passione si percepisce in *Don't Look Up* nell'ultima battuta pronunciata dal protagonista, poche parole dietro alle quali risiede un pentimento per il fatto di non essersi schierato dalla parte giusta, di non aver combattuto al fine di attuare un /poter-fare/ salvifico quando ce n'era la possibilità. Ancora più in generale, si tratta di un rimorso che investe Mindy, ma incarnante l'intera collettività, autorità governative e tecnologiche comprese, che invece di unirsi per combattere contro il Male comune hanno prediletto il pensiero (e l'azione) egocentrica ed individualista. I titoli che, seguendo questa logica, possono essere correlati al film di McCay sono *Spiderhead*, *Come sono diventato un supereroe*, *The Cloverfield Paradox* e *Interstellar*.

## 4.6 Enunciazione

Giunti alla conclusione di quest'ultimo capitolo, prendiamo in considerazione le modalità di enunciazione che consentono di rilevare isotopie fra alcuni dei testi esaminati.

Il tag enunciazionale preminente in *Don't Look Up*, che, rispetto ad altre etichette, emerge in maniera preponderante fra un numero maggiore di contenuti, è il termine "Arguto". Come evidenziato dalle analisi condotte in questo elaborato, l'arguzia si manifesta, sotto forma di ciò che abbiamo denominato come *spirito*, per controbilanciare delle narrazioni che assumerebbero, altrimenti, connotati del tutto cupi ed inquietanti. In questo senso, si rileva una forte isotopia nelle sue modalità di enunciazione soprattutto in due dei testi correlati a quello di McCay, ovvero *Spiderhead* e *Day Shift. A caccia di vampiri*: attuabile in presenza di un Destinatario-complice rispetto all'enunciatore, e dunque in possesso di un saper-fare interpretativo che gli dà accesso alla decodificazione di un dato messaggio, l'arguzia viene costruita

in questi film mediante dei riferimenti culturali extra-testuali, debordanti nella realtà di un pubblico più o meno omogeneo nelle sue conoscenze riguardo alla cultura popolare (è così che lo spettatore può cogliere la sottile ironia messa in scena dalle fotografie della Presidente Orlean che la ritraggono con personaggi come Bush e Mariah Carey, o ancora i riferimenti alle abitudini di Snoop Dogg quando il suo personaggio scende da un'auto colma di fumo). Non sorprende poi che tutti e tre facciano parte di grandi produzioni hollywoodiane, a cui partecipano cast stellari, dunque in cui ciascun attore porta con sé, anche involontariamente, un'immagine legata ai propri ruoli precedenti, ben codificabile all'interno di un certo modello culturale. Tuttavia, ciò che distanzia l'enunciazione arguta di *Don't Look Up* da quella di *Spiderhead* e *Day Shift*, è quella che il dizionario Lo Zingarelli 2023 definisce come "vivacità d'ingegno"<sup>42</sup>: le marche enunciazionali messe in atto per comunicare con una facciata spiritosa l'assurdità di certi comportamenti, emergenti in riferimento all'autorità governativa, tecnologica e mediatica, sottintendono in realtà una critica di stampo morale, sanzionando negativamente i soggetti a cui fanno riferimento. È proprio questa moralizzazione che il Destinatario-complice è in grado di cogliere, e di riconoscere in quanto meccanismo vigente anche nella propria realtà. Altri film concernenti la sfera dello *spirito*, enunciato tuttavia con modi ed intenti differenti, sono *Freaks. Una di noi* e *Alien Warfare*.

Mettiamo in luce, a questo punto, i contenuti che sono condizionati dall'enunciazione della Suspense, tag non rilevato fra quelli espliciti di *Don't Look Up*, ma che caratterizza parte del suo significato, seppur di portata minore rispetto all'arguzia. Tutti i titoli presentano marche enunciazionali facenti riferimento alla sfera della suspense, ma mentre per alcuni contenuti essa consiste nella caratterizzazione unica del testo, per i film sopra citati essa si pone solamente come contraltare dell'arguzia e dello spirito, determinando dunque un dualismo che concorda con le strategie di enunciazione messe in atto da McCay.

---

<sup>42</sup> Lo Zingarelli 2023. Voce *Arguto*.

Infine, è possibile prendere in considerazione l'ultimo termine, in questo caso di tipo eunciativo, che caratterizza *Don't Look Up*, ponendolo in correlazione con altri due prodotti, *Extinction* e *Spiderhead*, ovvero il tag "Anticonformistico". Anche se non rilevato fra le etichette esplicite di questi ultimi due titoli, esso emerge in ragione dell'eterodossia nel trattamento dei temi di questi titoli, rovesciando le aspettative del Destinatario dei testi, conducendo dunque verso una visione originale: ciò ha luogo mediante l'impiego di un'acuta arguzia nei casi di *Don't Look Up* e *Spiderhead*, e attraverso la suspense e i meccanismi di veridizione, che svelano l'articolazione menzognera dei personaggi, in *Extinction*.

## Conclusion

Mediante uno studio di ricerca empirica, questo elaborato ha preso in esame i meccanismi di funzionamento del sistema di raccomandazione di Netflix, apparato noto per le proprie potenzialità e capacità, ma passibile di miglioramenti. Partendo dalla storia legata allo sviluppo di tale sistema, il primo capitolo si è concentrato sull'esposizione dell'impianto ibrido umano-computazionale che ne costituisce il fondamento, evidenziando in particolare il ruolo tanto centrale, quanto celato, dei tagger nell'interpretazione, indicizzazione e catalogazione dei contenuti: è proprio in questo ambito, infatti, che sono stati rilevati dei limiti, delle lacune consistenti in una mancata identificazione dei caratteri legati alle differenti matrici che costituiscono i modelli culturali impiegati nella costruzione dei testi. La loro individuazione durante un processo di etichettatura si rivelerebbe decisiva in quanto consentirebbe di collegare in una rete di significati comuni, dunque pertinenti, tutti quei contenuti accomunabili da caratteristiche strutturali simili, richiedenti le medesime competenze da parte di uno spettatore per la loro decodificazione. Tale mancanza è emersa altresì nello studio sperimentale effettuato in questa ricerca: prendendo avvio dall'esame approfondito di un contenuto, in questo caso *Don't Look Up*, analizzato nel secondo capitolo mediante strumenti di pertinenza sociosemiotica e modelli procedurali facenti riferimento a studiosi come Greimas e Fontanille, sono emerse le caratteristiche fondative del testo in questione, evidenziando le strutture che ne reggono i meccanismi di funzionamento e identificando le enciclopedie di segni ad essi relative. Successivamente, secondo il modello di uno studio comparativo che prende le mosse dalle ricerche di Lévi-Strauss, sono stati esaminati tutti i film correlati (nella versione web della piattaforma) al titolo di origine, facendo riferimento alle caratteristiche di un preciso momento temporale (ottobre 2022). Tale analisi ha concesso di individuare i limiti e le discrepanze ancora esistenti in quello che è stato definito il *modello algoritmico 2.0*<sup>43</sup>: incrociando i dati emersi dalle variabili di natura sociosemiotica individuate nel corso della ricerca, e

---

<sup>43</sup> Riferimento al paragrafo 1.4 di questo elaborato.

costituenti il fondamento da cui ha preso le mosse la decodificazione dei significati dei differenti contenuti, è stato possibile identificare i termini di comparazione che danno ragione dell'inadeguatezza di collegamento con titoli come *Freaks. Una di noi*, *Alien Warfare* e *iBOY*, compatibili con *Don't Look Up* esclusivamente in termini di rapporto tra le istanze nell'architettura di classe Alfa e, nei primi due casi, in ragione del dualismo enunciazionale tra la suspense e l'arguzia; ancora, secondo un collegamento altresì debole, contenuti quali *Awake* (pertinente in ambito tematico e di rapporto tra le istanze dell'architettura di classe Alfa), *Spectral* (pertinente nel rapporto tra le istanze e nella ricerca della verità caratterizzante l'architettura di classe Gamma), *Night Teeth* (pertinente nel rapporto tra le istanze) e *Come sono diventato un supereroe* (pertinente nel topic e nell'identificazione del rimorso come una delle passioni di rilievo) non sembrano riportare sufficienti similarità da giustificare il suggerimento in correlazione al film di McCay; un discorso simile può essere affrontato per testi come *La fine*, *The Last Days of American Crime*, *Beyond Skyline* e *Day Shift. A caccia di vampiri*, con i quali è tuttavia possibile reperire un maggiore numero di punti di comunanza rispetto ai testi precedenti. Tra i contenuti con analogie progressivamente più forti individuiamo *Bird box*, *Extinction* e *The Titan*, tematizzati tutti secondo il medesimo argomento generale e soffermantisi su topic accomunabili, mettendo in scena altresì relazioni dello stesso tipo fra l'istanza di Destinazione e quella di Prospettività, un equiparabile rapporto metaforico con la realtà dello spettatore (*Bird box* ed *Extinction*), la ricerca di una verità all'esterno dell'essere (*The Titan*), passioni simili e, a tratti, un carattere enunciazionale affine; o ancora, *The Cloverfiled Paradox*, presentante un tema generale, una struttura argomentativa e narrativa simili, così come la ricorrenza passionale della nostalgia e del rimorso, e le marche enunciative relative alla manifestazione della suspense. Infine, i due film che risultano maggiormente adeguati nel loro suggerimento con *Don't Look Up* sono *Spiderhead* e *Interstellar*: il primo, compatibile in termini di rapporto tra le istanze (architettura di classe Alfa), di referenzialità metaforica con la realtà del Destinatario (architettura di classe Beta), di percorso di ricerca di una verità esteriore (architettura di classe Gamma), di passioni (soprattutto in ragione del rimorso) e di modalità di enunciazione (anticonformismo e arguzia); il secondo, emergendo in quanto raccomandazione in apparenza più pertinente, è accomunabile al film di McCay in ragione del proprio tema generale,

della natura nota del Male, del topic, delle architetture di classe Alfa e Gamma, della struttura argomentativa e narrativa, della modalizzazione dell'inquietudine (fondata su un /sapere/ ma /non-poter-fare/), e della rilevanza di passioni quali il rimorso e la nostalgia. Tuttavia, è necessario sottolineare come tra i due contenuti si delinei una discrepanza in termini di enunciazione: fondamentale in quanto costituente la chiave di lettura dell'intero film in *Don't Look Up*, basato sulla decodificazione dell'arguzia, essa resta invece superficiale in *Interstellar*, non rappresentandone un fattore caratterizzante ai fini dell'interpretazione del testo. Inoltre, è da menzionare la divergenza conclusiva, che vede da un lato l'imperversare di un epilogo catastrofico, e dall'altro il trionfare del lieto fine. Queste ultime caratteristiche discordanti potrebbero dare luogo ad una differente percezione nel rilevamento delle affinità tra i due film, in cui si renderebbero pertinenti solo alcuni dei tratti significativi tra loro simili che ne costituiscono le strutture fondative. Sarebbe utile, alla luce di tale riflessione, indagare nell'ambito di una ricerca futura le variabili che intervengono nello stabilimento e nell'identificazione dei suddetti tratti significativi: esplorando la questione della pertinenza sotto il punto di vista numerico, ad esempio, e dunque misurando le occorrenze di manifestazione di un determinato tema in un testo; o ancora valutando attentamente il contesto socioculturale di provenienza dell'interprete, il quale fa dunque appello ad una specifica enciclopedia in grado di dirigerlo alla decodificazione di una selezionata parte di significati.

Come emerso da tali risultati, un approccio di tipo sociosemiotico all'interpretazione e classificazione dei contenuti mediante lo sviluppo di etichette radicate nella suddetta disciplina, permetterebbe la costruzione di un sistema ramificato di correlazione fra i contenuti più solido e significativo per gli utenti della piattaforma, offrendo suggerimenti altamente personalizzati, fondati sulle loro più profonde, e a tratti inconsce, preferenze. Al fine di verificare l'attuabilità di tale proposta, è possibile altresì avanzare una seconda ipotesi di studio futuro, di tipo diacronico: trattandosi di un sistema di raccomandazione che si modifica nutrendosi dei dati via via fornitigli dagli utenti, lungo un arco temporale esteso Netflix rende espliciti tag di natura differente ai propri spettatori, presentando loro le caratteristiche che potrebbero risultare di maggiore interesse. È così che, al momento di stesura di

questo capitolo<sup>44</sup>, i film oggetto di analisi di questo studio hanno assunto caratterizzazioni differenti rispetto al periodo relativo al mese di ottobre 2022: *Awake* presenta ora il tag Inquietante; *Bird box* è adesso Inquietante e Da brividi; *Extinction* non riporta più i tag Ad alto impatto visivo e Distopico; *La fine* ha acquisito la caratteristica Inquietante; *Spectral* è ora taggato come contenuto Da brividi e Inquietante; *Freaks. Una di noi* riporta l'etichetta Sobrio; *The Last Days of American Crime* è ora solamente indicato con i tag Crudo e Suspense, perdendo quelli di Avvincente, Distopico e Cyberpunk; *Come sono diventato un supereroe* presenta l'aggiunta del termine Crudo; infine *iBOY* è indicizzato secondo l'etichetta Inquietante. Il monitoraggio di questi dati e il loro studio incrociato con i cambiamenti delle abitudini di visione, potrebbe offrire un punto di vista diacronico dettagliato del funzionamento dell'apparato di raccomandazione, il quale, se integrato con gli strumenti di pertinenza sociosemiotica, sarebbe in grado di far emergere i meccanismi di significazione che guidano le scelte di visione degli utenti lungo un periodo temporale esteso, consentendo di proporre loro contenuti sempre significativi e di prevederne le scelte di consumo.

---

<sup>44</sup> Febbraio 2023.

## Bibliografia

Byung-Chul, H. (2015). *Nello sciame. Visioni del digitale*. Roma: Nottetempo.

Casetti, F., & Di Chio, F. (1994). *Analisi del film*. Bompiani.

Ceserani, R. (1996). *Il fantastico*. Bologna: Il Mulino.

Coviello, M., & Re, V. (2020). "Continua a guardare". Strategie enunciative nelle piattaforme di video on demand. *E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici*, XIV(30), 176-189.

Di Fraia, G. (2020). Sistemi di Raccomandazione. In G. Di Fraia, *Fare marketing con l'AI: Intelligenza (Artificiale) Aumentata per comunicare brand, prodotti e idee* (p. 1-17). Hoepli Editore.

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

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

Ferraro, G. (2013). Dove si annida il senso del film: tra livelli profondi e superficie, tra topic e focus. In G. Ferraro, & A. Santangelo (A cura di), *Uno sguardo più attento. i dispositivi di senso dei testi cinematografici* (p. 9-48). Roma: Aracne Editrice.

Ferraro, G. (2018). *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*. Roma: Carocci.

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

Ferraro, G. (2021). L'accidente e il sistema. Forme di narrazione dell'epidemia. *Acta Semiotica*, 104-125.

- Ferraro, G., Santangelo, A., & Botta, A. (2021). Il significato di un suggerimento di visione. Riflessioni semiotiche sul sistema di raccomandazione di Netflix. *DigitCult. Scientific Journal on Digital Cultures*, 37-50.
- Finn, E. (2018). *Che cosa vogliono gli algoritmi. L'immaginazione nell'era dei computer*. Einaudi.
- Gomez-Huribe, C., & Hunt, N. (2015, Dicembre). The Netflix Recommender System: Algorithms, Business Value, and Innovation. *ACM Transactions on Management Information Systems*, VI(4), p. 2-19.
- Greimas, A., & Courtés, J. (2007). *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. (P. Fabbri, A cura di) Milano: Mondadori.
- Greimas, A.-J., & Fontanille, J. (1996). *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo*. (I. Pezzini, & F. Marsciani, A cura di) Milano: Bompiani.
- Lévi-Strauss, C. (1985). *La via delle maschere*. (P. Levi, Trad.) Torino: Einaudi.
- Lorusso, A. M. (2018). *Postverità. Fra reality tv, social media e stiryntelling*. Bari: Laterza.
- Metz, C. (1995). *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*. Edizioni Scientifiche Italiane.
- Pezzini, I. (A cura di). (1991). *Semiotica delle passioni. Saggi di analisi semantica e testuale*. Bologna: Società Editrice Esculapio.
- Pezzini, I. (1998). *Le passioni del lettore. Saggi di semiotica del testo*. Bompiani.
- Santangelo, A. (2002). Il gioco delle finte realtà. In G. Ferraro, & A. Santangelo (A cura di), *Semiotica: nel testo e oltre* (p. 155-309). Milano: Arcipelago Edizioni.
- Santangelo, A. (2013). Come sono fatte le storie che ci piacciono. In G. Ferraro, & A. Santangelo (A cura di), *Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici*. Roma: Aracne Editrice.

Santangelo, A., & Botta, A. (2021). Raccomandazioni sociosemiotiche. Considerazioni sul significato dei suggerimenti di visione del sistema di raccomandazione di Netflix. *DigitCult. Scientific Journal on Digital Cultures*, 53-64.

Tarasti, E. (2000). *Existential semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.

Varaschin, C. (2019). Guardare l'Unheimlich: un'analisi sociosemiotica dell'inquietudine nelle serie Netflix.

## Sitografia

Amatriain, X., & Basilico, J. (2012, Aprile 6). Netflix Recommendations: Beyond the 5 stars (Part 1). Tratto il giorno Gennaio 27, 2023 da Netflix Technology Blog: <https://netflixtechblog.com/netflix-recommendations-beyond-the-5-stars-part-1-55838468f429>

Amatriain, X., & Basilico, J. (2012, Giugno 20). Netflix Recommendations: Beyond the 5 stars (Part 2). Tratto il giorno Gennaio 27, 2023 da Netflix Technology Blog: <https://netflixtechblog.com/netflix-recommendations-beyond-the-5-stars-part-2-d9b96aa399f5>

Biddle, G. (2021, Maggio 17). A Brief History of Netflix Personalization (Part One, from 1998 to 2006). Tratto il giorno Gennaio 25, 2023 da Substack: <https://askgib.substack.com/p/a-brief-history-of-netflix-personalization>

Biddle, G. (2021, Maggio 27). A Brief History of Netflix Personalization (Part Two, from 2007 to 2021). Tratto il giorno Gennaio 25, 2023 da Substack: [https://askgib.substack.com/p/a-brief-history-of-netflix-personalization-31d?r=159d3&utm\\_campaign=post&utm\\_medium=web&utm\\_source=copy](https://askgib.substack.com/p/a-brief-history-of-netflix-personalization-31d?r=159d3&utm_campaign=post&utm_medium=web&utm_source=copy)

Chong, D. (2020, Aprile 30). Deep Dive into Netflix's Recommender System. Tratto il giorno 29 da Towards Data Science. How Netflix achieved 80% stream time through personalization.

Krysiak, A. (2021, Agosto 3). Netflix Algorithm: Everything You Need to Know About the Recommendation System of the Most Popular Streaming Portal. Tratto il giorno Gennaio 24, 2023 da Recostream: <https://recostream.com/blog/recommendation-system-netflix#:~:text=In%202000%2C%20the%20company%20introduced,main%20prize%20was%20%24%201%20million.>

Madrigal, A. (2014, Gennaio 2). How Netflix Reverse-Engineered Hollywood. Tratto il giorno Gennaio 26, 2023 da The Atlantic:

<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/01/how-netflix-reverse-engineered-hollywood/282679/>

Netflix. (s.d.). Funzionamento del sistema di consigli di Netflix. Tratto il giorno gennaio 15, 2023 da Netflix: <https://help.netflix.com/it/node/100639>

Netflix. (s.d.). Machine Learning. Tratto il giorno Gennaio 24, 2023 da Netflix Research: <https://research.netflix.com/research-area/machine-learning>

Netflix. (s.d.). Recommendations. Tratto il giorno Gennaio 24, 2023 da Netflix Research: <https://research.netflix.com/research-area/recommendations>

Rodriguez, A. (2017, Marzo 22). Netflix divides its 93 million users around the world into 1,300 “taste communities”. Tratto il giorno Gennaio 28, 2023 da Quartz: <https://qz.com/939195/netflix-nflx-divides-its-93-million-users-around-the-world-not-by-geography-but-into-1300-taste-communities>

Stoll, J. (2023, Gennaio 20). Quarterly Netflix subscribers count worldwide 2013-2022. Tratto il giorno Febbraio 21, 2023 da Statista: [statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/#:~:text=Netflix%20had%20nearly%20231%20million,compared%20with%20the%20previous%20quarter.](https://www.statista.com/statistics/250934/quarterly-number-of-netflix-streaming-subscribers-worldwide/#:~:text=Netflix%20had%20nearly%20231%20million,compared%20with%20the%20previous%20quarter.)

## **Filmografia**

Attal, D. (Regia). (2021). *Come sono diventato un supereroe*.

Bier, S. (Regia). (2018). *Bird box*.

Binder, F. (Regia). (2020). *Freaks. Una di noi*.

Jones, J. (Regia). (2019). *Alien Warfare*.

Kosinski, J. (Regia). (2022). *Spiderhead*.

Mathieu, N. (Regia). (2016). *Spectral*.

McCay, A. (Regia). (2021). *Don't Look Up*.

Megaton, O. (Regia). (2020). *The Last Days of American Crime*.

Nolan, C. (Regia). (2014). *Interstellar*.

O'Donnell, L. (Regia). (2017). *Beyond Skyline*.

Onah, J. (Regia). (2018). *The Cloverfield Paradox*.

Perry, J. (Regia). (2022). *Day Shift. A caccia di vampiri*.

Randall, A. (Regia). (2017). *iBOY*.

Randall, A. (Regia). (2021). *Night Teeth*.

Raso, M. (Regia). (2021). *Awake*.

Rosenthal, D. (Regia). (2018). *La fine*.

Ruff, L. (Regia). (2018). *The Titan*.

Young, B. (Regia). (2018). *Extinction*.