

The Queen's Gambit. Un perfect match tra immaginario ludico e calcoli algebrici

Paolo Marocco

The Queen's Gambit. A perfect matching between game imagery and algebraic strategies. *The streaming video platforms, like Netflix and Amazon Prime Video, continue to grow up the original content titles, proposing changes and variation without being choked by the production costs. Something that would have been impossible in the past decade. Today, the platforms can provoke such broad interest exploiting in one shot a double effect of revenue maximizing and effort minimizing: a combination of executives' intuition and analytics suggestion about the best-watching movie or series. The Queen's Gambit, produced by Netflix last year, ranked everywhere at first position in the first month, is not unfamiliar to this classification. In this work we try to deconstruct the main features that have achieved worldwide prominence: the script's ability to maintain an equilibrium between originality and curiosity, weirdness and popular attitudes (at worst addictions) with which the general audience could recognize themselves or the neighbor. We focus the attention on the more interesting contribution of the subject, a mixture between logic of chess strategies and imagination of the player. Not only this pattern opens the path of the success but becomes the central point of main topics' attraction around the story (the changing of the fashion, the brand female evolution, the prodigy addiction, the friction between instinct and education).*

Keywords: strategic game analysis, series plot structure, perception in games, platform analytics studies.

The Queen's Gambit (It: La regina degli scacchi), miniserie prodotta e distribuita da Netflix nel 2020, è un ottimo esempio di commistione tra intuizione umana e organizzazione delle scelte produttive attraverso tecniche di “Machine Learning”¹. L'intero processo ideativo-produttivo di Netflix è ormai in grado di pianificare, negoziare, acquistare i diritti, pre-produrre e infine realizzare, presentare, distribuire e raccomandare una serie di successo mondiale, con una accuratezza e una precisione impensabili nel decennio scorso². La company, sostenuta da un modello economico che mette a disposizione 3-400 titoli simultanei per nazione al prezzo mensile inferiore a un biglietto di sala, non può assolutamente permettersi di sbagliare nessun ritorno di investimento, su nessun titolo. Tutto il work-flow produttivo viene vivisezionato per acquisire

¹ “Creative pitch: Combine the best of machine learning and human intuition to help Netflix understand how a proposed title compares to other titles, estimate how many subscribers will enjoy it, and decide whether or not to produce it”. <https://netflixtechblog.com/netflix-studio-engineering-overview-ed60afcf0ce>.

² “On Netflix, a record-setting 62 million households chose to watch *The Queen's Gambit* in its first 28 days. Its global reach has been extraordinary - from Russia and Hong Kong, to France, Taiwan and Australia. In fact, the show made the Top 10 in 92 countries and ranked No. 1 in 63 countries, including the UK, Argentina, Israel, and South Africa.”. <https://about.netflix.com/en/news/the-queens-gambit-Netflix-most-watched-scripted-limited-series>.

informazioni in grado di soddisfare il bilanciamento tra longevità del prodotto da un lato, e creatività dall'altro, fino all'ingestione del pubblico davanti a un iPad, una Smart TV o a un monitor di un Pc. In questa sede analizzeremo alcuni passaggi di questo work-flow dettagliatamente misurato dai diversi team delle piattaforme come Netflix, mettendo l'accento su come l'obiettivo di queste ultime sia quello di interagire con l'immaginario del pubblico, tramite modelli analitici di cattura della domanda (un complesso sistema di *recommending* e feedback delle preferenze soddisfatte). In questo modo le Platform incarnano una fiducia nella tecnologia basata sulla capacità di anticipare i desideri del pubblico, anche su territori complessi e inattesi come quelli delle narrazioni per immagini, che vanno ben oltre le tipologie di beni di tipo "search goods"³ venduti dai siti di *retailing*, dove le nuove strategie di marketing hanno avuto i primi successi.

Il successo di *The Queen's Gambit* non scaturisce completamente da una pianificazione asettica degli attributi mainstream di consenso. Aderiscono di più a questo schema altri casi quali *Bridgerton* (2020-) e *The Crown* (2016-), rispetto ai quali le attese di cattura degli eterni follower degli intrighi di corte sono frutto di un'alchimia più sicura. Nel caso di *The Queen's Gambit*, il soggetto era ben più arduo. Occorreva mixare un plot attorno a un gioco complesso, a priori statico, che potesse stupire per originalità, offrirsse opportunità di esplorazioni itineranti (l'esplosione dei viaggi a tema anni Sessanta) e fosse al contempo in grado di circuire tratti di comportamenti e nevrosi abituali e riconoscibili. Merito indubbiamente della meticolosa e caparbia ricerca dell'autore e regista Scott Frank, che ne ha saputo orientare le battaglie scacchistiche Usa-Urss degli anni Sessanta, in una chiave contemporanea di *battle of sex*, creando una formula che miscelasse l'evoluzione della moda, l'indipendenza femminile e la seduttibilità del puro calcolo.

La miniserie ha anche il merito di decostruire, decisamente meglio di altre opere sugli scacchi, i legami tra razionalità e immaginazione, espandendo il talento algebrico della giovane campionessa come un'appendice del suo immaginario, grazie al quale ogni notte elabora le strategie delle partite. La base immaginifica del giocatore di scacchi è ben rappresentata nella proiezione della

³ Per "search goods" si intendono i prodotti, le cui informazioni in rete sono sufficienti a formare una risposta di accettazione/rifiuto da parte del consumatore.

scacchiera rovesciata sul soffitto, sopra il letto, come una soluzione adottata sia per isolarsi nel dormitorio comune sia per congelare uno stato riflessivo tra sonno e veglia, algoritmicamente perfezionato dall'uso di additivi chimici. Come osserva Paul Coates (2013), psicologo e filosofo che ha dedicato diverse opere all'analisi della percezione del giocatore, ci sono interessanti connessioni tra immaginazione e analisi del gioco, tra l'interpretazione spaziale della partita e la notazione algebrica, simile a un programma, con cui le partite vengono rappresentate (negli appunti e nei libri). Si tratta di elaborare un pensiero fatto di sequenze tattiche seguite da strategie capaci di sfruttare i momenti più opportuni di queste sequenze⁴. Non è soltanto in gioco il puro pensiero razionale, ma una lotta tra l'immagine e lo schema, tra la sofferenza e la decisione, tra l'incertezza e il colpo di coda. La sceneggiatura, e la regia del film, riescono in questo caso a rendere popolare e fruibile un soggetto che avrebbe potuto essere rischioso per una serie tv, e che infatti era rimasto per anni sommerso da alternative più facili e avvincenti, quali quelle offerte dallo stesso Walter Tevis, l'autore del libro da cui è stata estratta la serie⁵.

Scacchi e schermi

La classe di giochi a cui afferisce *The Queen's Gambit* è quello dello "strategic game" con due varianti fondamentali rispetto alla sua comune adozione nella storia del cinema. La prima è quella di avere scelto il gioco degli scacchi, molto più raro rispetto ai giochi d'azzardo tipici dei casinò. La seconda è che la protagonista è una donna, evento rarissimo nei film di giochi strategici, leggermente più diffuso in quelli sportivi aerobici. Sebbene tutti i giochi strategici siano caratterizzati da una posta in gioco, e i concorrenti siano dediti a

⁴ "There are interesting connections between the way that we use our perceptual imagination in chess. The same distinction between calculation and natural instinct applies in chess as it does in many sports. A good chess player's appreciation of the tactical and strategic aspects of a chess position involves an imaginative grasp of spatial possibilities" (Coates, p. 212-213). "From the good player's perspective, the pieces on the board come alive in a game. They are not treated merely as representations in some abstract formal system. Positions and pieces on the board can take on a meaningful presence and have a strong emotional resonance" (Coates, p. 213). Il saggio di Coates propone una ricca bibliografia dedicata alla percezione, all'immaginazione e alla visualizzazione spaziale delle mosse nelle partite di scacchi. Un altro lavoro su tema simile è Chabris, Christopher Fitzgerald. *Cognitive and neuropsychological mechanisms of expertise: Studies with chess masters*. Diss. Harvard University, 1999.

⁵ Walter Tevis, oltre che *The Queen's Gambit*, ha scritto *the Hustler* (da cui è stato tratto il film *lo Spaccone*, 1961 di Robert Rossen) e *The Color of Money* (*Il colore dei soldi*, adattato da Scorsese nel 1984).

una competizione per assicurarsi la vincita di denaro, la messa in scena del premio, nelle partite a scacchi non è quasi mai stato prevalente. Il cinema ha spesso privilegiato fattori esogeni rispetto alla partita, quali obbiettivi primari del racconto. In particolare, la psicologia dei personaggi tra estro e capacità di concentrazione algoritmica, circondati da scenografie socio-politiche capaci di valorizzarne le nevrosi, e ruotanti attorno a simboli canonici come la conquista dello spazio e la guerra fredda, senza la necessità di dedicare troppa attenzione alle strategie del gioco in sé (solo in *The Queen's Gambit* vengono citati, con rigore e dovizia di dettagli di partite, campioni del passato quali José Raúl Capablanca e Alexander Alekhine, senza dubbio merito della consulenza di Kasparov). Se scorriamo velocemente alcuni titoli della filmografia sugli scacchi, i temi che scopriamo più facilmente sono quello didattico di formazione (*Searching for Bobby Fischer*, 1993. It: Alla ricerca di Bobby Fisher), quello politico di un mondo non ancora uscito dalla guerra fredda (*La diagonale du fou*, 1985. It.: Mosse pericolose) che ha vinto anche un Oscar, ancora quello politico ma con una vena esplicitamente biografica e drammatica sottolineata dalla figura di Bobby Fisher (*Pawn Sacrifice*, 2011. It: La grande partita), un altro film drammatico, imperniato su un tormentato John Turturro che si innamora di Emily Watson (*The Luzhin Defence*, 2000, it.: La difesa di Lužin, di Marleen Gorris), tratto dall'omonimo romanzo di Nabokov¹ (*The Defense*). E infine un film tutto buoni sentimenti sulla rivincita sociale di una ragazza di colore ugandese (*Queen of Katwe*, 2016. It: idem), diretto da Mira Nair, che fa un po' da apripista a *The Queen's Gambit* sul tema del riscatto sociale e della minoranza femminile tra i campioni, ma il taglio è opposto. Nel primo caso il benessere è visto come la giusta ricompensa al sogno etnico della parità dei diritti, nel secondo il risultato di un'ambizione competitiva endogena nella società nord-americana. La sceneggiatura di *The Queen's Gambit* è abile a mettere in scena il denaro (la madre adottiva della protagonista, da brava casalinga separata alla fine degli anni Cinquanta, vede subito negli scacchi non tanto un passatempo innocente, ma la prospettiva di cambiamento economico): c'è sempre un *prize* da conquistare, anche nei tornei di provincia. E non mancano le scommesse: in diverse occasioni vediamo la protagonista e altri concorrenti giocare denaro esplicitamente sulla

partita in gioco (del resto l'autore del romanzo da cui è tratta la serie, Walter Tevis, è stato sia un giocatore di scacchi che di poker). Si potrebbe aggiungere che, a differenza della panoramica dei titoli presentati, dove i motivi esogeni al gioco condizionavano le partite e il plot, in *The Queen's Gambit*, gli scacchi hanno valore in sé: come terreno strategico di stima probabilistica dell'incertezza (un aspetto che del resto accomuna tutti i giochi strategici, compresi quelli di azzardo più esplicito⁶) e come modello di *decision making* rispetto all'esigenza e abilità di fare una scelta. Negli scacchi, il sistema di decisione comporta la navigazione di un albero di combinazioni possibili, cercando di prevedere la migliore. Questo processo cognitivo viene sapientemente proiettato nella scacchiera della vita di Beth: sul soffitto delle sue stanze da letto, nei suoi sogni, nelle sue lotte alla ricerca dell'intuizione visionaria come contrappunto a quella matematica, in un'alternanza di luci e ombre (calcoli razionali e crolli di concentrazione) che formulano una sorta di suspense rispetto al risultato finale. Coates¹, introduce il saggio citato in precedenza con un'osservazione semplice ma basilare: occorre intuizione. Intuizione, per un giocatore di scacchi significa: *tactical expertise*, ossia abilità nelle funzioni di *searching* (tipiche della navigazione di un albero mentale delle mosse possibili), e *strategical proficiency*, ossia poter fare le scelte efficienti tra quelle proposte dalle strutture del gioco ("Good players become experts in pattern recognition"). Mentre il computer applica funzioni di *searching* in modo esaustivo, stimando le migliori scelte strategiche dopo aver provato tutte le mosse statisticamente utili, i processi mentali umani sono diversi, come osserva Coates. Durante una partita a scacchi, il giocatore deve trattare un livello puramente matematico: una struttura spaziale astratta governata da regole formali (espresse dalla notazione algebrica). A tale struttura corrispondono forme mentali scelte arbitrariamente su una scacchiera con

⁶ L'incertezza è presente in quasi ogni gioco strategico, solo in pochi casi si conosce con esattezza la risposta dell'avversario, e quindi si è certi di vincere o perdere. Come osservava Von Neumann, il padre della Game Theory e insegnante di Nash a Princeton, nonché abile giocatore d'azzardo, le differenze tra gli scacchi e un gioco d'azzardo come il Poker, sono formalmente basate sulle possibilità di stimare correttamente l'informazione e quindi sulla previsione delle probabilità di successo. Gli scacchi sono più prevedibili del poker, perché i primi sono giochi a informazione completa (i due giocatori hanno a disposizione tutta l'informazione possibile, su tutte le mosse future) e a somma zero (in ogni momento ognuno può stimare il proprio score come complementare a quello dell'avversario). I secondi non sono né a informazione completa (in tutte le varianti del Poker, qualche carta rimane sempre coperta) né a somma nulla (il valore di ogni puntata è deciso dal giocatore e dal gioco stesso, e spesso non c'è simmetria tra tutti i giocatori. Nel caso in cui sia presente il banco, questo aggiunge ulteriore asimmetria, dato che non punta, ma premia o riscuote).

una certa configurazione spaziale. L'abilità di Beth sembra proprio essere questa: nelle sue proiezioni notturne, in un processo ai limiti delle abilità autistiche di verifica dei numeri primi di 7 o 8 cifre, la futura campionessa raggiunge presto la consapevolezza di detenere questa dote.

La partita delle piattaforme

In una prospettiva concentrata sul profitto della Platform, il tavoliere dei quadrati alternati ricorda anche le funzioni di ottimizzazione degli *analytics* che vengono usati, dove i processi di navigazione dei nodi decidono l'inserimento o l'esclusione dei lemmi che *matchano* con le preferenze del pubblico di film precedenti. Il sistema di *tagging* sembra letteralmente aver alimentato la sceneggiatura di *The Queen's Gambit*: la condizione femminile negli anni Cinquanta e Sessanta, l'instabilità e la solitudine privata, il talento e la competitività, il cambiamento dei costumi e dell'abbigliamento negli USA di quei decenni, la trasformazione delle città. L'effetto è sia quello di concentrare l'attenzione su una *hyperwoman* capace di creare una centralità fortissima attorno a tutto ciò che incontra, sia quello di esporla a una successione di vacillamenti e incombenze comuni, nelle quali il pubblico mainstream possa trovare il conforto della riconoscibilità.

La Platform ha semplicemente l'obiettivo di massimizzare i profitti, quindi soddisfare il maggior numero di abbonati possibile. Quindi deve soddisfare l'ossimoro di minimizzare i rischi di investimento, pur proponendo elementi di originalità, che hanno un costo creativo e produttivo. La sfida dei sofisticati sistemi di analisi della domanda che Netflix adotta, tramite test condotti su vasti campioni di target (per nazione, condizioni socio-economiche, lingue, costumi) è quella di cercare sia un massimo comune denominatore dei *tag* (come vengono definiti tecnicamente nei blog tecnologici di Netflix: *tag metadata*) affinché incontrino le preferenze più diffuse tra il maggior numero di utenti, sia un minimo comune multiplo delle varianti di questi *tag*, in modo tale da accrescere l'unione delle varianti ed evitare l'implosione sotto una coltre di storie eccessivamente ripetitive. In questo pluralismo programmato, la

curiosità non può mai eccedere la storia, a meno di non cambiare genere ed uscire dal binario dello scontro leale e sportivo. Gli scacchi qui sono perfetti perché sono necessariamente democratici e trasparenti, e rigorosamente condotti su un perimetro di regole fissate e accettate. Se l'obbiettivo fosse stato solo quello di stupire, si sarebbe rischiato di confondere il grande pubblico. Ovviamente piattaforme come Netflix si permettono anche di presentare mini-storie molto particolari, come *What Did Jack Do?* (It.: Che cosa ha fatto Jack?, 2017) di David Lynch, in cui assistiamo a un interrogatorio tra Lynch stesso, nelle vesti di un commissario in stile maccartista, e una scimmietta un po' stupita e un po' spaventata, accusata dell'omicidio di una gallina. Ma si tratta di operazioni già mirate a un mercato per così dire di nicchia, che comunque a livello di distribuzione internazionale può contare su più di un milione di utenti, ed è quindi svincolato dalle restrizioni dell'etichettatura tradizionale.

Nell'interessante articolo di Rebecca Vogel, saggista, critica dell'immagine e dell'immaginario collettivo dei Brand Cult, l'autrice sostiene che le serie streaming di successo sono spesso basate su *high-concept show*, come: *Orange Is the New Black* (2013-2019), *Transparent* (2014-2019), *Special* (2019-2021) e altri. Il principio enunciato da Vogels potrebbe essere generalizzato grazie alla prospettiva più articolata che abbiamo assunto nella nostra analisi. L'idea è quella di scegliere un evento o un personaggio particolari, le cui caratteristiche sono quelle di attrarre per la sua rarità (rispetto alla tradizione di storie comparabili), ma allo stesso tempo capace di raggiungere un'unione densa di circostanze. In *The Queen's Gambit* l'originalità è dovuta alla rarità delle campionesse di scacchi nella realtà e nella cinematografia mondiale (quindi un'intersezione bassa: scacchi più femminile). Questa originalità però non è sfrontata ed esclusiva, ma permette di rimbalzare su una serie di esperienze comuni, in quanto Beth è una ragazza povera e orfana nell'America di provincia degli anni Cinquanta, quindi ha il diritto e il dovere di riscattare milioni di donne che hanno subito condizioni di subordinazione e sfruttamento (unione alta:

tutti i *tag* che si possono associare al genere)⁷. L'effetto è sia quello di offrire al pubblico lo stupore di una curiosità narrativa, sia di catturare l'unione di tutte le problematiche sottese a questa curiosità, svelando che alla fine sono le stesse di una vasta audience. In questa prospettiva, Beth può assurgere al ruolo di perfetta testimonial della moda anni Sessanta, praticamente una sorta di proto-influencer che diventa consapevole della sua potenzialità man mano che diventa famosa, come se avesse la creatività e l'immaginazione giusta per essere anche una portavoce dei costumi (fino al capriccio di spendere tutti i soldi in abbigliamento, rischiando di non avere più i tremila dollari necessari per il match finale in Unione Sovietica)⁸. Sotto questo aspetto il regista cattura sapientemente la cultura degli influencer, abbracciando la logica decisionale con la creatività, stigmatizzata dalla consapevolezza della protagonista di poter influenzare i suoi followers in ambiti che vanno al di là dei limiti del gioco.

La gestione dell'incertezza

Come abbiamo anticipato, la filmografia sugli scacchi è curiosamente povera, rispetto ad altri giochi, agonistici e no. Il motivo potrebbe essere quello di essere un gioco eccessivamente statico, e di offrire poche varianti narrative, fuori dal solito dualismo tra genio sregolato (non a caso Bobby Fisher copre buona parte di questa filmografia) e freddezza di calcolo. La sceneggiatura di *The Queen's Gambit* supera astutamente questi limiti, proponendo un ritratto a tutto tondo della donna che deve fare tutto da sola, sottoposta allo stress naturale di controllare il proprio esorbitante talento in un territorio maschile prevenuto e altezzoso. In questo scenario gli scacchi sono perfetti, perché conservano la proprietà di essere un ottimo sistema disciplinare, dove la competizione sportiva e pura deve prevalere. Il gioco d'azzardo avrebbe deviato l'attenzione verso attributi pericolosi, quali

⁷ In *Special* viene rappresentata l'intersezione tra due storie, quella sulla condizione di gay e quella di disabile, in *Orange Is the New Black*, la protagonista gay che si trova a trascorrere un periodo di detenzione e di disagi vari, a causa di un'operazione tra la sfida e la trasgressione, proviene da classi agiate. In *Transparent*, il protagonista è un prof UCLA e transgender.

⁸ Valorizzata anche nella bellissima la visita virtuale ai costumi che indossa Anya Taylor-Joy nel film, e ispirati a Christian Dior e Cardin, organizzata da Netflix e dal Brooklyn Museum (<https://www.thequeenandthecrown.com/view>).

un'eccessiva ambizione, un'abilità a bleffare, una propensione a frequentare ambienti malsani e ambigui. Gli sport agonistici avrebbero cortocircuitato l'attenzione verso un *female brand*, rimandando a un gineceo o una competizione squilibrata. Se il plot avesse premiato un protagonista maschile, si sarebbero perse tutte le opportunità della *battle of sex* che viene riproposta a ogni gara di *The Queen's Gambit*, con tutto l'armamentario di campi-controcampi, e sguardi-controsguardi serrati, attenuati solo dai cambiamenti laterali della m.d.p. verso il tabellone di gioco e la formalizzazione geometrica delle mosse. Se la storia fosse stata priva di ogni elemento di minaccia, la nostra *hyperwoman* avrebbe proceduto spedita verso una carriera prevedibile e monotona, senza desideri, sacrificando anche la curiosità sessuale che la porta a "nutrirsi" del corpo degli avversari dopo averli sconfitti. L'ipertrofia cerebrale della protagonista accoppiata alle carenze dell'orfanatrofio dove è cresciuta, permette anche di ammiccare con sufficiente innocenza alla costellazione del genio turbato: la droga, gli psicofarmaci, i piccoli furti, una spiccata curiosità sessuale, la mancanza del padre, gli incidenti; a questo punto la lista delle varianti può essere infinita, in particolare se miscelata con tutti i cambiamenti sociali e di costume di un periodo storico carico di future promesse per tutte le minoranze.

Il cinema non è certo nuovo nel servirsi di analisi combinatorie e pianificate di eventi per progettare il plot di un prodotto di successo. Nell'esplosione dell'industria hollywoodiana degli anni Venti e Trenta, molti sceneggiatori di formazione culturale teatrale avevano utilizzato schemi concettuali di *script planning* basati su permutazioni delle situazioni drammatiche dello schema Polti⁹. Lo stesso Hitchcock, che insieme alla moglie Alma Reville conosceva bene il testo di Polti, aveva progettato negli anni Cinquanta i paradigmi del thriller analizzando attentamente il rapporto tra i meccanismi di base delle azioni drammatiche e le variazioni possibili

⁹ "Nel 1919, a Los Angeles, o meglio, a Hollywood, Frederick Palmer pubblica un manuale di sceneggiatura cinematografica, il *Palmer Plan Handbook* a cui fanno presto seguito i due volumi della *Photoplay Plot Encyclopedia*, intimamente collegati e legati allo stesso manuale. La *Plot Encyclopedia* è basata così pedissequamente sulle 36 Situazioni di Polti, che è difficile individuare delle differenze sostanziali tra le proposte del francese e quelle dell'americano. Del resto, Palmer dichiara apertamente il suo debito".

(nei tre filoni: Romantic Mystery, il Political-Thriller e il Psychological-Thriller)¹⁰. L'alternanza di schemi basati su *invenzione* e *composizione*, per riprendere le stesse parole di Polti, è sempre rimasta durante tutto il Novecento una griglia concettuale a supporto della capacità umana di “programmare” una storia. Tutta l'analisi narratologica, da Greimas a Todorov, da Bremond a Barthes, compresi i modelli più strutturati di Eco descritti in *Lector in fabula*¹¹ (che si sarebbero prestati a essere riformulati con i sistemi esperti dell'Intelligenza Artificiale di quegli stessi anni) era completamente avulsa da un processo controllato da un *engine* non umano.

Con la *Google Revolution* tutto cambia. Viene innanzitutto introdotta la meccanica statistica per interfacciare produttori con consumatori nei processi economici di larga scala. Inoltre, l'interpretazione della domanda degli utenti avviene direttamente sotto forma di interpretazione di *query* linguistiche. Le Platform di streaming video, da quando hanno integrato produzione con distribuzione, hanno approfittato di questi nuovi modelli per cavalcarne l'onda anche nei processi creativi, incrociando i modelli generativi dei plot ai dati utili appresi dalle preferenze del pubblico. Poiché questi dati erano moltissimi ed eterogenei, sono venuti in soccorso modelli di statistica di apprendimento, che fino agli anni Novanta, ossia prima della diffusione del Web, deambulavano nelle aule e negli studi accademici, in attesa di un loro utilizzo commerciale. Il modello di business di Google, basato sulla pubblicità mirata a un'ottimizzazione della domanda/offerta, e sulla connessione diretta tra il banner pubblicitario e l'acquisto/fruizione del bene, ha potuto ipervalutare l'esigenza dei dati. Tutto poteva così essere sottoposto a verifica sperimentale, con la conseguente possibilità di analizzare e classificare i gusti e gli interessi del pubblico in maniera pervasiva. Similmente ai modelli di gioco scacchistico implementati nei codici di programmazione, da venti anni a questa parte superiori alle abilità umane¹¹, le Platform sono diventati meccanismi di valutazione di miliardi di

¹⁰ “In particolare la terna di film che Hitchcock gira dal 1958 al 1960, *Vertigo*, *Intrigo internazionale* e *Psycho*, diventeranno opere profetiche per lo sviluppo del thriller” (Marocco 1998).

¹¹ Praticamente dal 1997, quando Kasparov, campione del mondo allora in carica, perse contro il super-computer IBM “Deep Blue”. In seguito, La potenza di calcolo sempre più elevata, e a costi sempre più bassi,

mosse, per minimizzare le perdite (di *revenue*) in presenza di incertezza (rispetto a come verrà accolto il film dall'audience candidata). In tal senso *The Queen's Gambit* traccia ambiziosamente il confine tra la pretesa di eliminare l'incertezza, prospettando soluzioni di meccanizzazione non umana, e la possibilità di sfruttarla come meccanismo di evocazione di fantasmi e immagini del racconto, come sfida dell'intuizione umana.

Riferimenti bibliografici

- Barbieri D., 1998, "Le 36 Situazioni da Polti a Palmer".
<http://www.horizons.it/barbieri>.
- Coates P., 2013, "Chess, Imagination, and Perceptual Understanding",
Royal Institute of Philosophy Supplement, 73, 211-242.
- Eco U., 1979, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*,
Bompiani, Milano.
- Marocco P., 1998, *Vertigo, la donna che visse due volte di A. Hitchcock*. Le Mani,
Genova.
- Nabokov V., 2001, *La difesa di Lužin*, Adelphi, Milano.
- Palmer F., 1921, *Palmer Plan Handbook: Photoplay Writing Simplified and Explained*. Palmer Photoplay Corporation.
- Vogels R., 2019, "Netflix Has Changed Storytelling. What Brands Can Learn From It",
Forbes,
<https://www.forbes.com/sites/rebeccavogels/2019/08/09/netflix-has-changed-storytelling-what-brands-can-learn-from-it/?sh=47698c157030>

avrebbe reso possibile l'implementazione di programmi in grado di vincere i campioni mondiali anche su Pc o su piccoli server clouds. https://it.wikipedia.org/wiki/IBM_Deep_Blue.

