

Il cinema dei dati. Strategie cinematografiche per rappresentare la società contemporanea

Davide Bennato, Università di Catania

The data cinema. Cinematographic strategies to represent contemporary society. *The purpose of the paper is to introduce the concept of data cinema, referring to films that have used the theme of data as a narrative tool to illustrate the changes in contemporary society. This type of cinematography is interesting for three main reasons: due to the challenges in visually representing the concept of “data”, because data cinema spans across diverse genres and styles, and because it doesn’t solely rely on a science fiction-based imagery but also embraces hyperrealistic storytelling. To illustrate this transition, a quantitative analysis will be conducted on films addressing this theme starting from 1960, aiming to observe the changes (genres, treatment, themes) that have characterized this type of cinematography. The approach employed adopts a materialistic perspective towards the collective imagination, seeking concrete empirical references to study the formation of such imagery.*

Keywords: collective imagery, digital society, data cinema, data culture, sociology of film.

Introduzione

Il cinema degli ultimi anni si sta confrontando con diversi temi che hanno cominciato a caratterizzare la struttura portante della società digitale: dalla nascita di internet, fino all’impatto degli algoritmi, passando per le subculture digitali.

Il ruolo della cinematografia nel costruire una narrazione sulle tecnologie contemporanee è duplice. Da un lato quello di creare un immaginario tecnologico che funga da contesto significativo per comprendere le opportunità della tecnologia digitale (Bijker 1995, Flichy 1995). Dall’altro quello di elaborare una serie di scenari che rappresentino delle metafore visuali in grado di affrontare criticamente le conseguenze di processi socio-tecnici ancora non completamente compresi (Stefik 1996).

L’obiettivo che qui proponiamo è introdurre al cinema dei dati, ovvero i film che hanno usato il tema dei dati come elemento narrativo per illustrare il cambiamento della società contemporanea. Assieme a concetti come digitale e algoritmi, i dati sono entrati a far parte del discorso contemporaneo alla stregua di vere e proprie infrastrutture della società attuale (van Dijck, Poell, De Waal 2018), e la cinematografia, dopo aver rappresentato gli elementi più appariscenti della

cultura digitale – per esempio la cultura hacker, lo smartphone, i social media – non poteva non occuparsi anche dei dati e del loro impatto sociale.

Questo tipo di cinematografia è interessante per tre ordini di motivi: per le difficoltà dovute alla rappresentazione visiva del concetto di “dato”, perché il cinema dei dati spazia tra generi e stili molto diversi, perché il cinema dei dati non ha come unico immaginario quello fantascientifico ma anche un immaginario iperrealistico, sintomatico di una sempre maggiore presenza dei dati nella società del XXI secolo (Bennato 2020).

Per illustrare questo passaggio useremo come riferimento l’analisi quantitativa di un gruppo di film che hanno affrontato il tema a partire dal 1960 per vedere quali sono stati i cambiamenti (generi, trattamento, tematiche) che hanno caratterizzato questo tipo di cinematografia. L’impostazione usata è quello di un approccio materialistico all’immaginario collettivo (Bennato 2018), ovvero cercare riferimenti empirici per studiare il costituirsi di tale immaginario.

Il cinema dei dati e la società digitale

Se c’è un tratto caratterizzante della società attuale è senza dubbio la sua componente tecnologica. La società contemporanea è stata definita in modi diversi a partire dal 1980, ma molti di essi rimandano alla costante presenza di tecnologie digitali che ne definiscono caratteristiche politiche, economiche, sociali, culturali e relazionali. Giusto per una rassegna non esaustiva, la società dei tardi anni ’80 è stata definita società dell’informazione (Lyon 1988), società delle reti (Castells 1996), società delle connessioni (Rainie, Wellman 2012), società digitale (Lupton 2015), società delle piattaforme (van Dijck, Poell, De Waal 2018). Essendo onnipervasivo, quello della digitalizzazione non poteva restare un processo escluso dalla narrazione cinematografica, anche se quest’ultima ha spesso privilegiato gli aspetti più visibili della società attuale come i social media (*The Social Network*, David Fincher, USA, 2010) o gli smartphone (*Perfetti sconosciuti*, Paolo Genovese, Italia, 2016). Non poteva passare molto tempo prima che il cinema si accorgesse delle profonde conseguenze sociali di un aspetto immateriale della società digitale: i dati. Prima attraverso riflessioni simboliche (*Matrix*, Lana e Lilly Wachosky, USA-Australia,

1999) poi attraverso il contesto narrativo del mondo della finanza (*La grande scommessa*, Adam McKay, USA, 2015) i dati sono entrati a far parte dell'immaginario collettivo del mondo contemporaneo.

La domanda che ci poniamo è la seguente: se i dati sono un elemento integrante delle infrastrutture sociali del panorama del XXI secolo, perché studiarne l'importanza attraverso un medium come quello cinematografico, sicuramente legato alla società del XX secolo?

Questa domanda è in realtà una variante del tema più ampio di come il cinema possa essere considerato uno strumento per accedere alle interpretazioni collettive della società contemporanea. È questa l'ipotesi di lavoro alla base della sociologia del cinema, branca della sociologia derivata dalla sociologia visuale e dalla sociologia delle comunicazioni di massa, secondo cui il cinema può essere considerato un fatto sociale in quanto elemento chiave dell'industria culturale e dispositivo in grado di veicolare rappresentazioni sociali e immaginari collettivi della società (Jarvie 1970, Sorlin 1977, Abruzzese 1979, Brancato 2001, Trobia 2008). L'aspetto sociologico del cinema su cui concentreremo l'attenzione è quello dell'immaginario collettivo, ovvero come il cinema attraverso le sue rappresentazioni narrative contribuisce ad esprimere e a dare forma all'immaginario inteso come meccanismo culturale di attribuzione di senso che prende le mosse dai cambiamenti sociali del XIX secolo (Abruzzese 1973). Così inteso il cinema non è solo mezzo di comunicazione di massa, ma anche potente strumento per accedere ai valori e alle rappresentazioni (simboliche, ma non solo) della società di cui è prodotto. Non è un caso che l'analisi del cinema abbia trovato territorio fertile nel campo delle scienze umane, seguendo l'impostazione della critica letteraria e trasformandola in critica cinematografica. Ma in tempi più recenti la tradizione anglofona dei *Cultural studies*, riflettendo sull'interazione fra oggetto del consumo mediale (testo) e situazione di consumo (contesto) ha arricchito l'impostazione umanistica – soprattutto la strumentazione metodologica – con un'interpretazione più vicina alle scienze sociali (Grandi 1994, Salmieri 2017). Per questo motivo la sociologia può essere un ottimo strumento per accedere all'interpretazione culturale attraverso il cinema, a patto si allontani dalla tradizione estetica dell'arte (Brancato 2001).

L'analisi sociologica dell'immaginario collettivo che usa il cinema come strumento di interpretazione ha una lunga e gloriosa tradizione: basti pensare allo studio pionieristico di Siegfried Kracauer (1947) il quale studiò la cinematografia del periodo di Weimar per cogliere le avvisaglie dell'ascesa del nazismo. Questa capacità del cinema di cogliere lo *Zeitgeist* è frutto di diverse sue caratteristiche: essere frutto di una negoziazione sociale in quanto industria culturale (Sorlin 1977), essere una pratica sociale per chi lo produce e per chi lo fruisce (Turner 2006), essere una riserva di immaginario collettivo che ne giustifica l'uso come strumento per la raccolta dei dati per la ricerca sociale (Trobia 2008).

C'è un altro tassello da introdurre nella nostra argomentazione per giustificare metodologicamente l'uso del cinema per la comprensione dei dati: l'immaginario tecnologico. Con questo termine si fa riferimento alle rappresentazioni culturali che hanno lo scopo di creare un contesto interpretativo in grado di attribuire senso alla tecnologia, intesa come artefatto, innovazione o cambiamento sociale. Tradizionalmente l'immaginario tecnologico è stato appannaggio della fantascienza in quanto forma estetica avvezza a trattare la dimensione culturale della tecnologia (Ghelli 2009), ma in tempi recenti quando lo iato fra tecnologia e società si è annullato, l'immaginario tecnologico è diventato un ottimo strumento attraverso il quale riflettere su paure e desideri della società contemporanea. Una delle incomprendimenti a cui l'immaginario tecnologico – e per esteso fantascientifico – è stato fatto oggetto è la sua capacità di anticipare scenari tecnologici e sociali futuri. È impossibile negare che romanzi e film di fantascienza – da *Frankenstein* a *2001 Odissea nello spazio* – abbiano anticipato scenari che fanno parte del panorama sociale attuale, ma questa capacità non è dovuta ad una presunta capacità previsionale, bensì l'immaginario fantascientifico funge da risorsa simbolica a quelle culture – tecnologiche e professionali – che sono chiamate a sviluppare le tecnologie (Giovannoli 2015). Detto altrimenti, se possiamo riconoscere la presenza di un tablet nel film di Kubrick, non è tanto, o meglio non solo, per la capacità visionaria del regista, ma perché il film fa parte integrante della cultura degli ingegneri e marketer che hanno sviluppato tali tecnologie ispirandosi al film.

C'è un'altra componente che rende strategico l'immaginario tecnologico ed

è la sua capacità di fungere da quadro d'uso (Flichy 1995), in pratica fornire i riferimenti culturali sul funzionamento e l'utilizzo delle tecnologie che accomuna i gruppi sociali pertinenti, ovvero gli *stakeholders* che sono chiamati a modellare le modalità con cui la tecnologia entra a far parte della struttura sociale (Bijker 1995).

Da quanto detto finora, possiamo considerare il cinema dei dati come la forma di rappresentazione dell'immaginario tecnologico attraverso cui la società esprime il proprio atteggiamento nei confronti di uno degli aspetti tecnologici meno visibili del XXI secolo.

Ma esiste una forma cinematografica che possiamo definire come cinema dei dati? Così posto, il problema fa parte della più ampia questione relativa alla definizione di genere cinematografico. Nel nostro caso abbiamo preferito risolvere la questione dal punto di vista metodologico e non dal punto di vista teorico-analitico.

La nozione di genere è piuttosto dibattuta fra le discipline che si occupano di analisi del film (tra gli altri: Altman 1999, Moine 2002, Centorrino 2008). Per evitare impasse definitorie, sono state proposte diverse soluzioni, ma la più utile dal punto di vista metodologico è quella che fa riferimento alla percezione collettiva del genere. Pertanto il genere è ciò che la collettività ritiene esso sia (Tudor 1989), o più precisamente contestualizzato in analisi che pongono al centro processi e interazioni di gruppi di utenti (Altman 1999), impostazione che facciamo nostra perché in linea con la definizione sociologica di mondi dell'arte di Howard Becker (1984). Nonostante le sue difficoltà concettuali, il genere ha un ruolo molto importante, non soltanto perché definisce l'unità funzionale attraverso cui l'industria culturale cinematografica basa la produzione del film (Morin 1962), ma perché il genere rappresenta un insieme di simboli, desideri, esperienze ed aspettative del pubblico, che lo rendono un oggetto fondato negli usi e nelle pratiche cinematografiche (Moine 2002) e pertanto sociologicamente interessante (Trobia 2008).

Il cinema dei dati: la ricerca

Per testare le ipotesi di ricerca, su alcune delle quali si è detto sopra, abbiamo svolto una ricerca che raccogliesse una serie di caratteristiche generali dei film che nella loro trama hanno inserito il tema dei dati con particolare attenzione alle conseguenze sociali, sia a livello micro (individui, gruppi) che a livello macro (istituzioni sociali, politica, economia, società nel suo complesso).

Il primo problema che abbiamo dovuto affrontare è stato come identificare i film che parlassero di dati: la questione del genere. Il problema nasce dal fatto che i dati non sono appannaggio di nessun genere particolare, ma anzi l'argomento può far parte della struttura narrativa di generi molto diversi: la fantascienza (per esempio: *Minority Report*, Steven Spielberg, USA, 2002), il thriller (*Zodiac*, David Fincher, USA, 2007), i film sportivi (*L'arte di vincere*, Bennet Miller, USA, 2011), i film biografici (*The imitation game*, Morten Tyldum, USA-UK-Francia, 2014). Per questo motivo abbiamo utilizzato una serie di criteri per selezionare i film che rispettassero alcune caratteristiche.

I criteri scelti sono stati i seguenti:

1. Il film usa i dati come elemento importante per lo sviluppo della storia?
2. Il film fa qualche riferimento ai dati intesi come informazioni (numeriche, testuali, relazionali, processi) organizzate in un modo strutturato (archivi, biblioteche, database, report segreti, competenze tacite in ambiti professionali, ...)?
3. Il film ha una o più sequenze che sviluppano un argomento legato ai dati?
4. Il film descrive i dati presenti in queste sequenze in maniera scientificamente corretta¹?
5. Il film usa qualche artificio narrativo (esperto, testimonial, professionista, docente, ricercatore, investigatore, investitore, ecc.) attraverso cui spiegare i dati?
6. Il film è tratto da un testo (romanzo, racconto, saggio) che descrive

¹ Per quanto siano mondi finzionali, la correttezza scientifica nell'uso dei dati aiuta il procedere della trama in una direzione che aumenta la plausibilità della storia e ne scoraggia l'uso pretestuoso (cfr. infra MacGuffin).

uso, applicazione, scoperta, teorie/modelli, oppure casi studio che abbiano i dati come elemento centrale?

Per quanto possa sembrare pleonastico, il primo criterio è senza dubbio quello più importante, perché permette di identificare i film che attribuiscono ai dati un ruolo importante per lo sviluppo della trama, poichè esistono diverse pellicole che pur facendo riferimento al mondo dei dati, ne danno una rappresentazione che di solito serve solo per il procedere della storia ma non hanno una vera centralità (il cosiddetto MacGuffin: Truffaut 1977, pp.111-134)².

Per esempio, nel film *Wargames* (John Badham, USA, 1983) si fa un gran riferimento all'informatica e alla possibilità di usare i dati per le operazioni di hacking, ma il riferimento è generico e poco pertinente, di contro quasi documentaristiche sono le rappresentazioni delle tecniche di hacking (come il *phone-hack* della cabina telefonica eseguito da Matthew Broderick e ispirato a un hack di *Captain Crunch*). Ovviamente non tutti i criteri sono presenti all'interno del film, dipende molto da quanto i dati siano centrali per la trama. Pertanto abbiamo adottato il criterio di considerare una pellicola come ascrivibile al cinema dei dati se, oltre a rispondere al criterio n.1, fosse presente almeno un altro dei cinque criteri che abbiamo identificato. In questo modo abbiamo selezionato sia film in cui la trama ruota completamente intorno al tema dei dati (come *La grande scommessa*), sia film in cui solo una sequenza fa esplicitamente riferimento ai dati (è il caso di *21*, Robert Luketic, USA, 2008), anche se avranno un ruolo per tutto lo svolgersi della trama. Da queste premesse è facile capire perché dal nostro database abbiamo volutamente tenuto fuori i film del sottogenere "biografie di geni della matematica", a meno che non rispettassero i criteri elencati. Per esempio, il film sulla vita di John Nash (*A beautiful mind*, Ron Howard, USA, 2001) è stato selezionato perché c'è una scena in cui si spiega chiaramente come funziona la teoria dei giochi non cooperativi, mentre il film *Will Hunting – genio ribelle* (Gus van Sant, USA, 1997) non è stato preso in considerazione perché tutti i riferimenti ai dati (per esempio la topologia

² Con questo termine si fa riferimento a una componente della narrazione (evento, persona, oggetto, ecc.) che ha l'unico scopo di aiutare il procedere della trama ma non ha un ruolo centrale. In epoca recente anche i dispositivi informatici – definiti MacBuffer – sono stati usati in modo simile (Bandirali 2020).

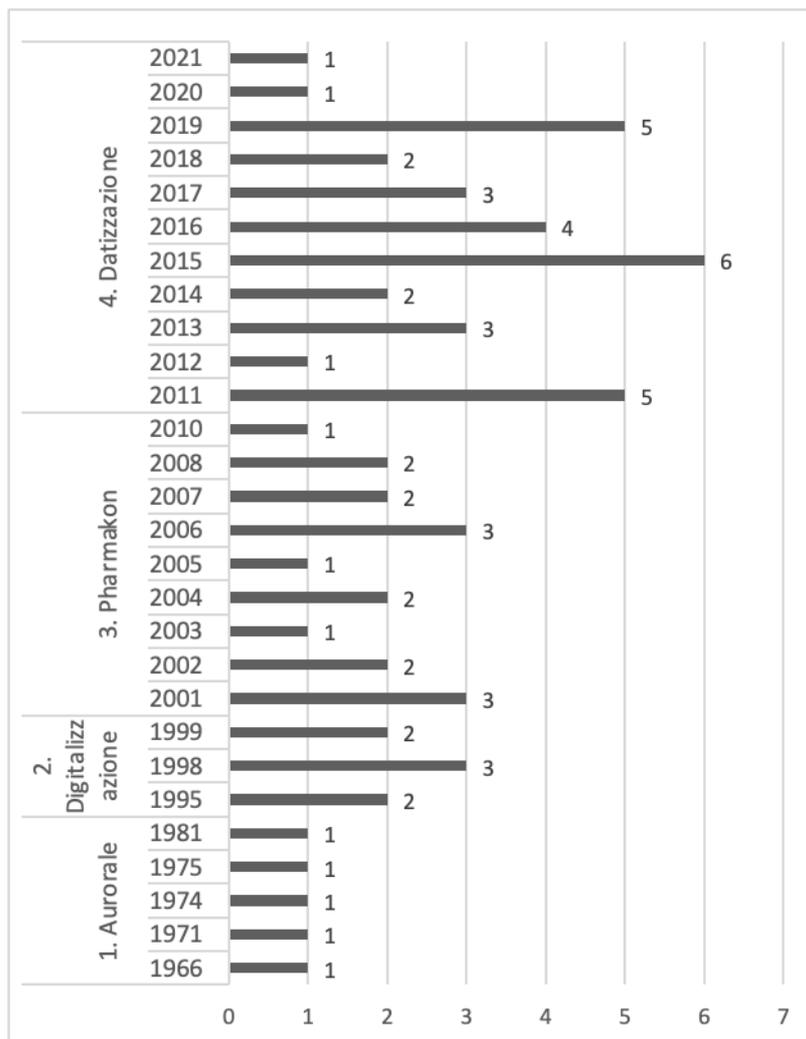
algebraica) non hanno alcun ruolo nel procedere della trama.

Per quanto riguarda la classificazione del genere cinematografico abbiamo usato due variabili: il genere e l'ambientazione. Il genere definisce le regole di base della narrazione, l'ambientazione invece definisce il tipo di immaginario di riferimento. Per esempio: possiamo avere un film in cui la componente di tensione è prevalente (genere: thriller), ma l'immaginario è legato al mondo finanziario (ambientazione: finanza).

Seguendo queste regole sono stati raccolti un totale di 62 film che coprono un periodo di 55 anni (dal 1966 al 2021)³. Questi film sono stati schedati su Excel usando due diversi approcci. Le informazioni strutturali (anno di produzione, titolo originale, titolo italiano, paese di produzione, genere cinematografico, soggetto della trama) sono state raccolte a partire dalle informazioni disponibili sulle pagine Wikipedia.

³ In virtù della bassa numerosità dei casi, nell'analisi dei dati della ricerca faremo riferimento ai valori assoluti e non ai valori percentuali.

Grafico 1 – Numero di film divisi per periodo/anno

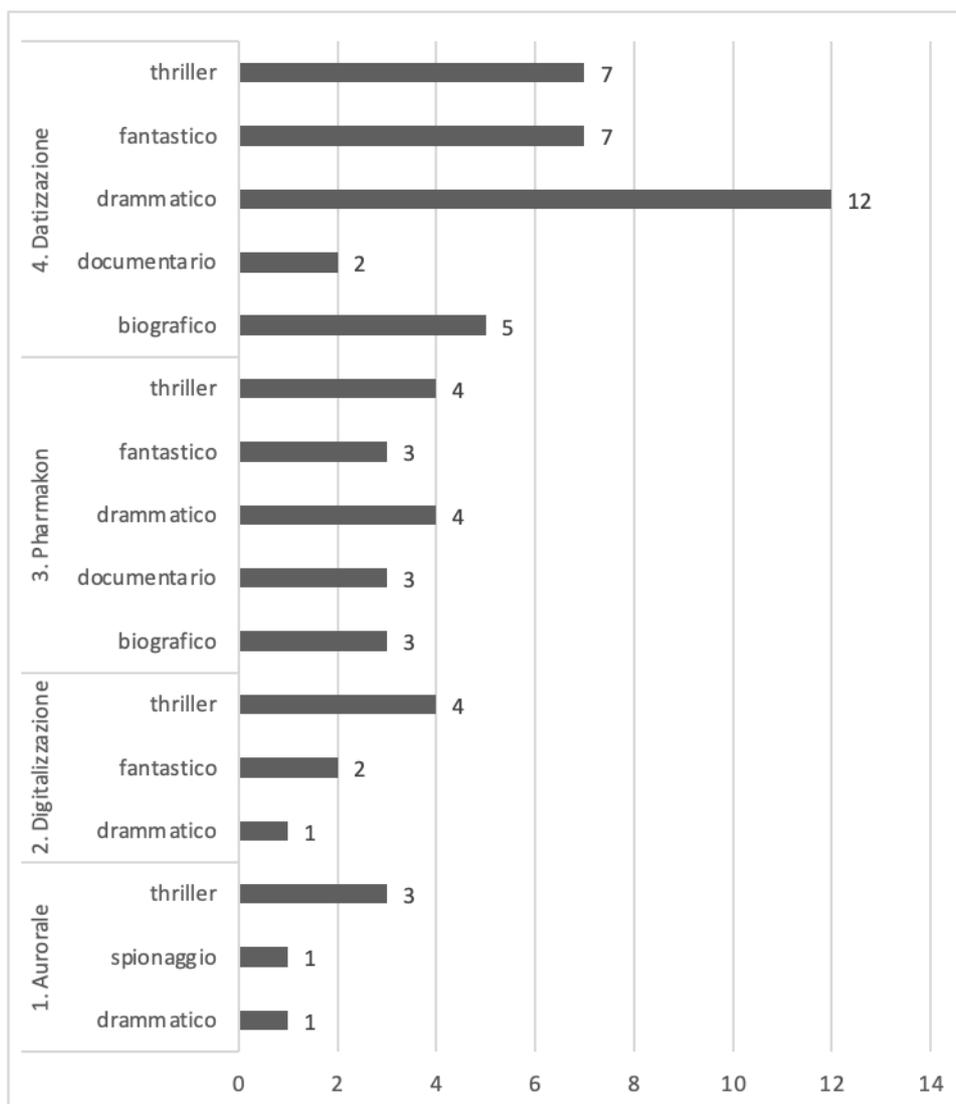


Le informazioni relative al contenuto del film (contesto, tema dei dati, modalità di rappresentazione dei dati) sono state prodotte tramite la visione della pellicola.

Un buon punto di partenza della nostra analisi è la numerosità dei film rispetto all'anno di uscita. Come è facile immaginare, possiamo intravedere un trend piuttosto evidente che consiste nell'incremento dei film man mano che ci sia avvicina agli anni '2000.

Possiamo identificare quattro periodi caratterizzati da un diverso modo di considerare il cinema dei dati (Grafico 1).

Grafico 2 – Numero di film divisi per periodo/genere



Il primo periodo (1966-1981) vede un totale di cinque film che hanno una caratteristica piuttosto interessante: sono in prevalenza debitori a *Blow-up* di Michelangelo Antonioni (Italia-UK-USA, 1966). La storia del fotografo che in maniera serendipica riprende un presunto omicidio, influenzerà la trama di pellicole come *La conversazione* (Francis Ford Coppola, USA, 1974) e *Blow out* (Brian De Palma, USA, 1981), dove il posto della macchina fotografica sarà preso dal microfono (rispettivamente di un'intercettazione e di un tecnico del suono). Una delle caratteristiche di questo periodo è il racconto dei dati che usano il genere thriller, ambientati nel mondo della sorveglianza (politica) (cfr. Grafico 2). Non è un caso che sia proprio questo il periodo della New Hollywood (La Polla

2004), ovvero il momento di rinnovamento produttivo e narrativo del cinema statunitense, che comincia a riflettere sulle istituzioni nascoste della società americana (complotti, spie, sorveglianza) mostrando anche tecniche nuove (la raccolta dati a fini di controllo sociale). Per comodità possiamo definire questo periodo come fase aurorale dei dati.

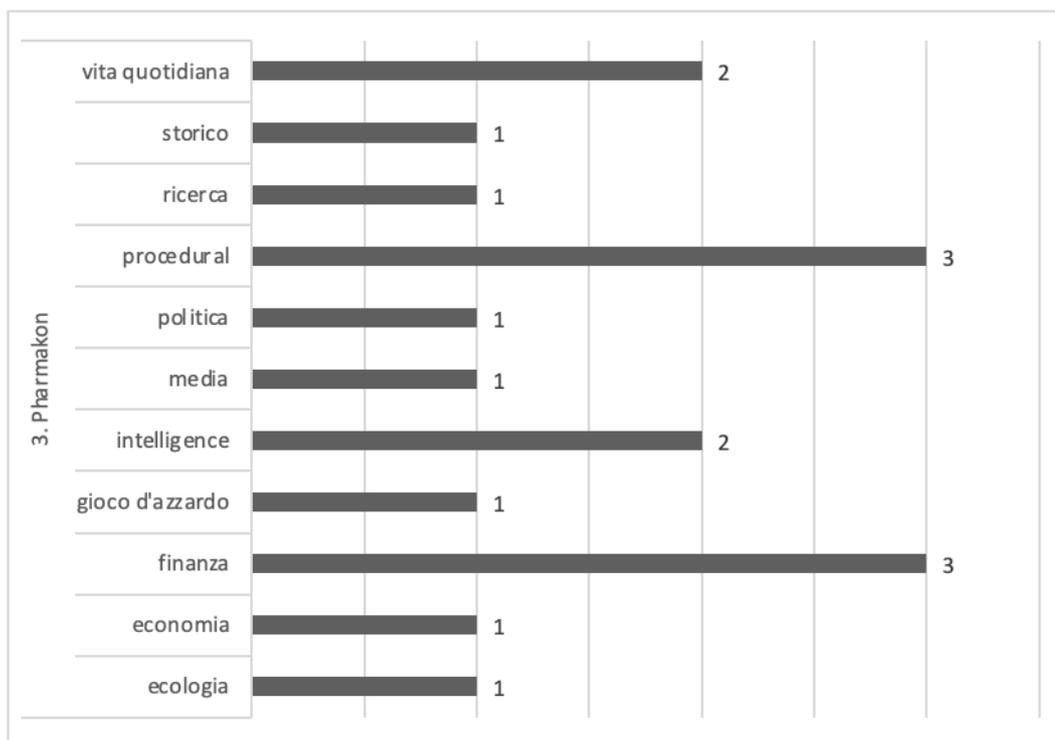
Il secondo periodo (1991-2000) conta un totale di sette film (Grafico 1), quasi tutti ambientati nel mondo di internet e della cultura digitale, con le relative conseguenze su privacy e sorveglianza. Il film più esemplificativo di questo rapporto è sicuramente *Nemico pubblico* (Tony Scott, USA, 1998) che vede Will Smith e Gene Hackman scontrarsi con un settore deviato della NSA (National Security Agency, l'agenzia con compiti di sorveglianza digitale del sistema di sicurezza statunitense). Ad ogni modo, il film che meglio ha saputo rappresentare le conseguenze dei dati digitali sulla società contemporanea all'interno di un contesto narrativo fortemente simbolico è senza dubbio *Matrix* (1999), che è stato capace di trasformarsi in un vero e proprio manifesto politico-estetico del XXI secolo. Questo periodo lo abbiamo definito come l'arrivo della digitalizzazione.

Il terzo periodo (2001-2010) vede la produzione di ben diciassette film (Grafico 1) con una prevalenza di film ad ambientazione *procedural*⁴ (3 film) o legati alla finanza (3 film) (cfr. Grafico 3). Questi due immaginari sono prevalenti in quanto i dati sono visti in maniera contrapposta. Nel primo caso i dati sono uno strumento per risolvere un crimine (come vuole il genere *procedural*) e quindi hanno una valenza positiva. È il caso del film *Zodiac* (2007) in cui un mix di anagrammi, giochi e regolarità numeriche aiuta a risolvere il crimine, almeno in linea di principio. Nel caso di film legati alla finanza i dati sono per lo più subiti, perché in mano al potere economico rappresentato dalle banche; quindi, i dati hanno un ruolo negativo. È in questo periodo che esce una pellicola interessante, quasi profetica: *The Bank – Il nemico pubblico n°1* (Robert Connolly, Australia, 2001) in cui i dati sono al servizio di un trader finanziario senza scrupoli che porta alla crisi sociale alcuni piccoli risparmiatori australiani. Per inciso: gli altri due film di questo gruppo hanno a che fare con l'aspetto tecnico dello scandalo Enron, un caso che mescola truffa, pericolosi investimenti in borsa e la crisi di una

⁴ Sottogenere del poliziesco che concentra l'attenzione sul processo di raccolta prove e applicazione di procedure per la soluzione del caso.

importante azienda statunitense. I dati come *pharmakon*, ovvero contemporaneamente rimedio e veleno, è il modo con cui possiamo etichettare questo periodo.

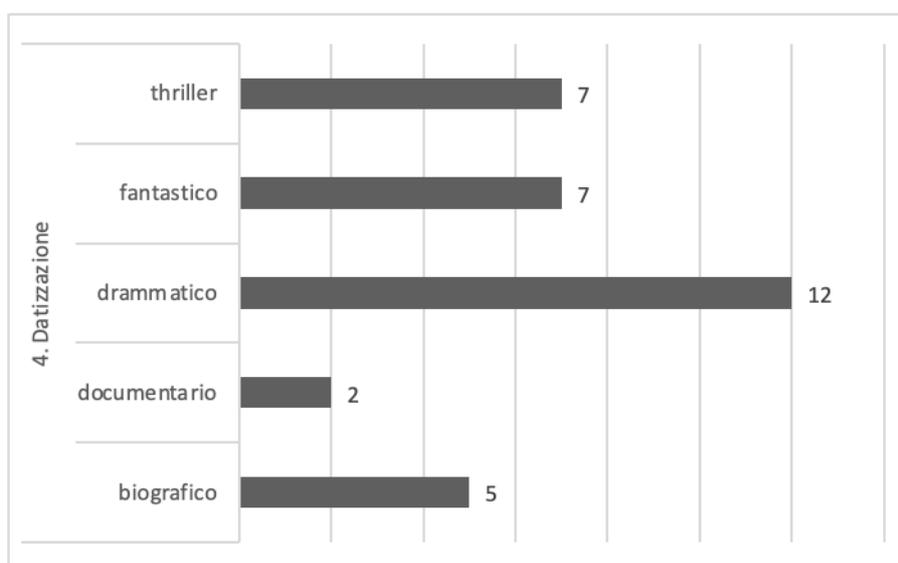
Grafico 3 – Film del terzo periodo divisi secondo l'immaginario di riferimento



Il quarto periodo (2011-2021) è senza dubbio quello più maturo con ben 33 pellicole prodotte (Grafico 1). I dati esercitano il loro potere su ogni aspetto della vita quotidiana, poiché il genere drammatico è senza dubbio dominante (12 film in totale). Ma non mancano film di genere thriller (7) o fantascientifico (7) (cfr. Grafico 4). Fra i film drammatici (nel doppio senso: per le caratteristiche della trama e per essere tratto da una storia vera), spicca *La grande scommessa* (2015) che racconta in maniera romanzata ma giornalisticamente corretta le vicende che hanno portato alla spaventosa crisi economica globale innescata dal crollo dei mutui subprime negli Stati Uniti, e che provocò la chiusura di banche d'affari come Lehman Brothers. Fra i film thriller non si può non citare lo splendido *Il caso Spotlight* (Tom McCarthy, USA, 2015), che narra le vicende della sezione di giornalismo investigativo del Boston Globe impegnata in una indagine sull'insabbiamento da parte della diocesi di Boston di un numero impressionante

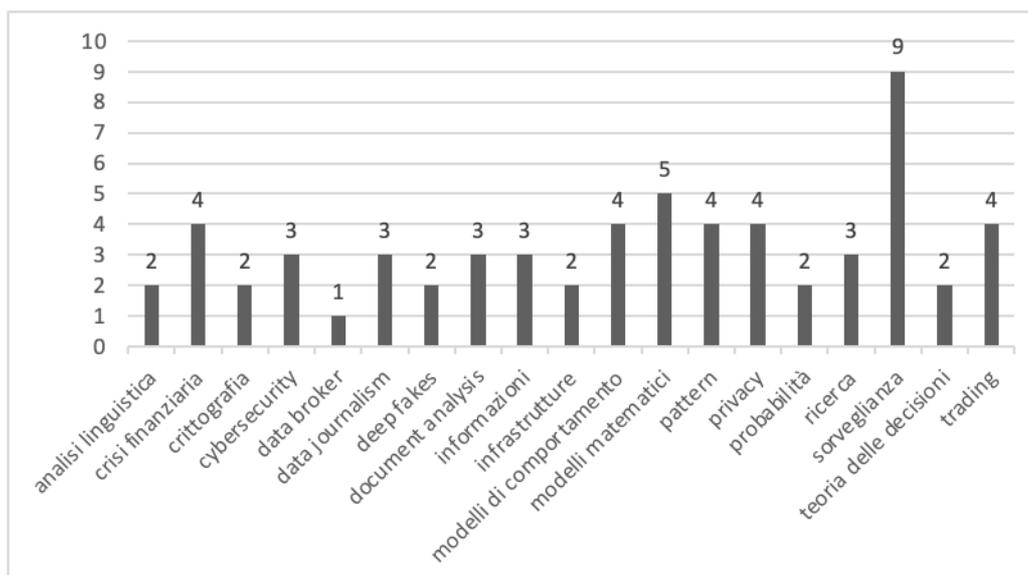
di casi di pedofilia. Anche la fantascienza ha in questo periodo la sua migliore espressione di cinema dei dati. È il film *Arrival* (Denis Villeneuve, USA, 2016) che contravvenendo a tutti i *topoi* del sottogenere fantascientifico del primo contatto, racconta la storia di come è stato tradotto il complicatissimo linguaggio degli alieni, con conseguenze imprevedute dal punto di vista della percezione del mondo (l'ipotesi Sapir-Whorf). Questo periodo è senza dubbio quello della datizzazione, ovvero qualunque aspetto del mondo contemporaneo è fonte di dati e può essere controllato attraverso i dati (Mayer-Schönberger, Cukier 2013, pp.103-134).

Grafico 4 – Film del quarto periodo divisi per generi



Per quanto riguarda la rappresentazione dei dati nei film, è stata rilevata in due modi diversi. Da un lato abbiamo rilevato i temi, ovvero qual è l'uso dei dati a cui diversi film fanno riferimento (Grafico 5). Come si nota il tema dominante è la sorveglianza, l'argomento mediante il quale è più facile usare i dati come espediente narrativo.

Grafico 5 – Temi dei dati nei film



Dall'altro abbiamo rilevato che tipo di dati vengono rappresentati (Grafico 6): numerici (generici), testuali, dati video, dati audio, dati economici, dati digitali (generici), tracce (informazioni rilevanti che non hanno una struttura precisa), dati biologici. Dati digitali (14 film) e dati numerici (13 film) sono i più rappresentati, il primo perché esprime la condizione sociale e culturale contemporanea, i secondi perché sono i modi più immediati e diretti per trattare il tema dei dati quando funzionali alla trama.

I tre generi più rappresentati nel nostro database sono: drammatico (18 film), thriller (18 film) e fantastico (12 film). Se li mettiamo in relazione con la tipologia di dati rappresentati, possiamo notare come ogni genere prediliga un particolare tipo di rappresentazione dei dati (Grafico 7). Il genere drammatico ha un'analogia prevalenza di dati testuali (4 su 18 film) e dati economici (4 su 18 film). Questo può indicare che la dimensione drammatica è stata trattata prevalentemente in relazione a fenomeni economici, mentre meno chiara è la relazione con i dati testuali. A sua volta il genere thriller ha una prevalenza di dati numerici (6 su 18 film), in quanto la narrazione si concentra sui *procedural* (giallo, spionaggio) che usa i numeri per risolvere un enigma (per esempio: *Zodiac*, *Il caso Spotlight*), mentre il genere fantastico ha una predilezione per i dati digitali (6 su 12 film), in quanto l'immaginario fantascientifico si muove in contesti prevalentemente tecnologici.

Grafico 6 – Tipologia di dati rappresentati

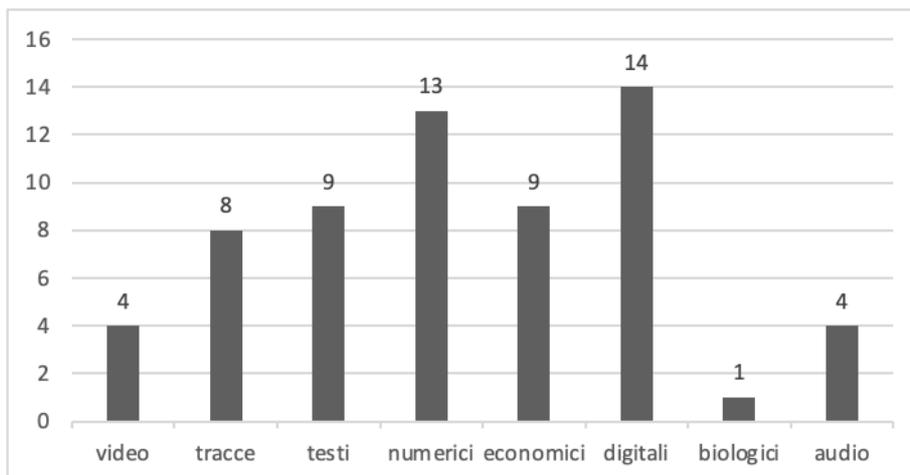
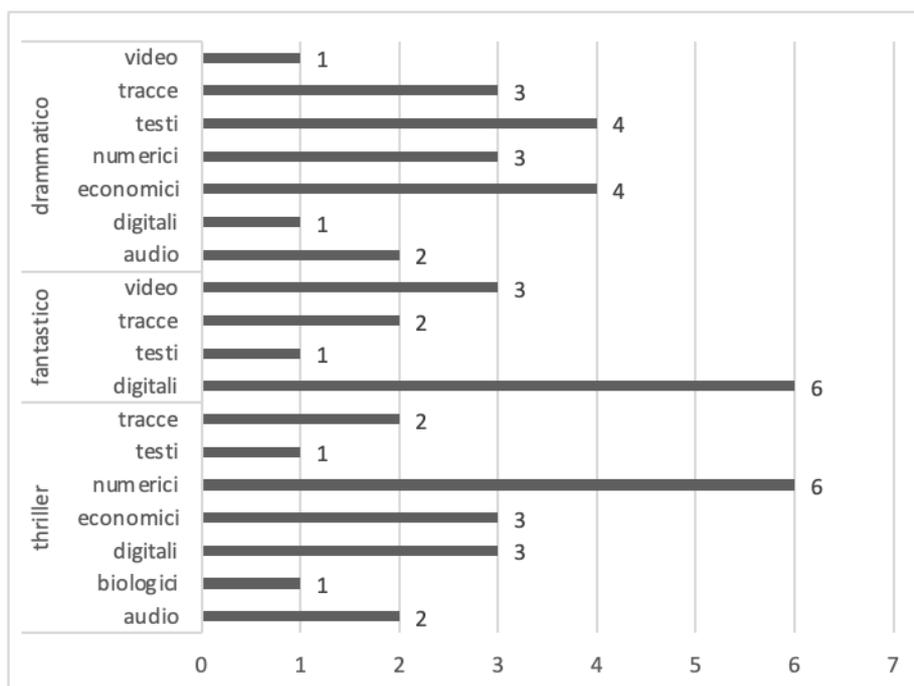


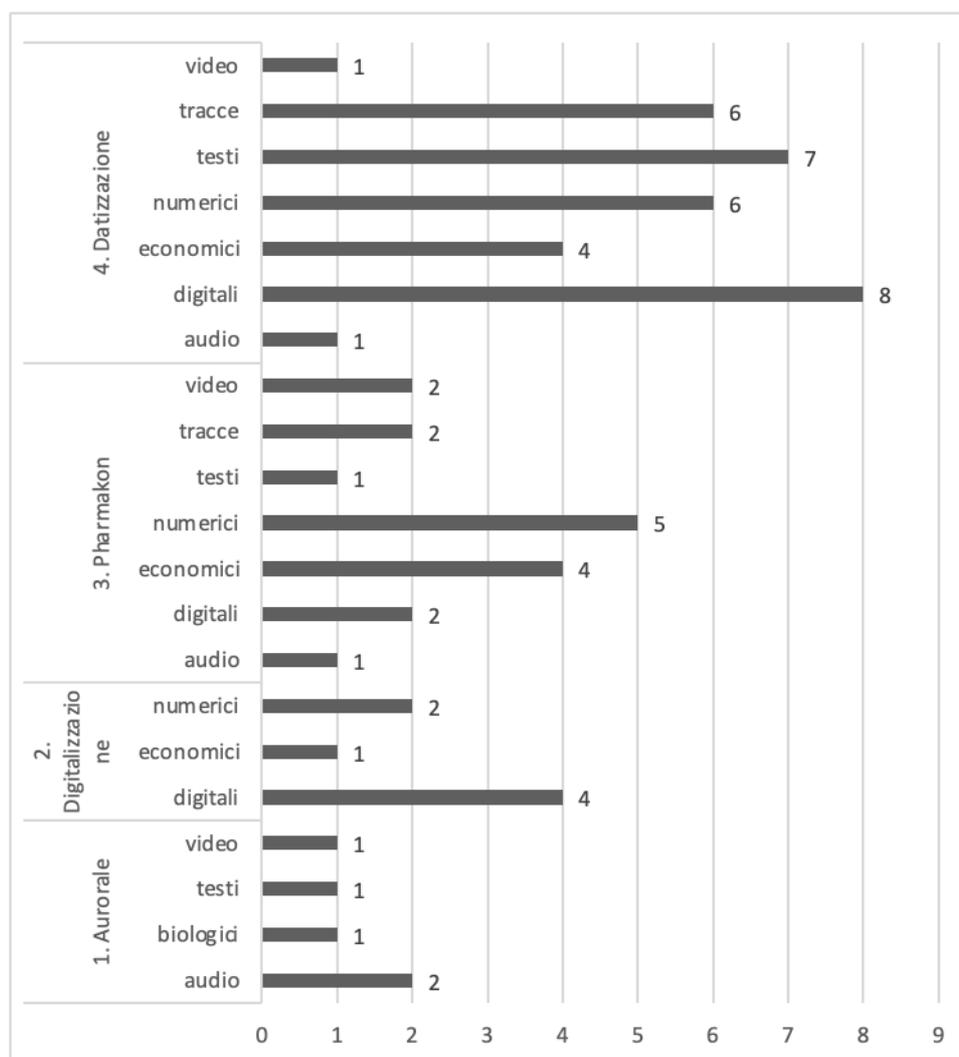
Grafico 7 – Generi prevalenti e rappresentazione dei dati



Incrociando le variabili “periodo cinematografico” e “tipologia di dati rappresentati nei film”, troviamo una piccola conferma sulla definizione della periodizzazione che abbiamo proposto (Grafico 8). Infatti nel periodo Aurorale c’è una leggera prevalenza di dati audio (l’adattamento sonoro di *Blow-up*), nel periodo della Digitalizzazione c’è una marcata prevalenza di film che usano dati digitali (4 su 7), nel periodo Pharmakon c’è un relativo equilibrio fra dati

numerici (usati per risolvere enigmi) e dati economici (usati per rappresentare crimini e truffe). Nel periodo della Datizzazione c'è un equilibrio fra le diverse tipologie di dati con una – prevedibile – prevalenza di dati digitali.

Grafico 8 – Periodo cinematografico e rappresentazione dei dati

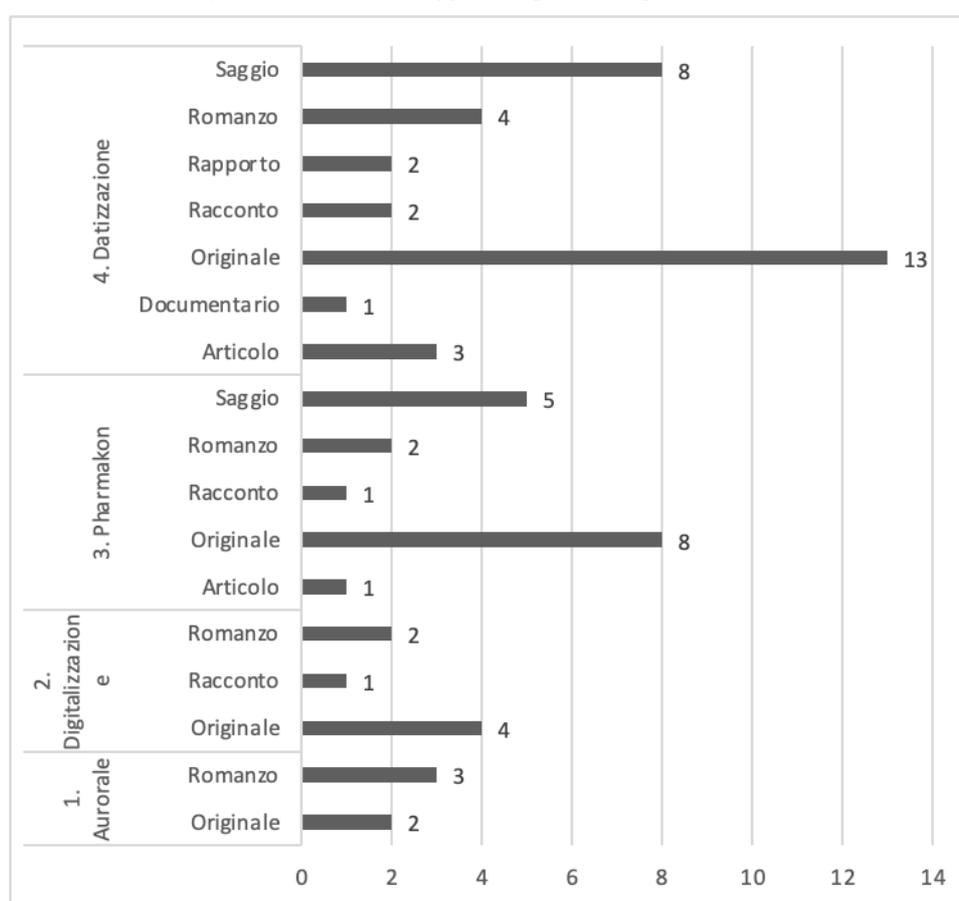


Un'altra variabile rilevata è l'origine del soggetto da cui è stata sviluppata la trama del film, distinguendo in: articoli giornalistici, documentari, soggetti originali, racconti, rapporti di istituzioni e organizzazioni, romanzi e saggi (intesi come reportage giornalistici e biografie). Guardando la distribuzione delle fonti del soggetto (Grafico 9) si riscontra una forte prevalenza di un soggetto originale, spesso frutto dell'osservazione di fatti di cronaca e di politica. Rilevante la

presenza della saggistica (13 su 62 film), che mostra come un meccanismo narrativo possa prendere le mosse da una indagine documentata. Interessante anche la presenza di romanzi (11 su 62 film), che mostra come anche la narrativa si sia occupata dell'importanza dei dati.

Di grande interesse anche la distribuzione delle fonti dei soggetti rispetto alla periodizzazione cinematografica (Grafico 9). Ovviamente il soggetto originale tende ad essere dominante, ma con alcune specificità.

Grafico 9 – Fonte del soggetto rispetto alla periodizzazione



Nei primi due periodi (Aurorale e Digitalizzazione) le fonti sono prevalentemente appannaggio della finzione narrativa (romanzi e racconti) quando non è originale: in quella fase c'era bisogno di uno sforzo di fantasia per immaginare l'uso dei dati nel contesto sociale. Ma già nel periodo Pharmakon vediamo la consistente presenza di fonti legate alla saggistica (5 su 17 film), tendenza confermata nel periodo della Datizzazione (8 su 33 film). Questo trend

può essere interpretato come la costante crescita dell'importanza dei dati nel panorama sociale e del corrispondente interesse della saggistica (di stampo giornalistico) a riflettere su questi temi. Giusto per fare qualche esempio, possiamo citare il resoconto di Robert Graysmith (2007) sulla cui base è stata costruita la trama di *Zodiac*, oppure i libri di Michael Lewis che hanno ispirato ben due film *data-based: L'arte di vincere* (Lewis 2004) e *La grande scommessa* (Lewis 2010).

Sintetizzando i risultati possiamo dire che il cinema dei dati si sviluppa su un arco di tempo di 55 anni organizzato in tre periodi specifici: Aurorale (1966-1981) in cui i dati fanno il loro ingresso sul panorama cinematografico, il periodo della Digitalizzazione (1990-2000) in cui è internet a dare una spinta a questo espediente narrativo, il periodo Pharmakon (2001-2010) in cui i dati sono sia risorse che problemi ed infine il periodo Datizzazione (2011-2021) in cui i dati sono onnipresenti in ogni aspetto della vita sociale, con conseguenze ambigue. La logica di questi tre periodi è confermata dalla tipologia di generi cinematografici e dall'immaginario usati per raccontare i dati, dalla tipologia di uso dei dati e della loro rappresentazione e dall'andamento delle fonti di ispirazione del soggetto della trama.

Conclusioni: un nuovo modo di comprendere la società del XXI secolo

Come si è avuto modo di delineare, il cinema che ha usato i dati come strumento per raccontare una storia si è anche trasformato per prendere dimestichezza con alcune caratteristiche della società del XXI secolo.

La caratteristica dominante è senza dubbio il ruolo centrale che hanno i dati nella società contemporanea, centralità attribuibile ad un effetto congiunto di digitalizzazione e diffusione tecnologica che ormai hanno operato un processo trasformativo che non può essere fermato e ha bisogno di una riflessione approfondita. Oggigiorno, parlare di fenomeni sociali senza usare termini come algoritmo, digitale, tecnologia è diventato particolarmente difficile, a testimonianza del fatto che la tecnologia non è solo più una infrastruttura del mondo contemporaneo, ma è un vero e proprio elemento istituzionalizzato della società del XXI secolo assieme a classici concetti sociologici come gruppo,

politica, economia, cultura. In questo processo di trasformazione anche il cinema sta avendo un ruolo importante, provando a raccontare per immagini cosa voglia dire vivere in una società plasmata da dati e tecnologie, al netto della difficoltà di rappresentare i dati, molto più immateriali e sfuggenti di quanto non siano internet e le piattaforme tecnologiche. Infatti, non è un caso che il cinema dei dati non ha solo una componente legata all'immaginario fantascientifico, bensì si confronta anche in un contesto realistico e documentaristico, a testimonianza del fatto che oggi parlare delle conseguenze sociali dell'uso dei dati non è un tema della fantascienza, ma è un argomento che riguarda la vita delle persone sia a livello individuale che a livello collettivo. Un passaggio importante in questo senso lo possiamo attribuire alle conseguenze emotive scaturite dalla crisi economica del 2008, da molti considerata come la peggiore crisi dal 1929, e che è stata frutto di una serie di effetti concatenati tra cui un modo irresponsabile di gestire gli strumenti finanziari (Lounsbury, Hirsch 2010).

La ricerca che abbiamo illustrato ha sicuramente due limiti. In primo luogo, la strategia di costruzione del database per la quale si è fatto ricorso a memorie personali, algoritmi di suggerimento delle principali piattaforme di streaming, ricerche su internet. Questa modalità di raccolta dei film non è garanzia di completezza del database, il quale dovrà essere presumibilmente implementato. In secondo luogo, il processo di etichettamento dei film rispetto al tema dei dati. Il sistema adottato (due categorie per identificare la trama e due categorie per identificare le strategie di rappresentazione dei dati) potrebbe essere sicuramente migliorato, per esempio adottando una strategia di etichettamento collaborativo. Ad ogni modo i risultati ottenuti ci sembrano interessanti per una ricerca che si vuole esplorativa su un tema sostanzialmente nuovo e i risultati ottenuti fanno ben sperare per una ulteriore analisi, magari utilizzando tecniche diverse come un approccio computazionale allo script dei diversi film alla ricerca di pattern narrativi più dettagliati.

Concludendo, il cinema dei dati è un tema che ci permette di accedere in modo diverso alle forme con cui sta andando costituendosi la società del XXI secolo, alle sue caratteristiche sociologiche e alle sue conseguenze politiche, economiche e culturali. Se è vero che l'immaginario collettivo è un luogo in grado

di rappresentare i conflitti della società che lo esprime, il cinema dei dati può essere un buon strumento per cogliere alcuni temi che ancora non hanno avuto modo di rappresentarsi in tutte le loro caratteristiche a livello sociale e culturale.

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese A., 1973, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Padova.
- Abruzzese A., 1979, *La Grande Scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Napoleone, Roma.
- Altman R. (1999) 2004, *Film/genere*, Vita & Pensiero, Milano.
- Bandirali L., 2020, *Dal MacGuffin al MacBuffer. Supporti di verità fittizia nelle narrazioni audiovisive*, in «Fata Morgana», 42, pp.59-74.
- Becker H. (1984) 2004, *I mondi dell'arte*, Il Mulino, Bologna.
- Bennato D. 2020, *Un mondo governato da dati e algoritmi. La data literacy attraverso il cinema*, in «Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche», 11(1), pp.5-13.
- Bennato D., 2018, *Non è un episodio, non è marketing: è la realtà. Black Mirror come non adattamento alla tecnologia*, in Id., a cura, *Black Mirror. Distopia e antropologia digitale*, Villaggio Maori Edizioni, Catania, pp.19-64.
- Bijker W. (1995) 1998, *La bicicletta e altre innovazioni*, McGraw-Hill, Milano.
- Brancato S. 2001, *Introduzione alla sociologia del cinema*, Luca Sossella Editore, Roma.
- Brancato S., 2000, *Sociologie dell'immaginario. Forme del fantastico e industria culturale*, Carocci, Roma.
- Brunetta, G.P., 1989, *Buio in sala. Cent'anni di passioni dello spettatore cinematografico*, Marsilio, Venezia.
- Castells M. (1996) 2002, *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, 2002.
- Centorrino M., 2008, *Dalla cultura di flusso ai nuovi modelli di genere*, in Trobia A., a cura 2008, pp. 58-73.
- Flichy, P. (1995) 1996, *L'innovazione tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 1996.
- Ghelli F., 2009, *Immaginario tecnologico*, in «XXI Secolo – Istituto dell'enciclopedia italiana Giovanni Treccani», URL : https://www.treccani.it/enciclopedia/l-immaginario-tecnologico_%28XXI-Secolo%29/, Consultato il 17.11.2023.
- Giovannoli R., 2015, *La scienza della fantascienza*, Bompiani, Milano.
- Grandi R., 1994, *I mass media fra testo e contesto*, Armando, Roma.
- Graysmith R. (1986) 2006, *Zodiac killer*, Mondadori, Milano.
- Jarvie I. C., (1970) 1977, *Una sociologia del cinema*, Franco Angeli, Milano.

- Jenkins, H. (1997) 2006, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 1997.
- Kracauer, S. (1947) 2001, *Da Caligari a Hitler. Una storia psicologica del cinema tedesco*, Lindau, Torino.
- La Polla F., 2004, *New Hollywood*, in «Enciclopedia del cinema – Istituto dell'enciclopedia italiana Giovanni Treccani», URL: https://www.treccani.it/enciclopedia/new-hollywood_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/, Consultato il 17.11.2023.
- Lewis M., 2004, *Moneyball: The art of winning an unfair game*, WW Norton & Company, New York.
- Lewis, M. (2010) 2011, *The Big Short. Il grande scoperto*, Rizzoli Etas, Milano.
- Lounsbury M., Hirsch P. M., eds., 2010, *Markets on trial: The economic sociology of the US financial crisis*, Emerald Group Publishing, Leeds.
- Lupton D. (2015) 2018, *Sociologia digitale*, Pearson, Milano-Torino.
- Lyon D. (1988) 1991, *La società dell'informazione*, Il Mulino, Bologna.
- Mayer-Schönberger, V., Cukier, K. (2013) 2013, *Big data. Una rivoluzione che trasformerà il nostro modo di vivere e già minaccia la nostra libertà*, Garzanti, Milano.
- Moine R. (2002) 2005, *I generi del cinema*, Lindau, Torino.
- Morin E., (1962) 1963, *L'industria culturale. Saggio sulla cultura di massa*, il Mulino, Bologna.
- Rainie L., Wellman B. (2012) 2012, *Networked. Il nuovo sistema operativo sociale*, Guerini, Milano.
- Salmieri L., 2017, *Studi culturali e scienze sociali*, Carocci, Roma.
- Sorlin, P. (1977) 1979, *Sociologia del cinema*, Garzanti, Milano.
- Stefik, M. (1996) 1997, *Internet Dreams. Archetipi, miti e metafore*, UTET-Telecom, Torino, 1997.
- Trobia A., 2008, *Ombre e nebbia. La difficile vicenda della sociologia del cinema e il posto del fantastico*, in Id., a cura 2008, pp. 13-57.
- Trobia A., a cura 2008, *Sociologia del cinema fantastico*, Kaplan, Torino.
- Truffaut F., (1966) 1977, *Il cinema secondo Hitchcock*, Nuova Pratiche Editrice, Parma.
- Tudor A., 1989, *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*, Blackwell, Oxford.
- Turner G., 2006, *Film as Social Practice IV*, Routledge, London.
- Van Dijck J., Poell Th., de Waal M. (2018) 2019, *Platform society. Valori pubblici e società connessa*, Guerini, Milano.

