

Programmi, modalità, identità

Paolo Sorrentino

LUMSA

Roma, 30 Ottobre 2019

Le sequenze orientate di trasformazione del Soggetto: i programmi narrativi.

- La struttura narrativa si compone di una sequenza di stati e trasformazioni.
- La sequenza delle azioni è orientata ad uno stato finale di tipo congiuntivo. Bisogna perciò chiedersi qual è l'*Oggetto di valore* verso cui tende il Soggetto al fine di realizzarsi.
- L'identità soggettiva corrisponde a questa azione orientata ed è la conseguenza del compimento di un *programma narrativo*: cioè la tensione del Soggetto verso un Oggetto di valore.
- L'analisi del racconto a questo livello equivale alla identificazione dei programmi narrativi (operazioni) che il Soggetto operatore mette in atto per far sì che un Soggetto di stato possa congiungersi con l'Oggetto di valore.

Lo spessore modale del Soggetto

- La prima conseguenza di questo principio è che il soggetto per compiere l'azione orientata deve essere abilitato per farlo, deve possedere una *competenza*. Deve quindi volerla o doverla fare, e poi saperla e poterla fare.
- In analogia con la linguistica, si dice che il processo narrativo è diversamente *modalizzato*, a seconda della *modalità* con cui il Soggetto è reso competente all'azione.
- Una cosa è voler compiere un'azione, in nome di qualche ragione o ideale, tutt'altra è essere obbligati a farla da una qualche autorità sia essa giusta o arbitrariamente lesiva di un diritto. Così è diverso saper fare una cosa e essere nella situazione di poterla fare.

Le possibilità descrittive della competenza nei programmi narrativi del soggetto

- Le modalità narrative sono quattro: *dovere* e *volere* (virtualizzanti), *sapere* e *potere* (attualizzanti).
- Le modalità, espresse dai verbi servili, modificano profondamente lo statuto e l'azione del Soggetto: il suo *essere* e il suo *fare*.
- Esse, quindi, vanno aggiunte ai verbi principali: *dover*, *voler*, *saper*, *poter-essere*; *dover*, *voler*, *saper*, *poter-fare*. Con le rispettive negazioni, ad es.: *non voler-essere*, *non poter-fare*. E vi sono combinazioni pressoché infinite, ad es.: *dover-voler-essere*, *non-voler-saper-fare*.

MA È GIUSTO DIRE
"OGGI HO PROPRIO
VOGLIA DI NON
FARE UN CAZZO"?



PERCHÉ IN TEORIA È
UN PARADOSSO, NEL
SENSO CHE NON
PUOI "AVERE
VOGLIA DI NON
AVERE VOGLIA",
NO?



CIOÈ DOVRESTI DIRE
"OGGI NON HO VOGLIA
DI FARE UN CAZZO",
PERÒ NON SAREBBE
LA STESSA COSA!



PERCHÉ NON È CHE
"NON HAI VOGLIA",
È IL CONTRARIO!
HAI UNA VOGLIA
FORTISSIMA
DI NON FARE UNA
MINCHIA DI
NIENTE!
QUINDI IN REALTÀ
LA VOGLIA C'È,
CAPISCI?!



COMUNQUE,
RIASSUMENDO:



I modi di esistenza semiotica

- In ogni racconto canonico il soggetto deve acquisire le modalità *virtuali* (volere o dover) e poi quelle *attualizzanti* (sapere e poter) per poter *realizzarsi* congiungendosi con un Oggetto di valore.
- Si può così individuare una tipologia di soggetti a seconda dello loro **modalità di esistenza semiotica** (virtuale, attualizzata, realizzata).
L'identità quindi non è data una volta per tutte ma si delinea progressivamente nel processo narrativo mediante le modalità di cui si dota il soggetto.

La soggettività come variabilità e come forma di vita

- La soggettività dunque è mobile. Non è costituita da un accumulo di proprietà, ma varia insieme alle circostanze: si arricchisce o impoverisce a seconda dei voleri e dei saperi, come dei doveri e poteri, che acquisisce o che perde, che si trova a possedere passivamente o che ottiene e assume consapevolmente.
- Si tratta delle forme di vita: soggetti che hanno solo il volere ma non il dovere; soggetti che non appena hanno un potere ne cercano un altro, facendo del potere un Oggetto di valore. Soggetti che «non possono fare» perché qualcuno glielo impedisce; altri che possono non-fare e usano la mancanza d'azione come arma.
- Così, nella narrazione, l'identità è al tempo stesso cognitiva, pragmatica e passionale. Un calcolo delle competenze, locali e temporanee, casuali o ricercate da un programma d'azione muove un tumulto affettivo. E viceversa un tumulto affettivo mette in moto un programma operativo.

Segmentare e gerarchizzare il processo narrativo: i programmi narrativi d'uso

- Così, al programma narrativo *di base* (PNb), si affiancano i programmi narrativi d'uso (PNu) che servono al Soggetto per acquisire le modalità grazie alle quali congiungersi con l'Oggetto di valore.
- Il soggetto quindi si congiungerà con quegli Oggetti nei quali sono iscritti *valori d'uso*.
- Es. il **viaggiatore** che vuole andare a New York (Oggetto di valorizzazione) dovrà superare una serie di «**prove**» - molte delle quali sono preparatorie (informarsi sui passaggi burocratici, comprare e guardare le guide, immaginare itinerari e destinazioni, ecc.), altre interne alla scena aeroportuale, altre ancora localizzate nello spazio di arrivo - grazie alle quali acquisirà il saper-fare e il poter-fare necessari alla realizzazione del PNb.

Incastri e Destinanti

- Gli incastri tra i programmi sono tra i più vari: spesso si deve sospendere il PN di base per l'esecuzione di PN d'uso. Capita che si agisca senza passare per i PN d'uso (incompetenza), o viceversa ci si doti di Oggetti d'uso inutili. Altre volte, si cambiano i PN di base nel mentre che si eseguono quelli d'uso.
- In ogni caso, il Soggetto è sempre mosso da un terzo attante detto *Destinante*, incarnato da diversi attori (come una divinità), che trasmettono al Soggetto i valori di cui è portatore. Es. un padre che trasmette al figlio degli obblighi in nome della sua autorità, o viceversa dei desideri in nome di interessi comuni.

Ancora sul Destinante

- Il soggetto non è mai una monade, è semmai un *essere-nel-mondo* che, prima di iniziare il suo processo di costruzione e trasformazione dell'identità, vive relazioni ora polemiche ora contrattuali con altri soggetti.
- Si tratta dello spazio sociale nel quale viviamo dove le relazioni intersoggettive (con attori, figure, eventi, testi, etc.), gerarchiche e paritetiche, ci forniscono doveri e voleri.
- Qui si trovano i Destinanti: un'entità divina, istituzioni, famiglia, maestri, pubblicità, star dello spettacolo, partiti, ideali politici etc.. O ancora, un evento della memoria, come un trauma individuale o collettivo, che si fissa come momento di fondazione della soggettività.
- Il Destinante non è solo un mandante, ma ritorna alla fine dell'azione come un giudice: è questa struttura di destinazione, i valori che essa incarna, che valuta l'operato del soggetto.

Esercizio di analisi semiotica della narratività del testo

- Scegliere un *corpus* di storie - siano esse racconti di amore, libertà, lotta o giustizia, etc. – e individuare i seguenti elementi della struttura narrativa:
 - Programma di base e programmi d'uso del Soggetto;
 - Struttura del Soggetto: *aiutanti*, elementi della storia che aiutano il Soggetto a realizzare il PN di base, che impersonano i valori positivi.
 - Struttura dell'anti-Soggetto: *opponenti*, elementi che si oppongono al congiungimento del Soggetto con l'Oggetto di Valore, estendendo e intensificando la durata del racconto. Siano essi soggetti antropomorfi, circostanziali o aleatori;
 - Destinante;
 - Assiologia.