

**Alessandro Perissinotto** (Torino 1964) insegna presso la facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Torino. E' autore di polizieschi tradotti in tutto il mondo. Tra i suoi saggi troviamo: Il testo multimediale (UTET), Come creare corsi on-line (con Barbara Bruschi, edizioni Carocci), La società dell'indagine (Bompiani). Il suo sito è: [www.alessandroperissinotto.it](http://www.alessandroperissinotto.it).

Questo testo è estratto da:

Alessandro Perissinotto  
*Gli attrezzi del narratore*  
Rizzoli 2005

Alessandro Perissinotto

## NARRATOLOGIA PER NARRATORI



CAPITOLO 3  
I programmi narrativi

[www.leggogratias.it](http://www.leggogratias.it)

Una narrazione è sempre la storia di una lotta tra il bene e il male. “Bene” e “Male” non sono però valori assoluti, né sono necessariamente i valori condivisi da una certa società o dettati da una certa etica: il racconto definisce il proprio universo di riferimento, proprio “Bene” e il proprio “Male”.

- In “Lo strano caso del dottor Jekyll e mr. Hyde” (Stevenson – 1886), i valori che animano la trama sono gli stessi della società vittoriana.
- Nei romanzi che hanno come protagonista Arsenio Lupin (Leblanc, primo ventennio del 1900), o nei fumetti di Diabolik assistiamo a un rovesciamento di questi valori: il “Bene” di Lupin e di Diabolik, in quanto ladri e addirittura assassini, è ciò che la società definisce “Male” e tuttavia il lettore si immedesima nel protagonista e, almeno all’interno della storia, aderisce al suo programma narrativo e persegue il “Bene” individuale e il “Male” sociale.
- Ma il “Bene” e il “Male” si scontrano anche quando il conflitto non assume i contorni di una lotta fisica o esplicita: in “La metamorfosi” (Kafka, 1912), il “Bene” individuale di Gregor Samsa consisterebbe nella possibilità di affermare la sua diversità rispetto alla società borghese che invece rappresenta il “Male”.

## 3. I programmi narrativi

### 3.1 L’oggetto di valore

Possiamo così dire che una narrazione è sempre la storia di una lotta tra il bene e il male, ma facendo attenzione a sottolineare che “Bene” e “Male” non sono valori assoluti, né sono necessariamente i valori condivisi da una certa società o dettati da una certa etica. Il racconto è il teatro di questa lotta, ma è anche il luogo dove i valori di riferimento vengono definiti: ogni racconto ha il proprio “Bene” e il proprio “Male”. Facciamo qualche esempio.

In *Lo strano caso del dottor Jekyll e mr. Hyde* di Stevenson, i valori che animano la trama sono gli stessi della società vittoriana: Jekyll è onesto e misericordioso, al punto di tentare un esperimento teso a separare nettamente il lato buono dal lato malefico di ogni uomo; Hyde incarna invece la malvagità allo stato puro, il disprezzo per gli altri e per la vita. La lotta tra il bene socialmente condiviso e il male socialmente condiviso non potrebbe essere più chiara.

Nei romanzi che hanno come protagonista Arsenio Lupin (Leblanc, primo ventennio del 1900), o nei fumetti di Diabolik assistiamo invece a un rovesciamento di questi valori: il “Bene” di Lupin e di Diabolik, in quanto ladri e addirittura assassini, è ciò che la società definisce “Male”; ciò nondimeno, fintanto che rimane all’interno della finzione, cioè dentro la storia, il lettore si immedesima nel protagonista e aderisce al suo programma narrativo plaudendo il conseguimento di un “Bene” individuale (l’impossessarsi dei beni altrui) che coincide con il “Male” sociale. Ma il “Bene” e il “Male” si scontrano anche quando il conflitto non assume i contorni di una lotta fisica o esplicita: in *La metamorfosi* (Kafka, 1912), il “Bene” individuale che Gregor Samsa desidererebbe, consiste nella possibilità di affermare la sua diversità rispetto

Ovviamente, le storie possono avere un lieto fine, quello in cui il “Bene” definito all’interno dell’orizzonte del racconto prevale sul “Male”, oppure un finale tragico, quello dove è il “Male” (sempre inteso come valore definito dalla narrazione stessa) a vincere.

Possiamo anche dire che la lotta tra il bene e il male è la lotta per la conquista di un oggetto di valore.

L’oggetto di valore può essere:

- un oggetto fisico dotato di un valore intrinseco o soggettivo;
- un “oggetto di relazione” ;
- un “oggetto di potere” cioè una situazione di dominio ;
- un “oggetto di sapere” cioè una conoscenza.

Per il protagonista di una storia, possedere l’oggetto di valore equivarrà a far vincere il proprio “Bene” sul “Male” rappresentato da tutto ciò che si frappone tra lui e l’oggetto.

alla società borghese, la quale, invece, rappresenta il “Male”.

Ovviamente, le storie possono avere un lieto fine, quello in cui il “Bene” definito all’interno dell’orizzonte del racconto prevale sul “Male”, oppure un finale tragico, quello dove è il “Male” (sempre inteso come valore definito dalla narrazione stessa) a vincere.

Il caso del romanzo di Stevenson evocato qui sopra è molto particolare: in esso il “Bene” e il “Male” si presentano come entità pure e astratte e per tali astrazioni si lotta e si muore. Nella maggior parte delle storie però, i valori non vengono messi in gioco allo stato puro, ma vengono, per così dire, caricati sugli oggetti; Arsenio Lupin non agisce per un non ben definito “Bene individuale”, ma agisce per appropriarsi di qualche gioiello: il gioiello è così un oggetto che, per Lupin, si carica di valore, diventa il “Bene”. E poiché per la società è “Male” che quello stesso gioiello non rimanga al suo legittimo proprietario, la lotta tra il bene e il male sarà una lotta per il possesso di un oggetto di valore.

Ed ecco il punto: ciò che dà vita alla narrazione è sempre la lotta per la conquista di un oggetto di valore. Certo non dobbiamo limitarci a concepire l’oggetto di valore come un oggetto fisico o come un prezioso, l’oggetto di valore può essere:

- un oggetto fisico dotato di un valore intrinseco (denaro, oro, diamanti, ecc.) o soggettivo (un ricordo di famiglia);
- un “oggetto di relazione” (l’amore, l’amicizia, la stima, la fiducia in se stessi, ecc.);
- un “oggetto di potere” cioè una situazione di dominio (l’eliminazione di un concorrente, di un rivale, la conquista di una carica pubblica, ecc.)
- un “oggetto di sapere” cioè una conoscenza (un segreto, una confessione, ecc.).

Ciò che conferisce valore all’oggetto è semplicemente il desiderio che uno dei personaggi (o più personaggi) prova per l’oggetto stesso.

Per il protagonista di una storia, possedere l'oggetto di valore equivarrà a far vincere il proprio "Bene" su di un "Male" rappresentato da tutto ciò che si frappone tra lui e l'oggetto: il percorso che il protagonista farà per congiungersi al suo oggetto di valore (indipendentemente dalla riuscita o meno di questa operazione) è il programma narrativo, cioè la più generale delle strutture del racconto.

### **3.2 Gli attanti**

Chi è che, in una storia, opera per conquistare un oggetto di valore? Qui sopra, per semplificare, abbiamo detto a desiderare l'oggetto di valore sono i personaggi, ma ora è venuto il momento di precisare questa nozione e di eliminare alcune ambiguità terminologiche. Innanzi tutto, "personaggio" può indicare non solo una figura generica (l'eroe, l'antagonista, ecc.), come avviene nella teoria di Propp, ma anche un ben preciso "individuo letterario", ed è quanto avviene quando diciamo frasi del tipo: «Edmond Dantes è il personaggio principale del *Conte di Montecristo*», oppure «I personaggi femminili di Verga sono particolarmente riusciti». Per continuare ad elaborare modelli sufficientemente flessibili, dobbiamo però continuare a lavorare con un certo grado di generalizzazione e dunque evitare la possibile confusione con i personaggi specifici. A questo scopo, Algirdas Julien Greimas introduce il termine "attanti". Gli attanti non sono attori e non sono nemmeno personaggi, sono ruoli narrativi, sono posizioni mutuamente definite che rimangono stabili indipendentemente dalle figure concrete che le occupano. Esemplifichiamo il tutto con una metafora calcistica. Possiamo dire che gli attanti sono come i ruoli in campo: c'è il portiere, c'è il difensore, c'è il centrocampista, c'è l'attaccante; ogni singolo ruolo è definito dal rapporto con gli altri (il portiere sta davanti alla porta, i difensori stanno davanti al portiere e dietro ai centrocampisti, ecc.) e dalla funzione che svolge (il portiere para, il difensore si

Gli attanti sono ruoli narrativi mutuamente definiti.

6 attanti: Soggetto, Oggetto, Destinante, Destinatario, Aiutante, Opponente.

oppone all'avversario che si avvicina alla porta, ecc.), ma non da chi lo interpreta (il portiere sta davanti alla porta indipendentemente dal fatto che sia Zoff o Buffon). In un racconto, secondo Greimas, vi sono sei attanti: il Soggetto, l'Oggetto, il Destinante, il Destinatario, l'Aiutante e l'Opponente o anti-Soggetto<sup>1</sup>.

Il Soggetto è quell'entità che, nella narrazione, lotta per conseguire l'Oggetto (di valore) che desidera; come abbiamo notato prima, Soggetto e Oggetto si definiscono vicendevolmente attraverso il desiderio: l'Oggetto di valore diventa tale nel momento in cui c'è un Soggetto che lo desidera e il Soggetto è tale solo se vi è un Oggetto da desiderare. Ma perché vi sia desiderio è quasi sempre necessario che vi sia qualcuno che lo rende desiderabile, qualcuno che lo carica di un valore positivo, cioè che lo fa apparire come un Bene per il Soggetto: questo qualcuno è il Destinante. Nel mito dell'Eden, Adamo ed Eva (Soggetto) mangiano la mela (Oggetto) perché il serpente (Destinante) l'ha mostrata a loro (Destinatari) come qualcosa di desiderabile. Il ruolo del Destinatario e il ruolo del Soggetto tendono quindi a coincidere ed è per questo che, d'ora in poi, non parleremo più di Destinatario. Capita spesso poi che il ruolo del Destinante sia del tutto implicito, cioè che il Destinante non sia qualcosa di fisicamente presente nel racconto: se, nei *Promessi Sposi*, Renzo desidera Lucia è perché lei non è troppo brutta, è buona, modesta e lavoratrice, valori questi che la società contadina del Seicento riteneva positivi; è dunque l'implicita presenza della società a fungere da Destinante. Allo stesso modo, se nel nostro raccontino Gotti vede nella cattura dell'omicida un Oggetto di valore è perché la società (che non per nulla gli paga lo stipendio) glielo impone e funge da Destinante.

Com'è facile intuire, l'Opponente è colui che ostacola il Soggetto nel suo disegno di impossessarsi dell'Oggetto. Detto altrimenti, l'Opponente è un anti-

---

<sup>1</sup> La teoria greimasiana distingue tra Opponente e anti-Soggetto, ma ai nostri fini questa distinzione può essere ignorata, assegneremo quindi all'Opponente ruoli che pertengono all'anti-Soggetto e viceversa: Opponente e anti-Soggetto saranno dunque per noi sinonimi.

La lotta per la conquista di un oggetto di valore è riconducibile a un programma strutturato in tre fasi:

1. INIZIO: vi è un soggetto disgiunto da un oggetto di valore
2. SVILUPPO: il soggetto opera per congiungersi all'oggetto di valore
3. FINE: il soggetto si congiunge all'oggetto di valore

Questo programma, estremamente semplice, viene chiamato *Programma narrativo di base* (PNb).

Sono pochissime le storie così banali da poter consistere nel solo programma narrativo di base.

Soggetto che mira a conquistare lo stesso Oggetto desiderato dal Soggetto.

Di fatto un racconto non è soltanto la storia di un soggetto desiderante e di un oggetto desiderato, ma prevede una struttura polemico-conflittuale che pone lo stesso oggetto al centro di due azioni antagoniste. [...] L'attore che si oppone al congiungimento tra soggetto e oggetto, cercando in tal modo di realizzare il valore contrario, si dirà che occupa il ruolo di anti-Soggetto.<sup>2</sup>

Ovviamente, l'Aiutante sarà colui che aiuterà il Soggetto a congiungersi con l'Oggetto.

### **3.3 Un modello universale: Greimas e il programma narrativo**

Parlando della narrazione come della lotta per la conquista di un oggetto di valore, possiamo notare come, ridotta alla sua formulazione più semplice, la storia sia riconducibile a un programma strutturato in tre fasi:

- INIZIO: vi è un soggetto disgiunto da un oggetto di valore ( $S \cup O$ )
- SVILUPPO: il soggetto opera per congiungersi all'oggetto di valore
- FINE: il soggetto si congiunge all'oggetto di valore ( $S \cap O$ )

Questo programma, estremamente semplice, viene chiamato *Programma narrativo di base* (PNb) ed è il vero motore della vicenda, ciò che fa agire i personaggi, ciò che sta sotto quelle che i teorici d'un tempo chiamavano le "peripezie" dei personaggi stessi.

Non c'è racconto, romanzo, commedia o fiaba a lieto fine in cui non possa essere individuato un programma narrativo di base di questo tipo; e dove manca il lieto fine, il programma narrativo di base non è diverso: semplicemente, quello che viene portato a termine è il programma narrativo dell'Opponente, ma di questo ci occuperemo in seguito.

Naturalmente, sono pochissime le storie così banali da poter consistere nel

<sup>2</sup> F. Marciari, A. Zinna, *Elementi di semiotica generativa*, Esculapio, Bologna 1991.

Il programma narrativo di base è arricchito vari  
*Programmi narrativi d'uso (Pnu).*

solo programma narrativo di base; neppure le situazioni più quotidiane sono così semplici: Giulia vede Marco a una festa e se innamora a prima vista (Inizio), lei gli chiede se è disposto a fidanzarsi con lei (Sviluppo) e dopo un anno si sposano (Fine). No, non funziona così. Presumibilmente, prima che Giulia possa chiedere a Marco di fidanzarsi occorrerà che qualcuno li presenti, cioè occorrerà che lei ottenga un oggetto di sapere intermedio costituito dal nome e dai dati di Marco; poi, in occasione del primo appuntamento, sarà necessario che Giulia si vesta e si trucca in modo da sedurre Marco: gli abiti e il trucco saranno altri oggetti di valore intermedi che le consentiranno alla fine di conseguire l'oggetto di valore finale, cioè Marco (o meglio il suo amore). Dunque, le storie sono molto più complicate di quanto non lo sia il loro programma narrativo di base (e meno male, altrimenti finirebbero subito e sarebbero noiosissime). A complicarle sono i vari *Programmi narrativi d'uso* (Pnu), cioè quei programmi che servono al Soggetto per congiungersi con altrettanti Oggetti di valore intermedi, grazie ai quali si congiungerà all'Oggetto di valore finale (ad esempio, in un poliziesco, l'arresto di uno scippatore può fornire elementi che condurranno poi all'identificazione dell'assassino). In molti videogiochi, il ruolo degli oggetti di valore intermedi nello sviluppo della narrazione è particolarmente evidente ed esplicito: per poter aprire la tale porta devi prima aver scoperto una certa chiave, per scoprire quella certa chiave devi prima aver conquistato a suon di punteggi virtuali la mappa del luogo e così via.

Ma, come esemplificazione, usiamo ancora una volta la fiaba di Cenerentola.

Il programma narrativo di base (PNb) è il seguente

PNb = Il Soggetto vuole congiungersi col suo Oggetto di valore finale = Cenerentola vuole sposare il Principe e alla fine lo sposa.

Notiamo di sfuggita che a scatenare il desiderio del Soggetto (Cenerentola) verso l'Oggetto (Principe) è il Destinante, cioè il Re che emette il bando

attraverso il quale annuncia che il Principe cerca moglie, altrimenti Cenerentola non si sarebbe mai sognata di sposare il Principe.

Ma per poter sposare il Principe, Cenerentola deve poter andare al ballo, quindi:

PNu1 = L'eroina deve congiungersi con un oggetto di valore relativo che le permetta di conseguire l'oggetto di valore finale = Cenerentola va al ballo.

Ma per poter andare al ballo Cenerentola deve avere una carrozza, dei vestiti eleganti, delle scarpe preziose, quindi, grazie all'intervento dell'Aiutante:

PNu2 = ... = La fata dona a Cenerentola una carrozza

PNu3 = ... = La fata dona a Cenerentola dei vestiti

PNu4 = ... = La fata dona a Cenerentola delle scarpe

Ecco uno schema:



PNu1 e l'insieme di PNu2, 3 e 4 sono in rapporto gerarchico tra loro, nel senso

che il programma narrativo d'uso 1 è reso possibile dalla messa in atto e dalla conclusione dei programmi 2, 3 e 4, mentre questi ultimi sono in rapporto sequenziale tra loro.

In tutto questo, noi non abbiamo considerato il ruolo dell'Opponente e ci siamo limitati ad osservare i programmi narrativi del Soggetto, ma è evidente che anche l'anti-Soggetto ha un suo preciso piano e che questo piano interseca quello del Soggetto. Nello stesso modo in cui il Soggetto cerca di avvicinarsi all'Oggetto, l'anti-Soggetto tende ad allontanarlo vuoi perché anch'egli mira allo stesso Oggetto, vuoi perché il suo vero Oggetto è l'infelicità del Soggetto, cioè il suo perenne stato di disgiunzione dall'Oggetto di valore (S∪O).

In Cenerentola, l'anti-Soggetto può essere facilmente individuato nelle sorellastre: anche per loro l'Oggetto di valore è il Principe e anche a loro servono oggetti intermedi, anche se non dovranno lottare per ottenerli.

Diverso è invece il caso dell'Otello di Shakespeare: qui la lotta non è per la conquista di uno stesso oggetto, bensì per il raggiungimento di due fini diversi e mutuamente esclusivi. Se, da un lato, l'oggetto di valore di Otello è Desdemona, dall'altro, l'Oggetto di valore di Jago, l'Opponente, è la rovina e l'infelicità di Otello: sebbene l'Oggetto di valore non sia conteso tra Soggetto e anti-Soggetto, è evidente che la realizzazione del programma narrativo dell'uno conduce necessariamente al fallimento del programma narrativo dell'altro. Ed ecco dunque la struttura di una narrazione priva di lieto fine: il programma narrativo di base dell'anti-Soggetto giunge a compimento in maniera duratura impedendo che avvenga la stessa cosa per il programma narrativo del Soggetto.

Quando decidiamo di costruire strutturalmente una storia, dobbiamo quindi pensare a mettere in campo almeno due programmi narrativi di base in competizione tra loro, due programmi d'azione, l'uno del soggetto, l'altro dell'anti-Soggetto, che si sfidano costantemente. Per ognuno di questi

programmi narrativi di base dovremo poi pensare ad un certo numero di programmi narrativi d'uso, in modo da complicare sufficientemente il racconto. Adesso immaginiamo di ripartire da zero con la costruzione della trama di *L'estate del maresciallo Gotti* e vediamo come il modello del Programma Narrativo ci può essere utile in fase di progettazione.

Devo creare una trama, cioè devo scegliere due attanti, il Soggetto e l'anti-Soggetto e stabilire, per ognuno di loro, un programma narrativo di base.

Siccome il racconto che devo scrivere è un poliziesco, partirò dal programma narrativo dell'anti-Soggetto, cioè dell'assassino, poiché il PNB dell'investigatore dipenderà da quello del criminale.

Parto dalla formulazione più astratta: un anti-Soggetto vuole conseguire un Oggetto.

Poi definisco questo Oggetto e il perché esso è desiderato dall'anti-Soggetto: l'Oggetto è una vendetta e il motivo per cui l'anti-Soggetto la desidera è da ricercarsi nelle menomazioni che la vittima ha inferto al figlio dell'anti-Soggetto.

Stabilisco poi quali sono i programmi narrativi d'uso che consentono all'anti-Soggetto di raggiungere il suo fine, e qui, muovendomi a ritroso come abbiamo fatto per l'analisi di Cenerentola, mi chiarisco quali sono i passaggi che conducono l'assassino a portare a termine il suo crimine: spinge la vittima in un burrone, ma prima le deve attirare in un tranello, ma per tendergli il tranello deve avere delle informazioni su di lui; ecco tre PNU per rendere un po' più complesso l'agire dell'anti-Soggetto.

Una volta delineati i PN dell'anti-Soggetto, passo al Soggetto.

Il suo Oggetto di valore finale consisterà nella punizione del colpevole (PNB). Ma prima il Soggetto deve conoscere il colpevole (PNU1), cioè l'anti-Soggetto, per conoscerlo dovrà capire come è avvenuto l'omicidio (PNU2) e per capirlo dovrà immaginare il tranello (PNU2), ecc.

I programmi narrativi del Soggetto e dell'anti-Soggetto sono quindi speculari e modellando uno avrò gli elementi per modellare anche l'altro.

Noterete che il modo di operare per la costruzione della trama è ora diverso rispetto a quello che abbiamo presentato quando parlavamo di intreccio e fabula. In realtà, la diversità è apparente: ragionare in termini di fabula o in termini di Programma Narrativo, significa solo usare strumenti differenti per fare chiarezza sui meccanismi della propria creatività, significa pensare diversamente a ciò che si sta comunque

facendo. Di fatto, la creazione dei programmi narrativi d'uso risponde alle stesse logiche di causalità (relazione di causa ed effetto) che erano alla base della creazione della fabula; l'unica differenza è che il modello del Programma Narrativo mette maggiormente in evidenza la dimensione polemica del racconto, la sua essenza di lotta tra due volontà contrapposte.