

Piero Polidoro

La narratologia della semiotica strutturalista

1. La narratologia

La narratologia è lo studio della narrazione, cioè di come si raccontano le storie. Ci sono diversi modelli e teorie narratologiche, che ci aiutano, da diversi punti di vista, a capire o almeno a ipotizzare come funzionano i meccanismi interni di una storia.

Non si tratta di una scienza, per cui non possiamo aspettarci dalla narratologia il tipo di conoscenza, precisione e prevedibilità che la fisica ci offre, per esempio, sul moto di alcune biglie su un piano inclinato. Eppure è uno studio necessario se abbiamo a che fare con le storie. E, nella vita di tutti i giorni, nella veste di cittadini o professionisti o spettatori, abbiamo sempre a che fare con storie.

2. Vladimir Propp

Partiamo dall'inizio, cioè da quando, negli anni Venti del secolo scorso, uno studioso di folklore, il russo Vladimir Propp, ebbe un'idea semplice ma rivoluzionaria. Propp prese la raccolta di fiabe di magia della tradizione russa e si chiese che cosa sarebbe successo se invece di studiarle una per una le avesse prese in blocco e le avesse confrontate fra di loro. Singolarmente erano una diversa dall'altra: in una la bambina si distraeva e permetteva alle oche di rapire il fratellino a cui doveva badare e per salvarlo doveva attraversare la foresta, farsi aiutare da alcuni personaggi (il fiume, l'albero, ecc., tutti ovviamente personificati) e finalmente sottrarlo alla strega cattiva, che aveva inviato le oche; in un'altra storia un'altra bambina viene cacciata dalla matrigna e abbandonata in piena steppa, ma siccome è cortese e gentile, l'Inverno, che era venuto per ucciderla, ne ha compassione, le regala una pelliccia e tante altre ricchezze, mentre la matrigna cattiva perde la sua vera figlia; in un'altra ancora il coraggioso Frolka parte per andare a salvare le tre figlie del Re, rapite dai draghi. E così via.

Facendo un passo indietro e astraendo dalle caratteristiche superficiali della storia, Propp si accorse che c'erano delle ricorrenze. Che fosse una bambina o un guerriero, c'era sempre un Eroe. Che si trattasse di un rapimento, di una cacciata di casa o di una situazione di indigenza familiare, la storia aveva sempre origine da un Danneggiamento (rapimento) o da una Mancanza (povertà). A causa del Danneggiamento o della Mancanza l'eroe era costretto a lasciare la casa, la patria (insomma lo spazio familiare) e ad avventurarsi in uno spazio estraneo, dove incontrava sia ostacoli, che nemici che personaggi che lo aiutavano (i cosiddetti Donatori); ecc. ecc.

Così facendo e partendo da 100 fiabe di magia, che erano il suo campione rappresentativo, Propp definì 31 funzioni narrative, cioè 31 azioni o situazioni astratte e generali (il Danneggiamento, la Partenza, la prova del Donatore, la Lotta, ecc. ecc.) che permettevano di ricostruire la struttura di ogni fiaba di magia russa. Propp aveva scoperto i 31 mattoncini, le 31 tessere ricombinando le quali era possibile descrivere un intero genere letterario (la fiaba di magia russa).

3. Algirdas Greimas e il suo modello narrativo

L'idea di Algirdas Julien Greimas, sviluppata fra gli anni Sessanta e Novanta del Novecento, è quella di riprendere il lavoro di Propp e generalizzarlo. Cioè di costruire un modello che non descriva più solo la fiaba di magia russa, ma ogni forma di racconto. O, meglio, di narrazione, perché secondo Greimas la narritività non è una sola una caratteristica di novelle e romanzi; è, piuttosto, un modo in cui gli esseri umani interpretano il mondo. Noi, cioè, leggiamo in termini narrativi (con Eroi, Danneggiamenti, Prove difficili, ecc.) tutte le nostre esperienze. Allo stesso modo, sempre secondo Greimas, non ci sono solo i testi verbali: anche un'immagine (un quadro o una foto, per esempio) è un testo, un testo visivo, un racconto visivo.

Insomma, quello che Greimas vuole fare è costruire una grammatica del racconto che, come ogni grammatica, avrà le sue forme, i suoi schemi e la sua logica.

Ma scendiamo nei particolari. Greimas propone di analizzare i racconti distinguendo diversi livelli. Non sono ovviamente livelli che esistono nella realtà; sono piuttosto punti di vista diversi, più superficiali o più profondi, più concreti o più astratti, che richiedono analisi diverse.

4. Greimas – il livello più superficiale

Innanzitutto troviamo il testo vero e proprio, che è la forma concreta che noi percepiamo: il quadro, il film o le pagine stampate di un romanzo. Ma quello che ci interessa è il contenuto, quello che c'è "sotto".

Scendendo sotto il testo troviamo un primo livello, che è quello più concreto e intuitivo. È il livello il cui la storia ha una forma riconoscibile e dettagliata: è ambientata in un certo periodo e in un certo luogo (reali o immaginari, come nel caso della fantascienza o del fantasy), ci sono certi personaggi che incarnano degli stereotipi (il principe azzurro, l'investigatore alcolizzato, la casalinga disperata). Potrei avere due storie che a livello profondo sono equivalenti, perché parlano della lotta fra il Bene e il Male, ma che a questo livello più superficiale (che Greimas chiama "discorsivo") sono completamente diverse, perché una ha deciso di raccontare questo scontro calandolo in una storia di guerra ambientata negli anni Quaranta (per esempio "Salvate il soldato Ryan", dove gli americani – buoni – combattono con fucili e bombe contro i nazisti – cattivi) e l'altra, invece, lo ha incarnato in uno scontro spirituale fra purezza e corruzione e lo ha ambientato nel Medioevo (per es. un film sulla vita di San Francesco). Queste due scelte ovviamente portano a due mondi "arredati" in modo completamente diverso, dove alcune azioni sono possibili e altre no, dove lo scontro può essere reale o solo simbolico.

Non dobbiamo sottovalutare questo livello, che fa molto per dare un tono alla storia e per costruire il suo fascino. Pensiamo a una saga molto famosa, quella di Harry Potter. È la storia di un maghetto ed è ambientata negli anni Novanta. Ma bisognava costruire il mondo fantastico dei maghi e l'autrice, J.K. Rowling, ha deciso di farlo prendendo in prestito un po' di elementi dal Medioevo (per eccellenza l'epoca del mistero e della magia) e un po' dal mondo di fine Ottocento.





Perché proprio da quel periodo, dall'Ottocento? Forse perché Harry Potter è una saga inglese e non è un caso che la narrativa, il cinema e la televisione inglese abbondino di storie ambientate fra la fine dell'Ottocento e l'inizio del Novecento (avete mai visto *Downton Abbey*?), uno dei periodi di massimo splendore dell'Impero britannico. Un'ambientazione perfetta, se ci pensate: abbastanza indietro perché gli inglesi possano rivivere la loro grandezza, abbastanza vicina perché la società fosse abbastanza simile alla nostra (e quindi la storia possa essere vista come una parabola che ci parla del presente).

A questo livello sono importanti anche alcune scelte che potremmo chiamare, un po' approssimativamente, "stilistiche". Per spiegarmi meglio richiamo alcune cose che ho studiato in una ricerca di qualche anno fa.

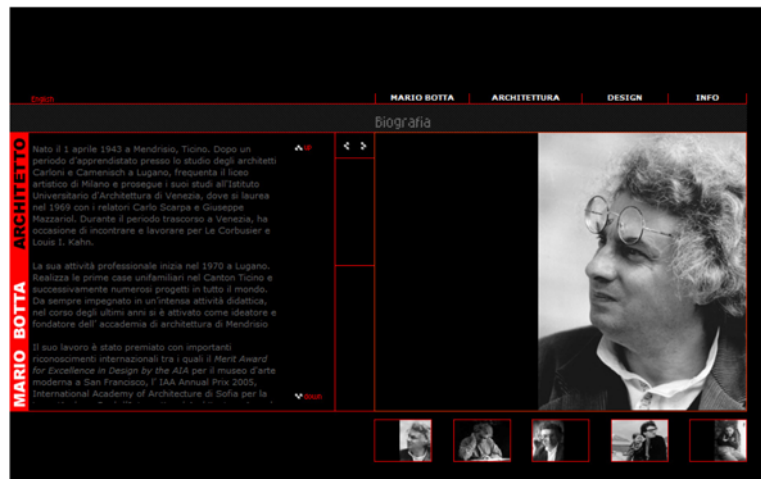
Guardate queste due immagini: sono i ritratti, presi dai rispettivi siti, di due importanti architetti contemporanei: Norman Foster e Richard Rogers. Non potrebbero essere più diversi.



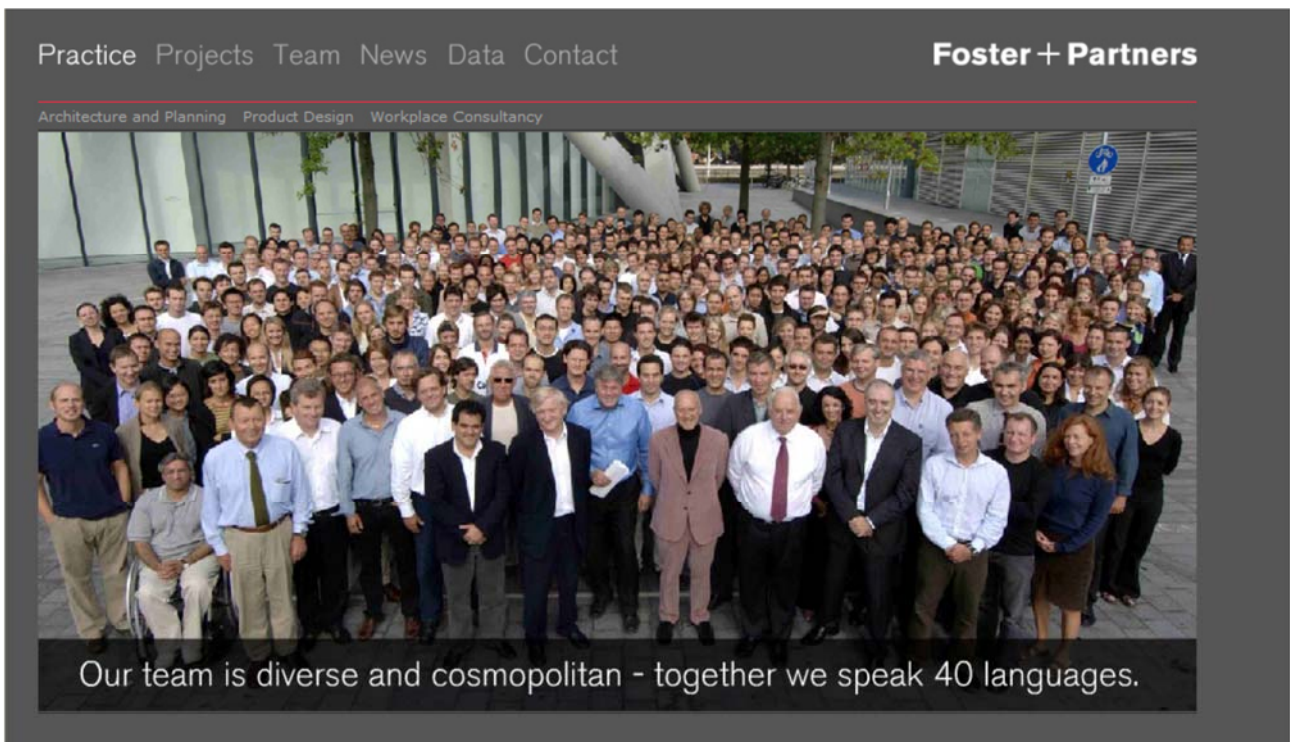
La prima è in bianco e nero, una scelta tecnica che connota “ritratto artistico”. È un classico primo piano ma il soggetto non guarda in camera; l’atteggiamento è “Tu mi guardi – sono Sir Norman Foster! – ma io non ti guardo, ho altro a cui pensare”. La seconda foto è a colori (e che colori!), informale, un’inquadratura atipica (un piano americano, detto così perché era tipico dei western); il soggetto sorride e ci guarda, perché si pone al nostro stesso livello.

Guardiamo ora altre immagini prese da questi siti. Come saprete, i grandi studi di architettura sono sempre studi associati, con tantissimi architetti di vario grado. Alcuni di questi studi sono caratterizzati da una figura di spicco, famosa a livello internazionale, una “archistar”. Ma anche gli studi di archistar possono presentarsi in modi molto diversi, anche semplicemente usando una foto.

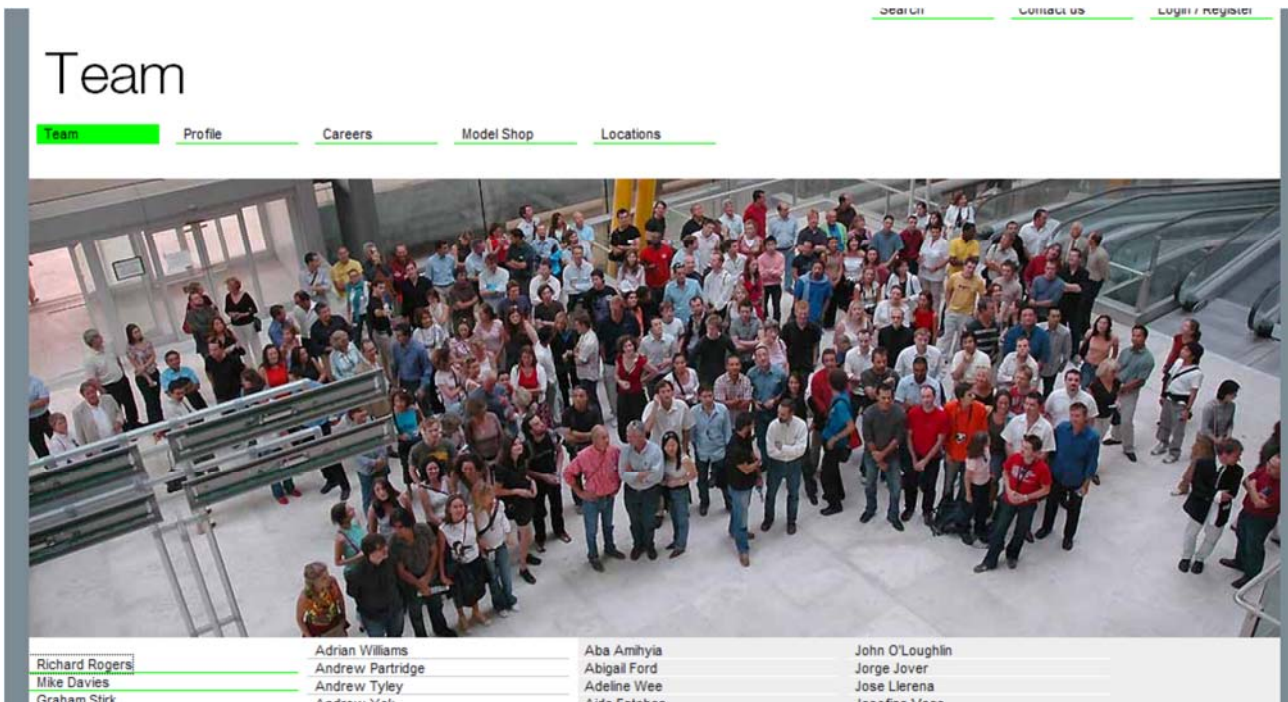
Quando ho fatto questa ricerca mi sono imbattuto nel sito dell’architetto svizzero Mario Botta. Sul sito si poteva trovare solo questa immagine:



Il significato è chiaro: lo studio si identifica con l’archistar, è solo il suo supporto. Ma spesso, soprattutto per gli studi più grandi, la strategia è quella di mettere in evidenza il team. Anche qui, però, ci possono essere varianti interessanti. Questa è l’immagine che c’era all’epoca sul sito dello studio di Norman Foster.



Potremmo pensare: “E allora? Bisognava fotografare un gruppo: cosa altro si poteva fare? È una foto ‘naturale’”. Guardiamo allora la foto equivalente sul sito di Rogers.



È sempre una foto di gruppo, ma vedete come è diversa? Nella prima abbiamo un gruppo compatto, ma organizzato in modo preciso: l'archistar è in prima fila, al centro; a fianco ci sono tutti i suoi associati; poi i direttori e procedendo verso il fondo, via via, i ruoli inferiori. Il messaggio è: “Siamo un grande gruppo di persone; ma abbiamo una gerarchia interna”.

Nella foto di Rogers non c'è nulla di tutto ciò: c'è un gruppo, ma non ordinato, fluido, in cui ognuno vale come gli altri (tanto che è difficile indentificare Rogers o gli altri associati). Il messaggio è “disordine”, “anarchia”? No, visti i risultati eccellenti: direi più “democrazia”, quella organizzazione partecipata e condivisa che non esclude responsabilità, ma che in uno studio di architettura può favorire la creatività.

È interessante notare come ognuna di queste due alternative, con i suoi pro e i suoi contro, corrisponda esattamente a quella che – sulla base delle conversazioni che ho avuto con alcuni architetti londinesi – è l'immagine percepita dei due studi. Pensate quanto questo è importante anche nell'ottica del recruiting!

Insomma, le scelte a questo livello incidono non poco nel funzionamento e nel successo di una storia.

5. Greimas – Il livello più profondo

Lasciamo da parte, per ora, il livello intermedio, che è quello più “succoso” e passiamo a quello più profondo. Qui, secondo Greimas, c'è il vero motore simbolico della storia, cioè lo scontro fra una coppia di valori opposti (Vita/Morte; Bene/Male; Natura/Cultura – pensiamo al tema dell'ecologia; Vecchio/Nuovo o Innovazione/Tradizione). Di volta in volta il valore che viene considerato positivo dalla storia può essere l'uno o l'altro; certo, è difficile trovare una storia che esalti il Male (ma un testo satanista potrebbe farlo; o pensate a James Bond, che incarna uno strano connubio fra Bene e Morte), ma prendiamo la coppia Vecchio/Nuovo: nei discorsi in cui ci imbattiamo tutti i giorni alcune volte è positiva l'innovazione, altre volte la tradizione. Esistono poi dei casi in cui la storia serve proprio a costruire una mediazione fra due opposti: sono inconciliabili nella realtà, ma il racconto ci fa sperare che una loro armonizzazione è possibile.

Sempre riprendendo l'esempio degli architetti, ci sono grandi studi, che sono percepiti come più commerciali, che propongono come loro valore di base il valore creato per il cliente. E questo ci sembra normale. Ma se

per esempio leggiamo quello che scrive Rogers sul suo sito, ci accorgiamo che il cliente non viene mai citato, e si parla piuttosto di bellezza, di spazi per le relazioni sociali, di ambiente. I valori quindi diventano politici, morali e il discorso prenderà una piega completamente diversa, più adatta a una archistar (quindi non a un architetto “commerciale”). Cosa fa invece Foster? Trova una via di mezzo, che preservi la sua immagine di archistar (che “vola alto”, che è mossa da qualcosa di più del semplice profitto suo e del cliente), ma al tempo stesso lo presenti come un interlocutore affidabile e concreto. I valori che emergono dal discorso di Foster sono quelli di efficacia, efficienza, successo progettuale. Che differenza c’è rispetto al discorso commerciale? Molta, perché qui non si cita più il cliente: Foster agisce così perché ha un ideale (come Rogers), ma questo ideale non è più politico, sociale; consiste invece nel “fare le cose bene”, nell’essere professionali, nella bellezza dell’efficienza per se stessa, come dimostrazione della capacità umana. Insomma, un po’ artista (non dipende dal cliente), un po’ uomo d’affari.

Per dirla tutta dovrei specificare che in realtà Greimas rende le cose un po’ più complicate, perché non parla di semplici opposizioni ma propone una struttura a quattro termini, il “quadrato semiotico”, di cui però non ci occuperemo.

6. Greimas – Il livello intermedio, 1: il modello attanziale

Arriviamo ora, finalmente, al livello intermedio (che Greimas chiama, in modo forse un po’ tecnico, “strutture semio-narrative superficiali”). Qui troviamo la vera e propria grammatica della narrazione, una fase in cui abbiamo strutture più articolate della semplice opposizione di valori, ma ancora abbastanza astratte da poter essere “rivestite” in vari modi (con vari personaggi o ambientazioni, in diversi periodi, con stili diversi, ecc.). Insomma, qui abbiamo il vero e proprio scheletro della storia, che poi dovremo “rimpolpare”.

Il cuore di questo livello è il cosiddetto modello attanziale. Che cosa è? È la versione, molto più generale e quindi ridotta, del modello di Propp.

Greimas identifica sei funzioni narrative, che chiama attanti. Che cosa sono gli attanti? È uno strano nome, è vero, ma serve a distinguerli dagli attori, cioè dai personaggi. I personaggi, per esempio il principe azzurro o James Bond, sono concreti, hanno un nome, un carattere, un’immagine. Un attante è molto più astratto, è una funzione, cioè è un elemento della storia che ricopre un certo ruolo. L’attante, per esempio, è l’Eroe (che può essere Bond, il principe azzurro o una bambina).

Gli attanti sono sei:

- Il Soggetto, cioè quello che prima chiamavamo eroe.
- L’Oggetto di valore, che è la “posta in gioco”, quello che il Soggetto cerca di ottenere o di conservare. Per esempio: la principessa per il principe azzurro; il bottino per i pirati. Ma potrebbe essere anche qualcosa di astratto: il Conte di Montecristo cerca la vendetta, Gilgamesh la vita eterna.
- Il Soggetto incontrerà nel suo percorso degli elementi che gli saranno d’aiuto (quelli che Propp chiamava Donatori); per esempio Robin è l’aiutante di Batman. Anche in questo caso, non è necessario che siano personaggi, ma possono essere cose o concetti astratti: la spada magica aiuta il principe a uccidere il drago; la Forza aiuta Luke Skywalker a distruggere la Morte Nera.
- Così come abbiamo gli Aiutanti, abbiamo anche gli Opponent, cioè gli elementi narrativi che ostacolano la nostra azione. Attenzione: gli Opponent non sono i “Cattivi”, gli “Antagonisti”. Sono semplici ostacoli: se corro per prendere l’autobus e inciampo in una buca, la buca è un Opponent, cioè un ostacolo alla realizzazione del mio piano narrativo.
- Infine abbiamo due attanti molto interessanti. Il primo è il cosiddetto Destinante: colui che dà l’incarico all’Eroe, al Soggetto. È il Re che incarica il Cavaliere di salvare la principessa, rapita dal drago. È il padre di Amleto (o meglio il suo spettro) che gli ordina di vendicarlo (perché non è morto di morte naturale, ma avvelenato dal fratello). Ma, ancora, può essere qualcosa di astratto: il soldato parte volontario per la guerra perché è la Patria che lo chiede (la Patria è il suo Destinante).
- L’ultimo attante è chi riceve l’incarico, il Destinataro, che coincide praticamente con il Soggetto.

Possiamo ora capire meglio la differenza fra attanti e attori. Gli attori, come abbiamo detto, sono personaggi veri e propri; gli attanti sono funzioni, sono ruoli. Fra i due potrebbe non esserci una corrispondenza biunivoca. Per esempio un attante potrebbe essere incarnato da vari attori: i tre moschettieri (tre attori) sono

l’Aiutante di D’Artagnan (un attante); viceversa, due attanti possono convivere in un unico attore: Edmond D’Antes (che poi diventerà il Conte di Montecristo) decide di vendicarsi e quindi è contemporaneamente Destinante e Destinataria/Soggetto. Alcune volte questa sovrapposizione di più attanti in un attore è problematica, perché gli attanti vanno in direzioni diverse: sono i casi in cui il personaggio (come Amleto) vive un conflitto interiore.

Un’ultima parola su un’ulteriore articolazione di questo modello. Per alcuni attanti possiamo avere un anti-attante. Nella maggior parte dei casi ciò significa che il Soggetto ha un Anti-Soggetto, cioè il suo antagonista. Vale a dire un elemento che ha un progetto opposto a quello del Soggetto e che quindi entrerà in conflitto con lui. Ovviamente si tratta di posizioni relative: parliamo di un Soggetto e di un Anti-Soggetto solo perché solitamente scegliamo di raccontare una storia sposando il punto di vista di un personaggio (e quindi di quello che chiamiamo Soggetto); ma potremmo ribaltare il punto di vista e i ruoli si invertirebbero.

A che cosa serve praticamente questo modello? A capire come è strutturata una storia, come vengono proposti i vari personaggi. Ci sono situazioni che possiamo raccontare in modi diversi e in base al modo in cui le raccontiamo vengono percepite e giudicate in modo diverso.

Facciamo qualche esempio. Qualche tempo fa mi è capitato di parlare a un convegno di un’associazione internazionale di biblioteconomia. Si discuteva del modo in cui vengono percepite le biblioteche (delle organizzazioni che, con la progressiva digitalizzazione del sapere, devono essere in parte ripensate se vogliono sopravvivere). Io dissi che la mia impressione è che il discorso che le biblioteche fanno, cioè il modo in cui parlano di sé, è un po’ respingente per l’utente. Proiettai alcune slide. La prima era questa e rappresentava il modo in cui, da un punto di vista narrativo, le biblioteche, queste complesse organizzazioni, si presentano:



L’utente capisce subito che è investito di un compito difficile (riuscire a mettere le mani sul libro di cui ha bisogno) e che la posta in gioco (il sapere) ha un valore estremo, quasi religioso. I bibliotecari, i grandi sacerdoti-guardiani del castello, ci aiuteranno a schivare le tante trappole nascoste e a uscirne vivi (e, forse, con quello che cercavamo). Siamo sicuri che questo sia il modo migliore per parlare delle biblioteche? Che questo incoraggi gli utenti a usarle? Che aumenti il loro gradimento nell’opinione pubblica? Dobbiamo proprio presentare la visita in biblioteca come un compito difficile, mettere il bibliotecario dietro una barriera invalicabile (sottolineando il suo distacco), moltiplicare le soglie architettoniche (altamente simboliche), proporre come unico oggetto di valore il libro (che oggi potremmo tranquillamente scaricare da Internet)? Insomma, che idea di biblioteca stiamo proponendo? Quella del labirinto infernale e segreto del “Nome della Rosa”?



Non ci converrebbe, piuttosto, proporre ruoli diversi o nuove poste in gioco (oltre ai libri), come una conoscenza condivisa, la produzione partecipativa del sapere, un'esperienza di relazioni umane? Insomma, il modello della biblioteca come luogo di scambio?



Ma facciamo quale altro esempio, per comprendere meglio come usare il modello attanziale. Molti anni fa un bravissimo semiologo francese, purtroppo scomparso, Jean-Marie Floch, pubblicò un articolo in cui raccontava una ricerca che aveva fatto per alcune case farmaceutiche che producevano psicofarmaci (anti-depressivi, ansiolitici, ecc.). Queste aziende spendevano non poco per far pubblicare su riviste specializzate, rivolte ai medici, le pubblicità di alcuni dei loro prodotti. Il problema era che si erano accorte che, per qualche motivo che era da scoprire, queste pubblicità non erano molto efficaci, anzi ogni tanto finivano per indispettare i medici. Perché? Per scoprirlo Floch prende un centinaio di queste pubblicità e comincia ad analizzarle. Man mano che procede con questo lavoro, si accorge di una cosa interessante e cioè che quasi tutte appartengono a una di queste

categorie: 1) quelle che rappresentano uno stato di disagio (l'ansia, la depressione); 2) quelle che rappresentano il paziente guarito (felice, allegro, ecc.); 3) quelle, più rare, che rappresentano il prima e il dopo, cioè accostano un'immagine che rappresenta il disagio e una che rappresenta il paziente guarito. Qual è il problema? In termini semiotici si direbbe che si tratta sempre di enunciati di stato e mancano gli enunciati del fare. Tradotto: rappresentiamo delle situazioni e non delle azioni (cioè il fare che trasforma le situazioni, che ci permette di passare da uno stato all'altro). Rappresentiamo dei soggetti (i pazienti) con o senza l'oggetto di valore (la salute), ma non sappiamo come si passi da uno stato all'altro, cioè come questi pazienti guariscano. Come sono guariti? O, in termini narrativi, chi è l'Eroe che ha compiuto l'azione che ha permesso il lieto fine? Insomma, la storia raccontata ha un bel buco nel mezzo e non definisce tutti gli attanti. Soprattutto, non permette ai medici di capire qual è il loro ruolo. Il medico si chiede: e io? Qual è il mio posto in questa storia? Io sono l'Eroe, che guarisce il paziente? O l'Eroe è il farmaco e io sono solo il suo aiutante, perché lo somministro al paziente? O l'Eroe è il paziente, che deve comunque affrontare un percorso personale, e sia io che il farmaco siamo aiutanti? Non c'è una risposta migliore: tutte e tre le alternative avrebbero rappresentato strategie che avevano dei pro e dei contro e che sarebbe state adatte a certe situazioni e meno ad altre. Ma la cosa importante era non lasciare indefiniti questi aspetti. Il lettore (il medico, in questo caso) si aspetta una storia completa, chiara e di fronte a questi vuoti è disorientato o, peggio, incomincia ad assegnare ruoli in base alle sue preferenze (e questo potrebbe essere un vero e proprio boomerang per l'azienda che viene pubblicizzata).

7. Greimas – Il livello intermedio, 2: lo schema narrativo canonico

Stiamo quasi arrivando alla fine e vorrei dirvi qualcos'altro su questo livello intermedio del sistema di Greimas. Al modello attanziale, infatti, si connettono altri modelli, altri schemi che completano il quadro. Uno, anch'esso fondamentale, è il cosiddetto "schema narrativo canonico", cioè la struttura di base, in quattro fasi, di ogni narrazione.

Secondo Greimas in ogni narrazione si susseguono idealmente quattro fasi:

- La Manipolazione o Contratto, in cui – come abbiamo visto – il Destinante dà un incarico al Soggetto
- La Competenza, in cui il Soggetto deve dotarsi dei mezzi e delle capacità che sono necessarie per compiere l'azione. Il principe, ricevuto l'incarico dal re, non parte all'arrembaggio: probabilmente dovrà prima conquistare (con una prova intermedia) la spada magica, l'unica arma che può uccidere il drago, e dovrà scoprire dal vecchio saggio dove il drago si nasconde. Alcune volte è proprio la parte della competenza quella più interessante: per esempio nei romanzi di formazione (il ragazzo impara ad essere adulto) o in un film di guerra come "Full Metal Jacket" (in cui tutto il primo tempo è dedicato all'addestramento dei Marines).
- La terza fase è quella della Performance, cioè l'azione propriamente detta, l'azione eroica compiuta dal Soggetto (per esempio il principe lotta contro il drago e lo uccide; la Fiat produce la Panda).
- La quarta fase è quella della Sanzione, in cui si riconosce all'eroe il suo successo e lo si premia: il principe sposa la principessa. Alcune volte anche questa fase è problematica: Ulisse riesce a tornare a casa, ma deve ancora affrontare i Proci. E anche quando li ha uccisi tutti la sua avventura non è finita: Penelope non si fida e lui deve trovare un modo per farsi riconoscere, per convincerla che è veramente Ulisse. Altre volte, ancora, l'eroe non riceve il compenso, il suo premio viene usurpato da un finto-eroe, ecc. ecc.

Questo è uno schema logico. Non deve essere per forza presente in tutte le storie. Ci possono essere dei flashback, che anticipano alcune fasi. Ci possono essere fasi che si espandono o contraggono. Ci possono essere dei veri e propri salti: un film di guerra può cominciare nel mezzo di una battaglia, senza che lo spettatore veda la fase in cui il protagonista, di fronte alla bandiera, decide di arruolarsi (Manipolazione) o si addestra (Competenza).

Questo schema poi può essere ulteriormente articolato. Per esempio Greimas non parla semplicemente di Manipolazione, ma aggiunge che esistono quattro principali strategie di Manipolazione:

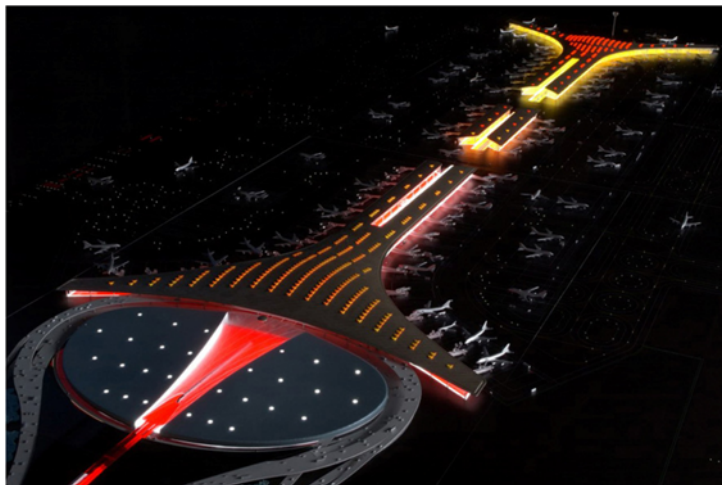
- La promessa: ti prometto un premio o delle conseguenze positive se fai questa cosa
- La minaccia: ti prometto una punizione o delle conseguenze negative se non fai questa cosa

- La seduzione: se fai questa cosa dai un'immagine positiva di te
- La provocazione: se non fai questa cosa dai un'immagine negativa di te ("Scommetto che non sei capace di...").

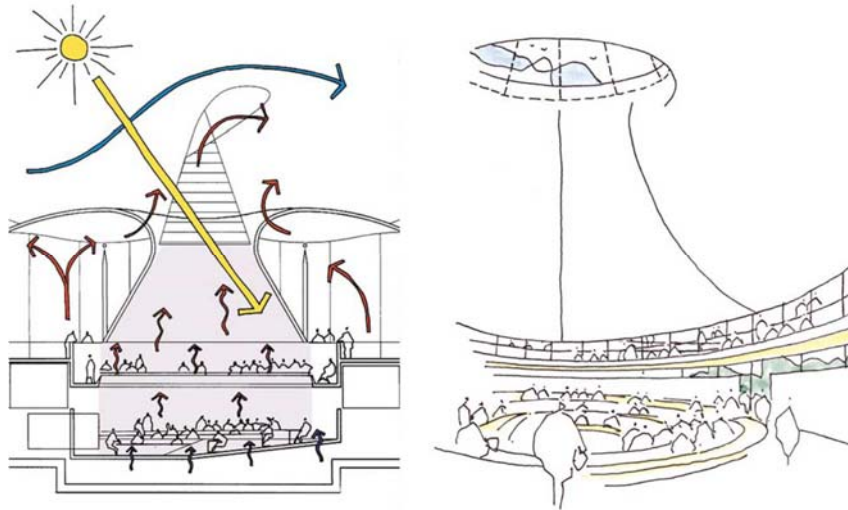
Oppure specifica che nella fase di Competenza sono quattro le principali "abilità" che dobbiamo acquisire: il Volere (cioè la volontà di compiere un'azione), il Dovere (cioè, in mancanza di volontà, l'obbligo di compierla, per es. il nostro impegno nei confronti della famiglia o della Patria), il Sapere (come faccio a realizzare l'azione?), il Potere (gli strumenti materiali e la capacità pratica di compiere l'azione).

Se torniamo all'esempio degli architetti possiamo vedere come applicare in modo utile, insieme al modello attanziale, lo schema narrativo canonico.

Come abbiamo già visto, i discorsi di Norman Foster e Richard Rogers sono diversi: il primo è basato su valori economico-pratici (efficacia/efficienza, professionalità), il secondo su valori politico-sociali. Ma le differenze non si fermano qui. Il primo (Foster) punta molto sui progetti già realizzati, sui successi ottenuti (è diventato "Sir"!): cioè – ora sappiamo – punta sulla Competenza (so progettare e realizzare, ve lo dimostra quello che ho già fatto) e sulla Sanzione (guardate che cosa ho già realizzato e quanti premi!). Rogers, invece, nel suo discorso punta molto di più sul racconto della progettazione, sul work-in-progress (la vita dell'architetto è progettare, è creare), cioè sulla fase della performance. E questo lo si nota non solo leggendo i testi in cui parlano della loro attività, ma guardando anche il tipo di immagini che scelgono. Tanti anni fa, quando era solo un progetto, il nuovo aeroporto di Pechino appariva così sul sito di Foster: come una modellazione 3D iper-realistica, che sembrava quasi una foto. In altre parole: come se l'aeroporto, ancora solo su carta, fosse già realizzato.



Al contrario, anche dopo la sua costruzione e inaugurazione, per parlare dell'Assemblea nazionale del Galles Rogers usava soprattutto schizzi e progetti, come a sottolineare che l'essenza del suo lavoro è la creazione, la progettazione.



Anche il modo in cui parlano dell'architettura è diverso, e in linea con quanto abbiamo già visto. Per Foster l'architettura è un fine in se stesso: il bel palazzo o uno spazio urbano funzionale è il suo scopo, cioè il suo Oggetto di valore (l'architetto come artista). Per Rogers, invece, l'architettura è solo un modo per facilitare i rapporti umani e sociali, per aiutare le persone a godere gli spazi pubblici e privati e condurvi vite felici. Insomma, l'architettura è solo un Aiutante del Soggetto (la gente) che ha come Oggetto di valore una vita felice.