



17 e 18 marzo 2015

lezioni 7 e 8
strutture semio-narrative
superficiali

1. Modello attanziale
2. Enunciati e programmi narrativi
3. Schema narrativo canonico
4. Modalizzazioni

Premessa - Le strutture semio-narrative di superficie

		Componente sintattica	Componente semantica
Strutture semio-narrative	<i>Livello profondo</i>	Operazioni sul quadrato (affermazione/negazione)	Quadrato semiotico (come sistema semantico)
	<i>Livello superficiale</i>	Sintassi antropomorfa (attanti, modalità, PN)	Valori investiti su Ov
Strutture discorsive		Attorializzazione Temporalizzazione Spazializzazione Osservazione, focalizzazione Aspettualizzazione	Temi Figure Punti di vista



Manifestazione

Al livello semio-narrativo di superficie troviamo elementi più astratti di quelli del livello discorsivo. Non abbiamo più luoghi, spazi, oggetti e personaggi nominabili, ma concetti astratti come Soggetto, Azione, Oggetto...

Cominciamo a vedere quali elementi si incontrano a questo livello...

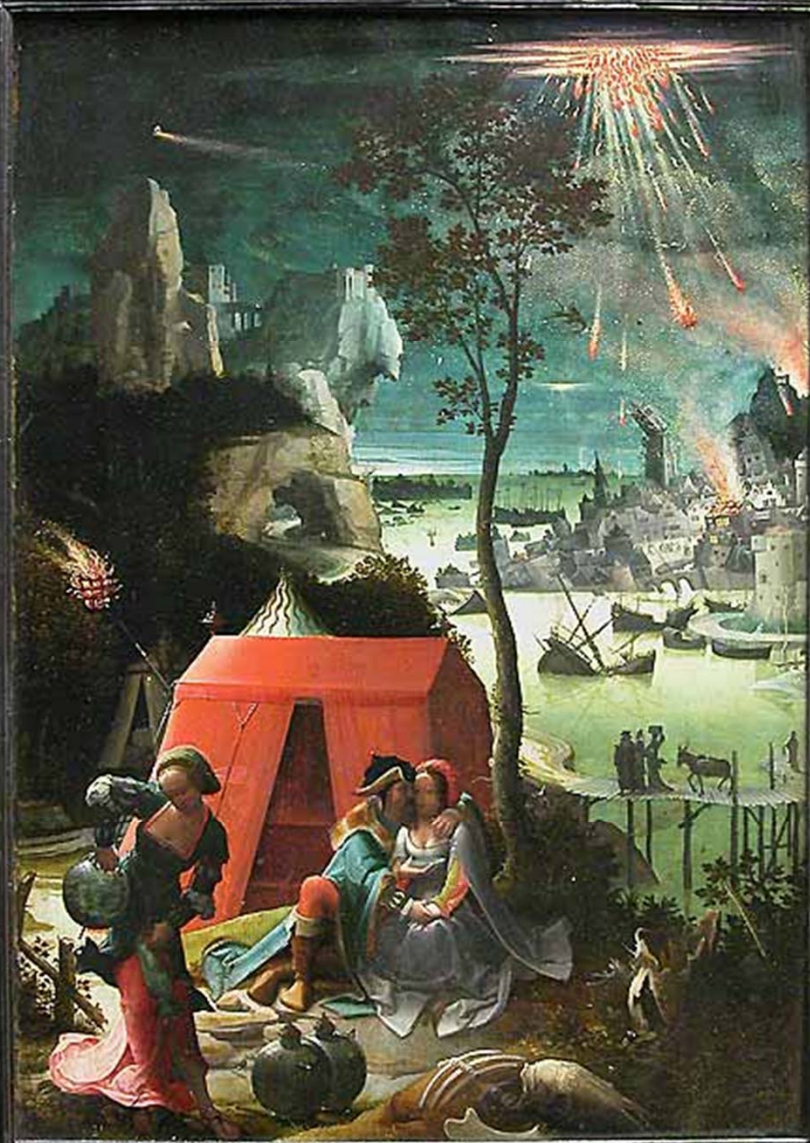
Innanzitutto abbiamo il **Soggetto**, cioè un elemento che o si trova in una certa situazione (statica) o compie determinate azioni.

Nella semiotica di Greimas, la presenza del Soggetto implica necessariamente un altro elemento che chiamiamo **Oggetto di valore** (o semplicemente Oggetto). Che cos'è?

È un **oggetto che ha un valore per il Soggetto**. È cioè importante per il Soggetto, o perché gli permette di essere felice, di raggiungere il suo scopo o perché, al contrario, lo rende infelice e deve liberarsene o fuggire da esso.

Per esempio:

- 1) Edmond Dantès cerca il tesoro dell'isola di Montecristo, che è il suo Oggetto di valore (euforico).



2) Loth e la sua famiglia si allontanano dalla città di Sodoma che è il loro Oggetto di valore (disforico).

L'Oggetto di valore **non deve necessariamente essere un oggetto concreto.**

Potrebbe essere una persona (il principe che cerca di salvare la sua principessa) o un concetto astratto (Edmond Dantès cerca la sua vendetta; un malato cerca di scappare alla malattia...).

Quando il Soggetto ha il suo Oggetto di valore si dice che Soggetto (S) e Oggetto (O) sono **congiunti**.

Il simbolo è \cap

Esempio: Edmond Dantès (S) ha trovato il tesoro di Montecristo (O)

$S \cap O$

Quando il Soggetto non ha il suo Oggetto di valore si dice che Soggetto (S) e Oggetto (O) sono **disgiunti**.

Il simbolo è U

Esempio: Al principe (S) è stata rapita la principessa (O)

S U O

Questo è un **enunciato di stato**.

Di solito ciò che fa scattare la narrazione è il fatto che il Soggetto è disgiunto dal suo Oggetto di valore e vuole congiungersi con esso, o viceversa.

Esempi:

1) Al principe è stata rapita la principessa ($S \cup O$), ma vuole ritrovarla ($S \cap O$);

2) Il protagonista è malato ($S \cap O$) e vuole liberarsi dalla malattia ($S \cup O$).

Questo volersi congiungere (o disgiungere) con l'Oggetto di valore da parte del Soggetto è il **Programma narrativo (PN)** del Soggetto.

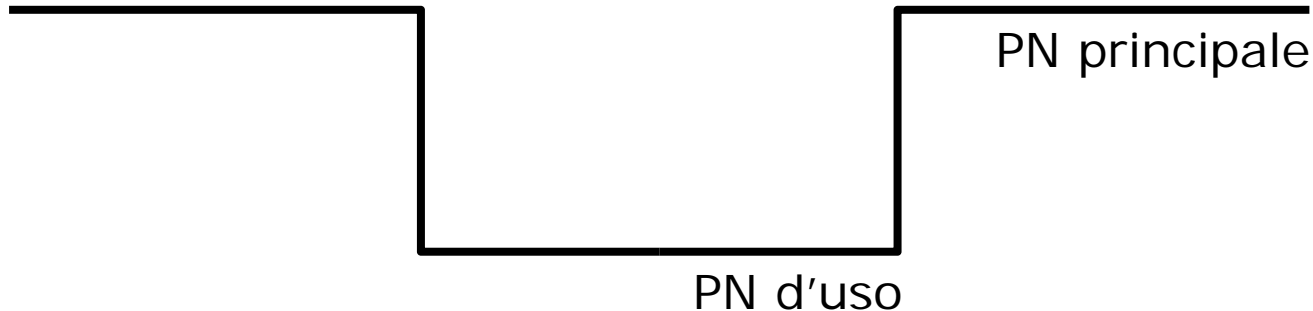
Per esempio:

1) Il PN del principe è liberare la principessa (cioè ricongiungersi con essa);

2) Il PN di Edmond Dantès è vendicarsi (congiungersi con la vendetta o disgiungere i suoi avversari dalla Vita o dalla Felicità).

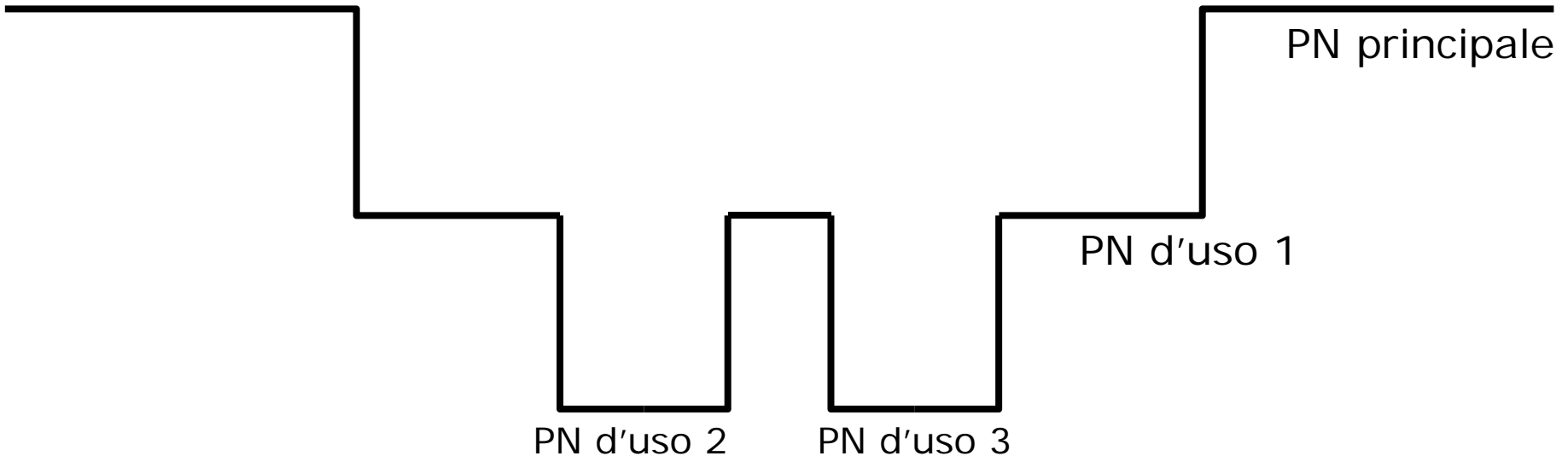
Le narrazioni, però, sono di solito delle strutture complesse in cui per realizzare il suo PN principale il Soggetto dovrà realizzare prima dei PN **secondari**, detti **PN d'uso**.

Esempio: per liberare la principessa (PN principale) il principe deve uccidere il drago che la difende (PN d'uso).



Ovviamente potremo avere più PN d'uso annidati.

Esempio: per liberare la principessa (PN principale) il principe deve uccidere il drago che la difende (PN d'uso 1), ma per uccidere il drago deve prima impadronirsi della spada magica (PN d'uso 2) e dell'elmo fatato (PN d'uso 3).



Per riuscire a congiungersi (o disgiungersi) con l'Oggetto di valore il Soggetto deve **compiere delle azioni**.

Per esempio: il principe (S1) fa in modo di congiungersi (cioè deve congiungere se stesso) con la principessa (O1).

$S1$ fa in modo che $(S1 \cap O1)$

Sostituiamo "fa in modo che" con una freccia e otterremo un tipico **enunciato del fare**:

$S1 \rightarrow (S1 \cap O1)$

Esempio: per salvare la principessa (O1) il principe (S1) deve realizzare un PN d'uso, cioè deve uccidere il drago (S2). In altre parole deve disgiungere il drago dalla Vita (O2 – la Vita è Oggetto di valore per il drago).

$$S1 \rightarrow (S2 \cup O2)$$

Con questo sistema possiamo “trascrivere” molte delle situazioni tipiche dei racconti:

Furto: $S1 \rightarrow [(S1 \cap O) \text{ e } (S2 \cup O)]$

(S1 si congiunge con O sottraendolo a S2)

Dono: $S1 \rightarrow [(S1 \cup O) \text{ e } (S2 \cap O)]$

(S1 si priva di O per darlo a S2)

Scambio: $S1 \rightarrow (S2 \cap O1) \text{ e } S2 \rightarrow (S1 \cap O2)$

(S1 dà a S2 O1 e in cambio riceve O2)

C'è un caso particolare che viene detto **comunicazione partecipativa**.

In questo caso il Soggetto dà a un altro Soggetto qualcosa, ma **senza dovervi rinunciare**, come accade invece nel dono.

Abbiamo una situazione iniziale di questo tipo:

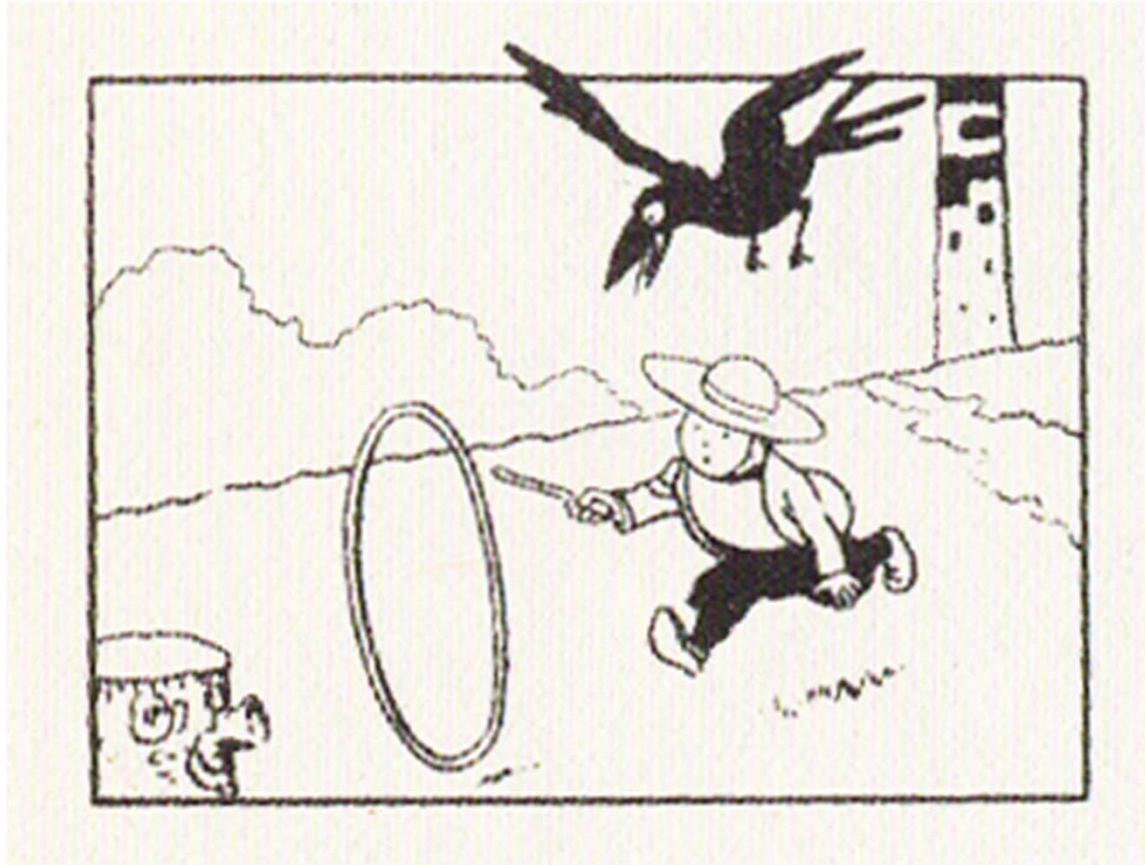
$(S1 \cap O)$ e $(S2 \cup O)$

Che viene modificata da:

$S1 \rightarrow [(S1 \cap O) \text{ e } (S2 \cap O)]$

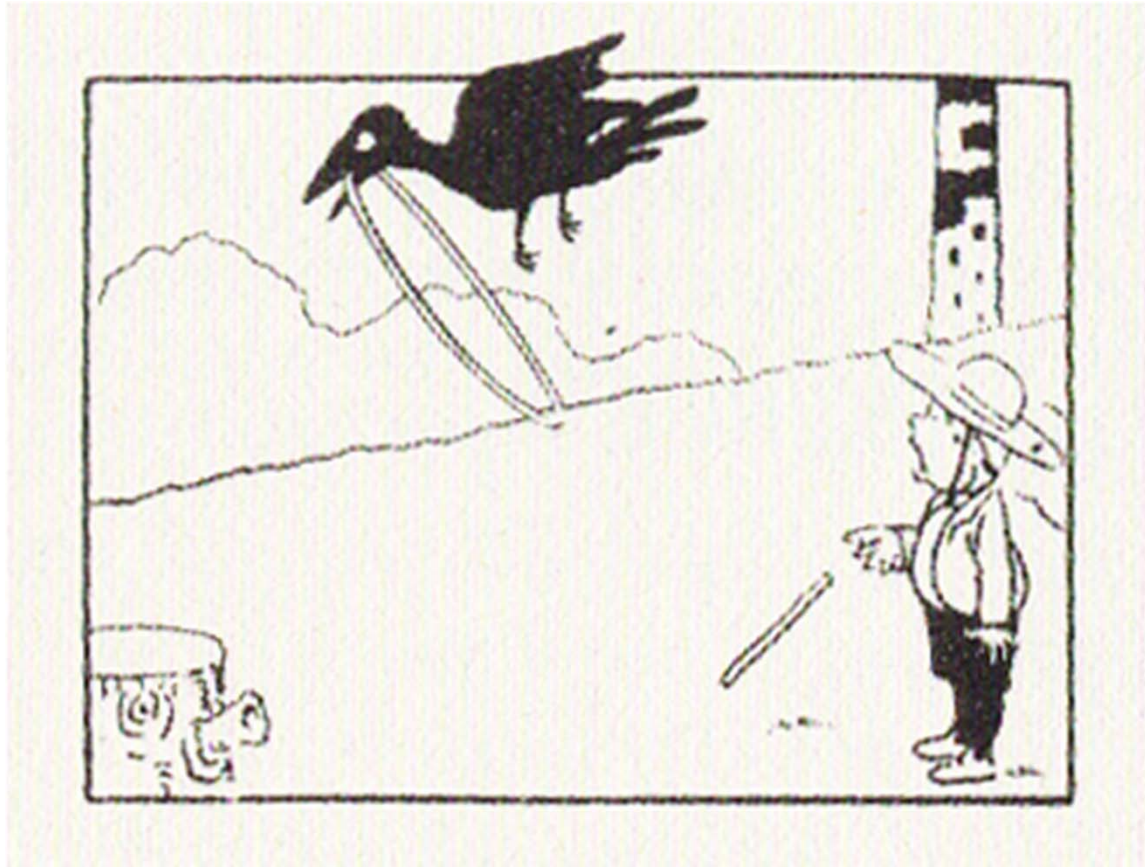
È il caso, ad esempio, delle informazioni: se ti do un'informazione non devo rinunciarvi.

Esempio: *Un nido confortevole*

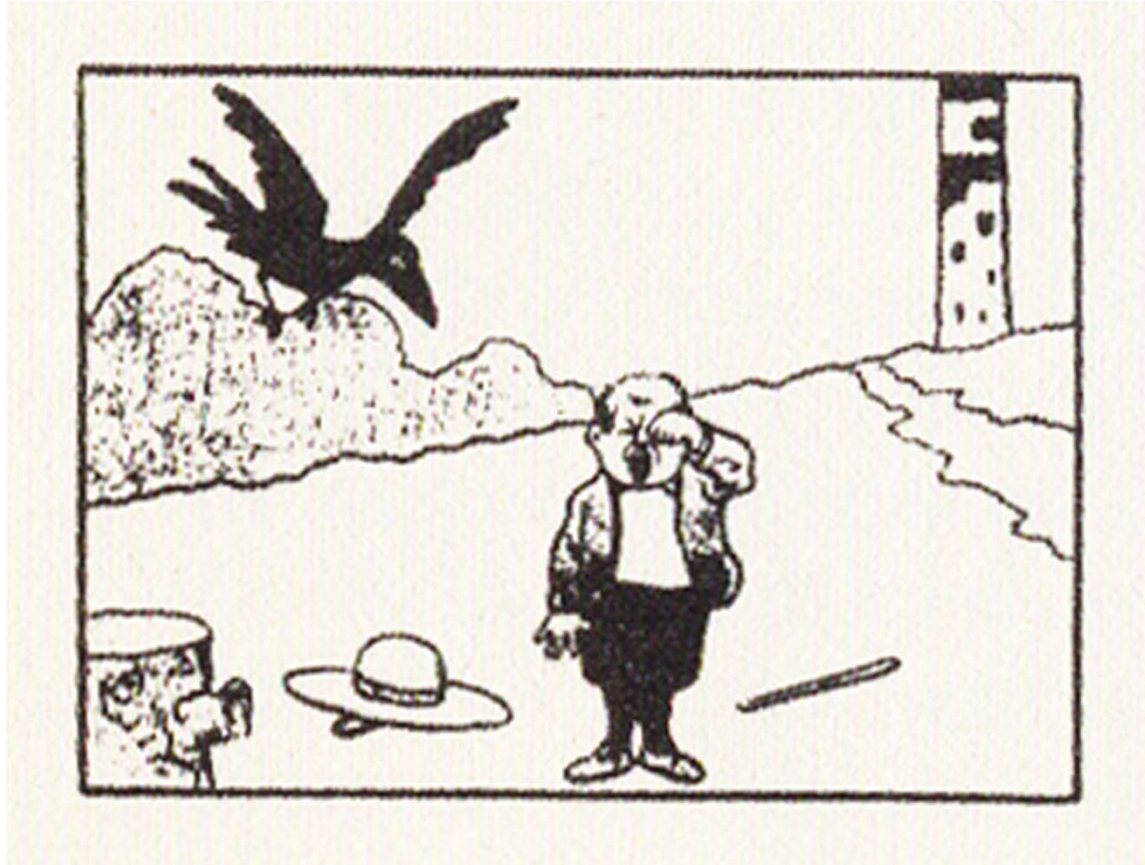


Jean-Marie Floch ha analizzato una tavola dell'illustratore francese Benjamin Rabier dal titolo *Un nido confortevole* (cfr. Floch, *Bricolage*, Meltemi, Roma 2006)

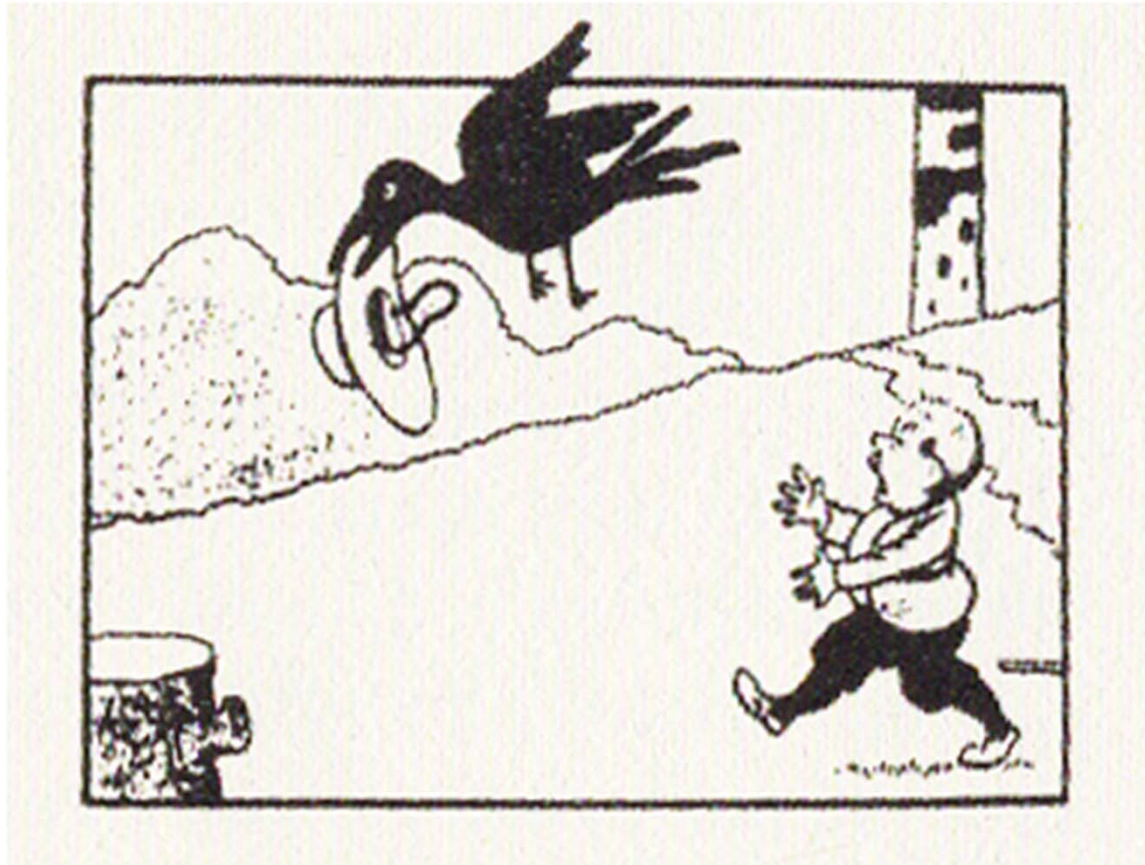
Esempio: *Un nido confortevole*



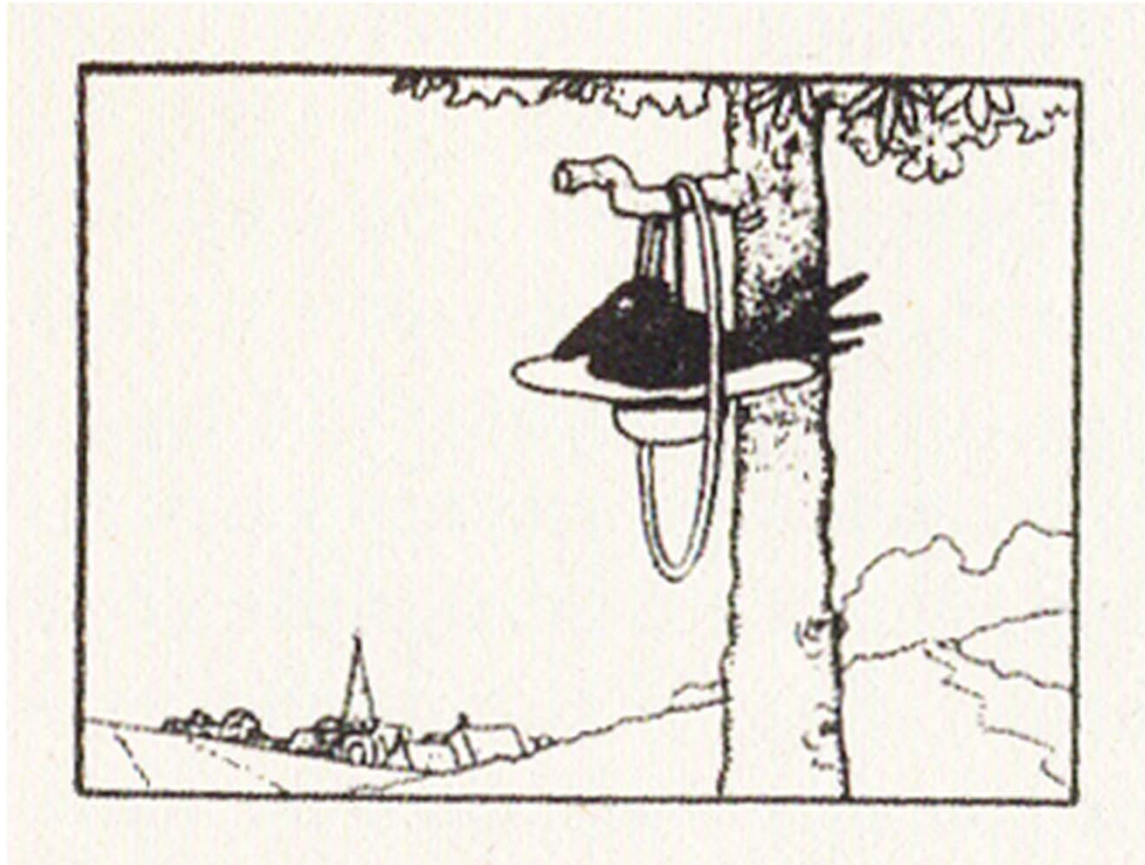
Esempio: *Un nido confortevole*



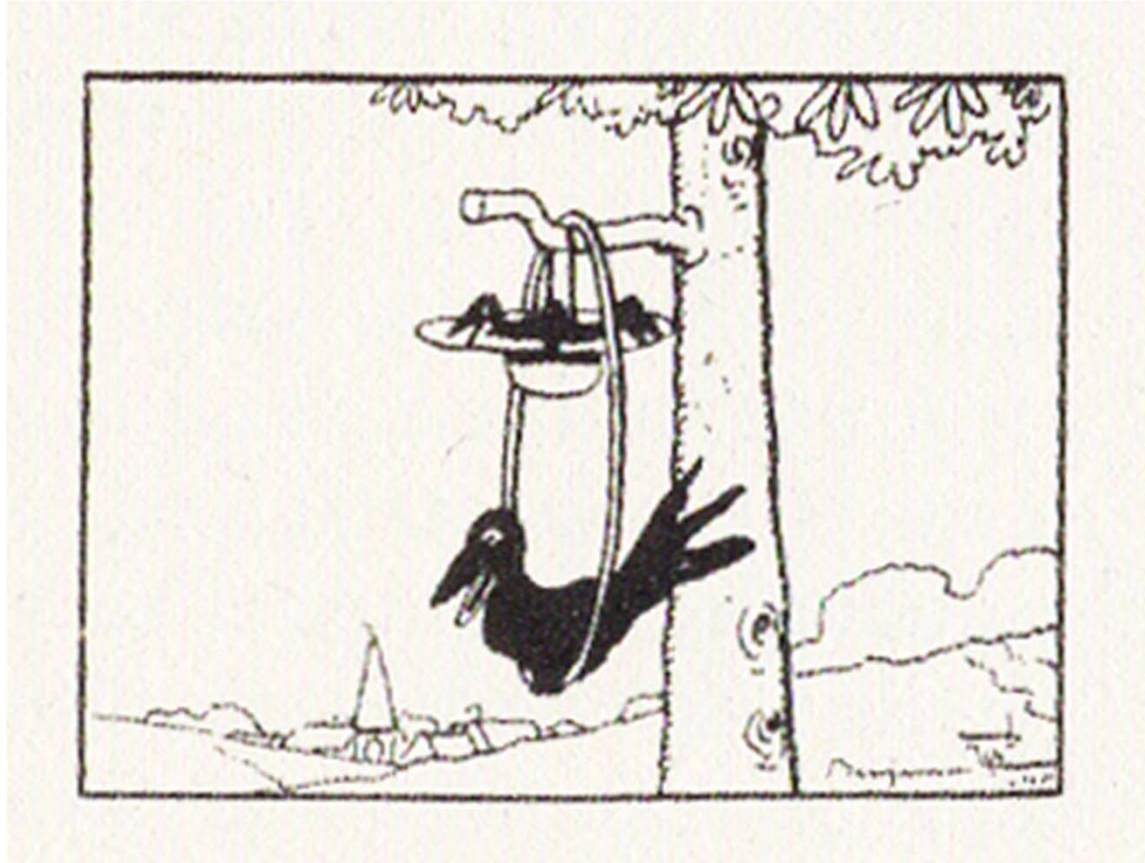
Esempio: *Un nido confortevole*



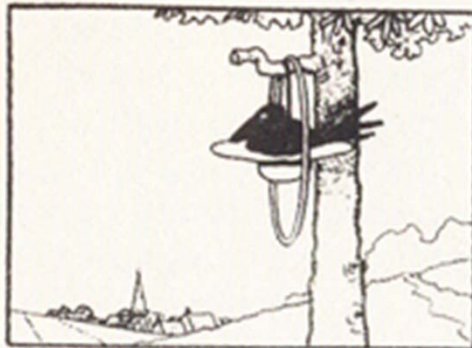
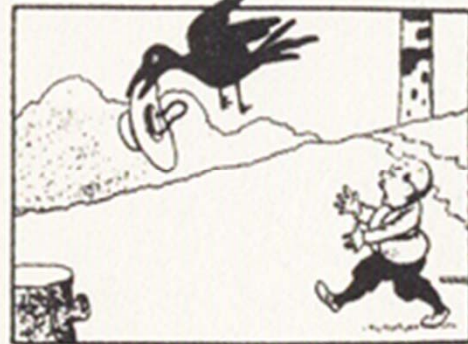
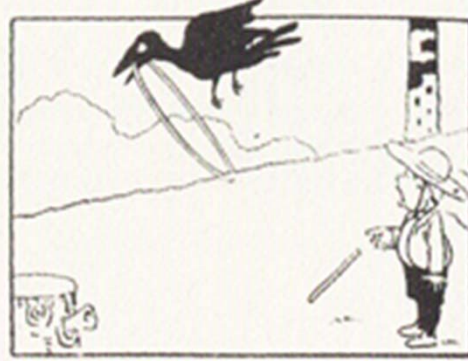
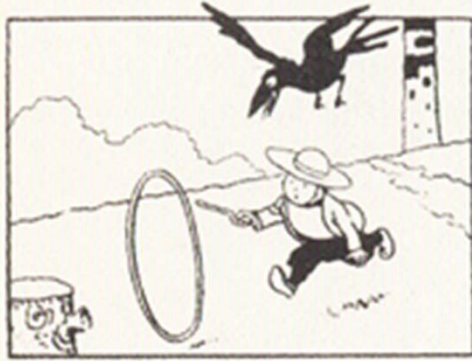
Esempio: *Un nido confortevole*



Esempio: *Un nido confortevole*



Esempio: *Un nido confortevole*



Proviamo ora a fare una trascrizione di questa piccola storia illustrata grazie agli strumenti della semiotica greimasiana.

Chiamiamo:

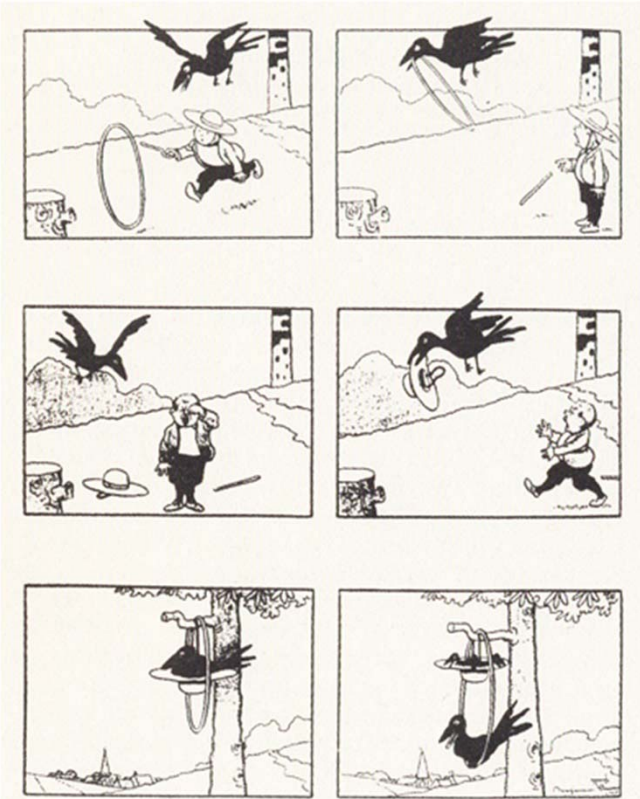
S1 = corvo

S2 = bambino

S3 = piccoli del corvo

O = cerchio + cappello (possiamo associarli)

Esempio: *Un nido confortevole*



Nelle vignette 1-4 abbiamo la tipica situazione del **furto**.

Situazione iniziale:

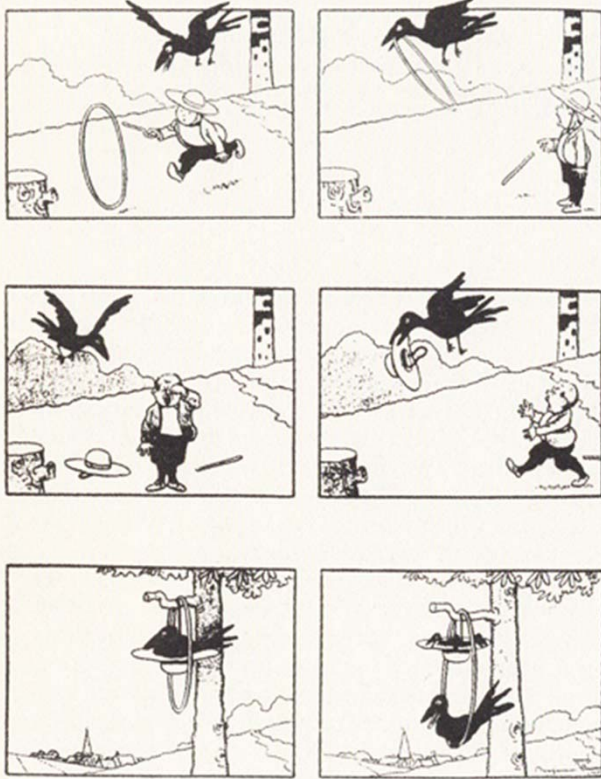
$(S1 \cup O)$ e $(S2 \cap O)$

Azione del corvo

$S1 \rightarrow [(S1 \cap O) \text{ e } (S2 \cup O)]$

Il furto dà un **valore disforico** a questa parte della narrazione.

Esempio: *Un nido confortevole*



Nella vignetta 5 il corvo cova la nidiata. Quando i piccoli nascono lascia loro il cappello, ma questo non significa che debba rinunciare alla comodità del nido, perché può appoggiarsi all'anello. Abbiamo quindi una **comunicazione partecipativa**, che ha solitamente un **valore euforico**.

$S1 \rightarrow [(S1 \cap O) \text{ e } (S3 \cap O)]$

La narrazione, apertasi con un'azione disforica, si chiude con un'azione euforica; quindi con un **lieto fine**.

Oltre al Soggetto e all'Oggetto abbiamo altri elementi narrativi.

Aiutante: qualunque personaggio, cosa o situazione che aiuti il Soggetto a realizzare un PN.

Opponente: qualunque personaggio, cosa o situazione che ostacoli il Soggetto nella realizzazione di un PN.

Inoltre ogni elemento può avere il suo opposto.

Se il principe, che vuole liberare la principessa, è il nostro Soggetto il drago sarà il suo Anti-Soggetto, perché ha un PN opposto (vuole tenere prigioniera la principessa).

Quando introdurremo il Destinante e il Destinatario vedremo che si può parlare anche di Anti-Destinante e Anti-Destinataro.

In genere, invece, non abbiamo Anti-Oggetti, Anti-Aiutanti o Anti-OppONENTI.

Soggetto, Oggetto, Aiutante e Oppositore, che finora abbiamo chiamato elementi della narrazione, si chiamano più propriamente **attanti**.

Questo per distinguerlo dagli attori (che sono dei veri e propri personaggi, che coincidono con elementi del mondo). Come abbiamo già detto, infatti, gli attanti non corrispondono necessariamente a dei personaggi e sono delle **semplici funzioni narrative**.

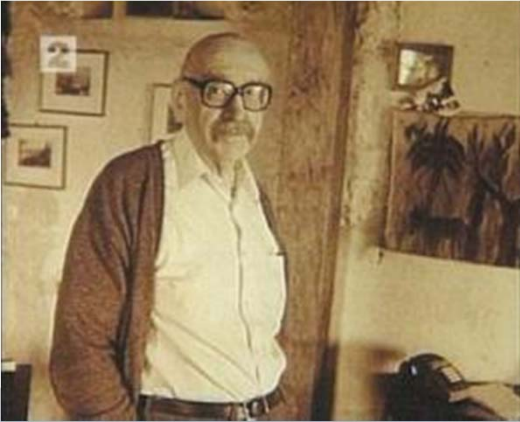
Possiamo avere diversi tipi di rapporti fra attanti e attori...

La situazione in cui ogni attante corrisponde a un attore è tipica delle fiabe, che hanno una struttura dei personaggi più semplice (ognuno svolge una funzione diversa).

Per esempio, il principe è il Soggetto, il drago l'Anti-Soggetto, la principessa l'Oggetto, ecc.

Ci possono essere situazioni in cui un attante è incarnato da più attori. Per esempio i tre moschettieri corrispondono a un unico attante: l'Aiutante di D'Artagnan.

Ci possono essere anche situazioni in cui un attore incarna più attanti (vedere il caso successivo di Dantès che è contemporaneamente Destinante e Destinataria).



Greimas cerca di adattare l'idea di Propp a **tutti i tipi di narrazione** (e non solo alla fiaba di magia russa).

Ne risulterà ovviamente uno schema più semplice e più flessibile, composto da **funzioni meno numerose e più generali**.

È lo **schema narrativo canonico**.

Lo schema narrativo canonico

Manipolazione

Qualcuno fa fare qualcosa a qualcun altro (l'eroe)



Competenza

Qualcuno (l'eroe) acquista la possibilità di fare qualcosa



Sanzione

Chi ha compiuto l'azione è premiato, non premiato o punito.



Performance

Qualcuno (l'eroe) fa qualcosa

Nella fase della Manipolazione **qualcuno dà l'incarico a qualcun altro di compiere un'azione.**

Chi dà l'incarico viene detto **Destinante**. Chi riceve l'incarico (e che sarà, solitamente, anche il Soggetto delle fasi successive) si chiama **Destinatario**.

Esempio: il Re (Destinante), padre della principessa rapita, chiede/convince/ordina (diversi tipi di Manipolazione) il cavaliere (Destinatario) di liberarla.

Destinante e Destinatario sono gli ultimi due **attanti** del modello greimasiano (gli altri sono il Soggetto, l'Oggetto, l'Aiutante e l'Opponente)

Come sappiamo gli attanti non devono necessariamente corrispondere a dei personaggi in carne ed ossa.

Per esempio, il Destinante di un cavaliere (Destinatario) che parte per le crociate può essere la Fede.

In altri casi il Destinante e il Destinatario coincidono...
Edmond Dantès, quando decide di vendicarsi, si dà un compito: è il Destinante di se stesso.

“E arrivato nella sua cella cadde sul letto, dove la sera il carceriere lo ritrovò seduto, con gli occhi fissi, i lineamenti contratti, immobile e muto come una statua.

Nelle ore di meditazione, che erano trascorse come secondi, **aveva preso una terribile risoluzione e fatto un formidabile giuramento!**”

(A. Dumas, *Il conte di Montecristo*, Mondadori)

...Edmond Dantès, quando decide di vendicarsi, si dà un compito: è il Destinante di se stesso.

Nella fase della Competenza il Soggetto deve acquisire tutti i mezzi che gli serviranno per compiere l'impresa finale.

La **Performance** è l'azione vera e propria, il nucleo del racconto (il principe uccide il drago e libera la principessa).

La **Sanzione**, invece, è la fase finale che sancisce, appunto, il successo del Soggetto (il principe torna al castello in trionfo e sposa la principessa). Ovviamente è anche possibile che la sanzione sia negativa (perché il Soggetto ha fallito) o che non ci sia affatto (il Soggetto non vede riconosciuto il suo successo).

Non è necessario che tutte le fasi dello schema siano sempre manifestate. Alcune volte, per esempio, la narrazione può cominciare dalla Competenza (e si presuppone che ci sia stata una Manipolazione) o addirittura dalla Performance (per esempio, un *combat movie*).

Altre volte, invece, la narrazione si concentra sulle fasi iniziali e non si arriva mai alla Performance e alla Sanzione (per esempio nel *Il deserto dei Tartari* di Buzzati).

Singole fasi

Anche in pittura, spesso, un dipinto rappresenta solo una delle fasi della narrazione.



Manipolazione

L'angelo è il messaggero di Dio (Destinante) che dà a Maria l'incarico di partorire Gesù.



Competenza

Durante la Pentecoste lo Spirito Santo dà agli Apostoli la capacità di parlare tutte le lingue e quindi di poter compiere la loro performance (diffondere il Cristianesimo).



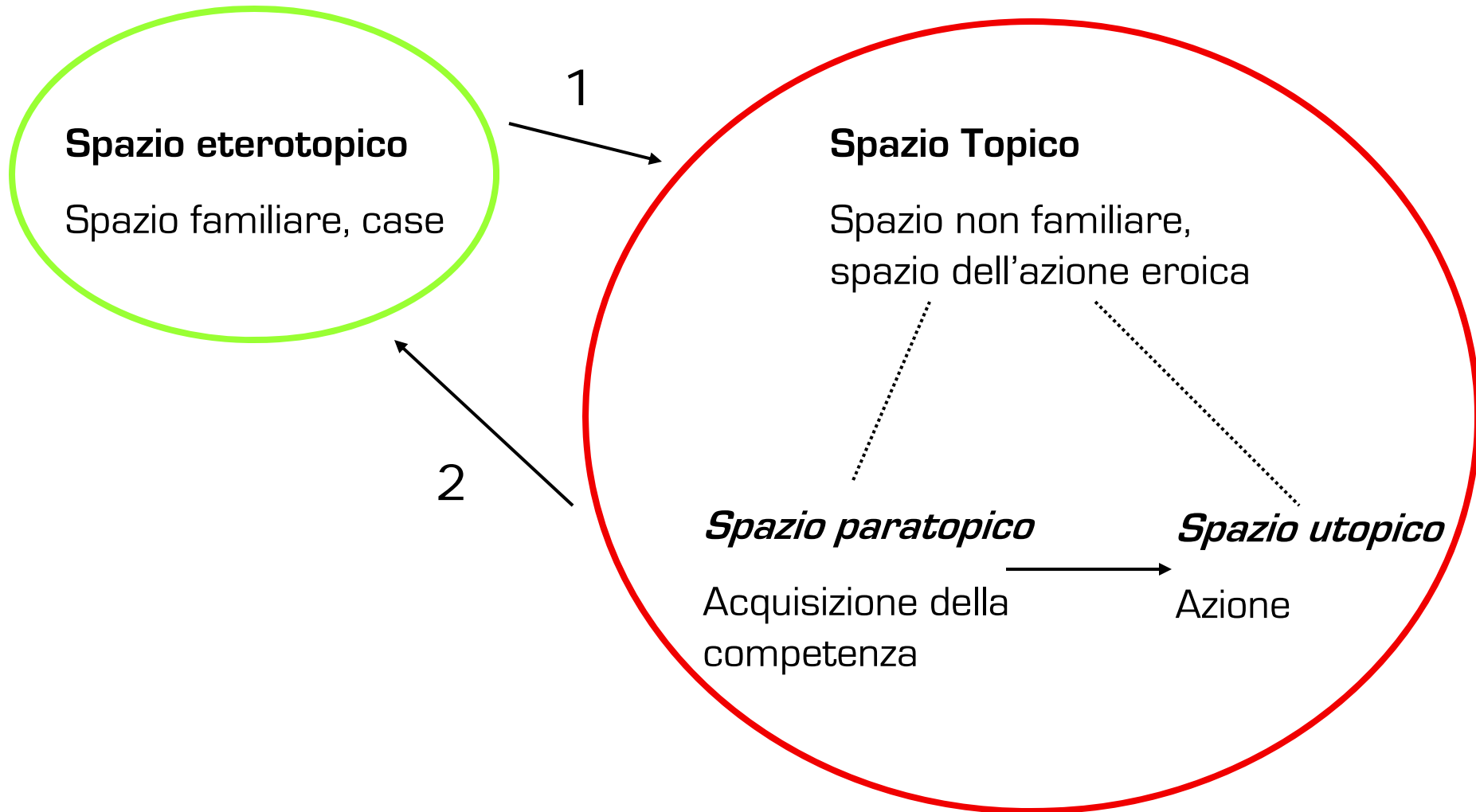
Performance



Sanzione

Adamo ed Eva vengono cacciati dal Paradiso Terrestre (Sanzione negativa) per aver mangiato la mela (Performanza) e aver così infranto il patto che avevano stretto con Dio (Destinante).

Gli spazi nella narrazione



La modalizzazione introducono un certo **“spessore psicologico”** negli attanti.

Un soggetto, infatti, non è solo un elemento narrativo che si trova in certe situazioni e/o compie certe azioni. Avrà anche dei desideri che lo spingono verso certi Oggetti o degli obblighi che lo portano a compiere determinate azioni. Inoltre per poter compiere queste azioni dovrà avere i mezzi necessari (per esempio la spada magica per uccidere il drago) e/o sapere come portarle a termine.

Le **modalità** servono proprio a descrivere queste caratteristiche dell'attante. Sono quattro e vengono indicate con i verbi modali più diffusi nelle varie lingue.

Dovere: rappresenta la sfera degli obblighi dell'uomo (nei confronti della società, di se stesso o dei suoi cari, della religione...).

Volere: è la sfera dei desideri.

Sapere: è la sfera delle conoscenze.

Potere: i mezzi materiali (capacità fisiche o strumenti) che permettono di compiere azioni.

Se l'attante possiede una o più di queste modalità si dice che è **modalizzato secondo quella modalità**.

Per esempio, finora abbiamo parlato del principe che parte per salvare la principessa. Ma perché il principe parte?

Perché ama la principessa e desidera salvarla o perché sa che salvandola avrà la gloria che cerca da sempre (il Soggetto è modalizzato secondo il Volere)?

Perché ha giurato al Re (Destinante) che lo farà o perché glielo impone il suo status di soldato (il Soggetto è modalizzato secondo il Dovere)?

Perché ha giurato al Re che lo farà e, inoltre, ama la principessa (il Soggetto è modalizzato secondo il Dovere e secondo il Volere).

Continuiamo...

Il principe vuole e/o deve salvare la principessa (PN principale). Per farlo deve uccidere il drago (PN d'uso). Ma non sa come fare, perché il drago è invulnerabile.

Ma un Mago (Aiutante) gli rivela che per uccidere il drago deve avere la spada magica (prima informazione) e gli spiega dove può trovarla (seconda informazione). Ora il principe ha tutte le informazioni necessarie (è modalizzato secondo il Sapere).

Quando riesce a conquistare la spada è finalmente in grado di uccidere il drago (è modalizzato secondo il Potere).

La modalizzazione, quindi, è tipica della fase della Competenza, perché rappresenta le caratteristiche (psicologiche, fisiche, ecc.) che il Soggetto deve avere per poter passare all'azione.

Le narrazioni spesso sono differenti proprio perché i loro attori hanno "equipaggiamenti" modali differenti.

C'è una differenza fra Volere e Dovere da un lato e Sapere e Potere dall'altro.

Le prime due modalità, infatti, vengono dette **virtualizzanti**, mentre le altre due sono **attualizzanti**...

Un programma narrativo è detto *virtualizzato* quando la manipolazione ha fatto sì che il soggetto abbia cominciato ad aderire ai valori proposti dal Destinante: in altre parole il Destinante ha instaurato nel Soggetto un *voler fare* o un *dover fare*. Non si tratta ancora di rendersi capaci di affrontare l'azione ma il PN è comunque virtualizzato dato che il Soggetto comincia a considerare l'ipotesi di compiere l'azione. Il passo successivo è quello in cui il Soggetto non solo vuole o deve compiere un PN, ma si dota anche del *saper fare* e del *poter fare* necessari perché egli possa agire. In questo modo il programma narrativo non è più solo virtualizzato ma è anche *attualizzato*, il che non significa però che esso sia stato già *realizzato*: lo sarà solo a trasformazione effettivamente avvenuta.

(Maria Pia Pozzato, *Semiotica del testo*, Carocci, Roma 2001, p. 51)

Modalità virtualizzanti e attualizzanti

competenza		performance
<i>modalità virtualizzanti</i>	<i>modalità attualizzanti</i>	<i>modalità realizzanti</i>
dover fare voler fare	poter fare saper fare	far essere

Polidoro, *Che cos'è la semiotica visiva*, Cap. 3 (tranne i paragrafi 3.2.2 – quadrato semiotico – e 3.3 – filosofie pubblicitarie).

Traini, *Semiotica della comunicazione pubblicitaria*, cap. 2.3, pp. 47-52.