



23 marzo 2017

Lezione 8  
strutture semio-narrative superficiali  
1 – il modello attanziale

MODELLO  
ATTANZIALE /  
ENUNCIATI E PN

# Premessa - Le strutture semio-narrative di superficie

		<b>Componente sintattica</b>	<b>Componente semantica</b>
<b>Strutture semio-narrative</b>	<i><b>Livello profondo</b></i>	Operazioni sul quadrato (affermazione/negazione)	Quadrato semiotico (come sistema semantico)
	<i><b>Livello superficiale</b></i>	Sintassi antropomorfa (attanti, modalità, PN)	Valori investiti su Ov
<b>Strutture discorsive</b>		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.

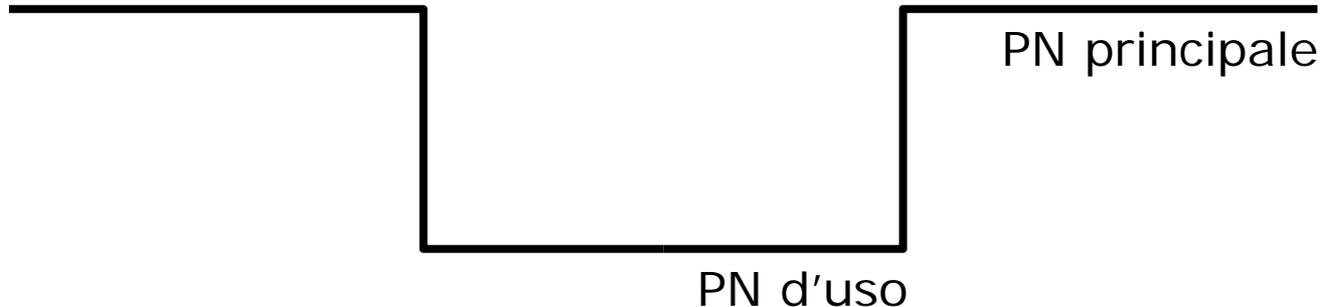
Per esempio:

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**.

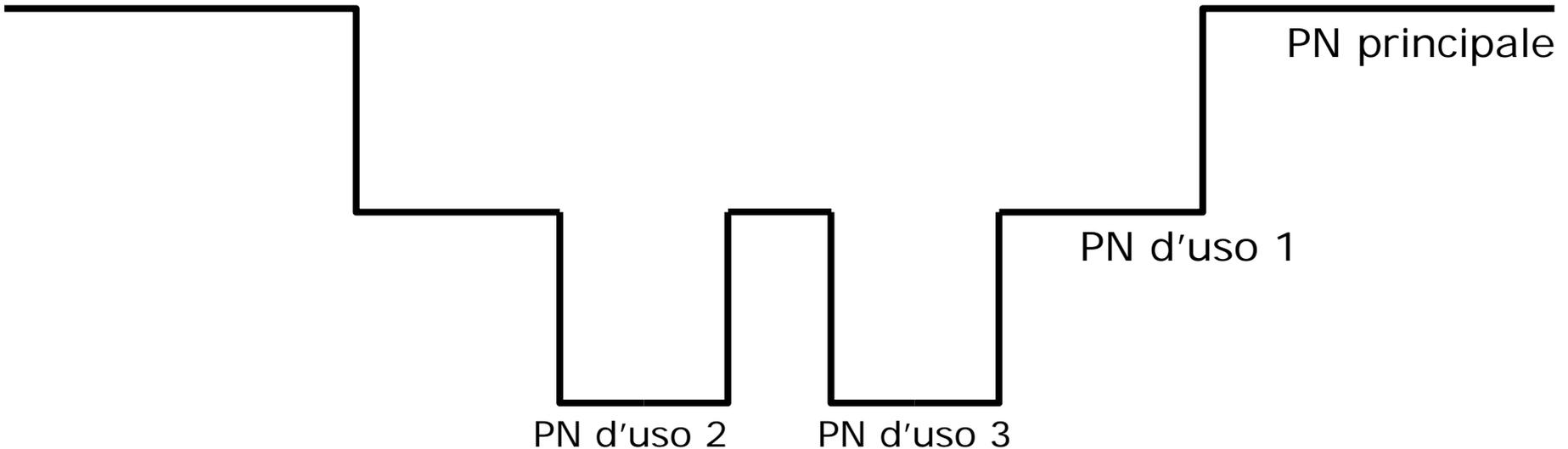
Esempio: per liberare la principessa (PN principale) il principe deve uccidere il drago che la difende (PN d'uso).



## Il Programma narrativo

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:

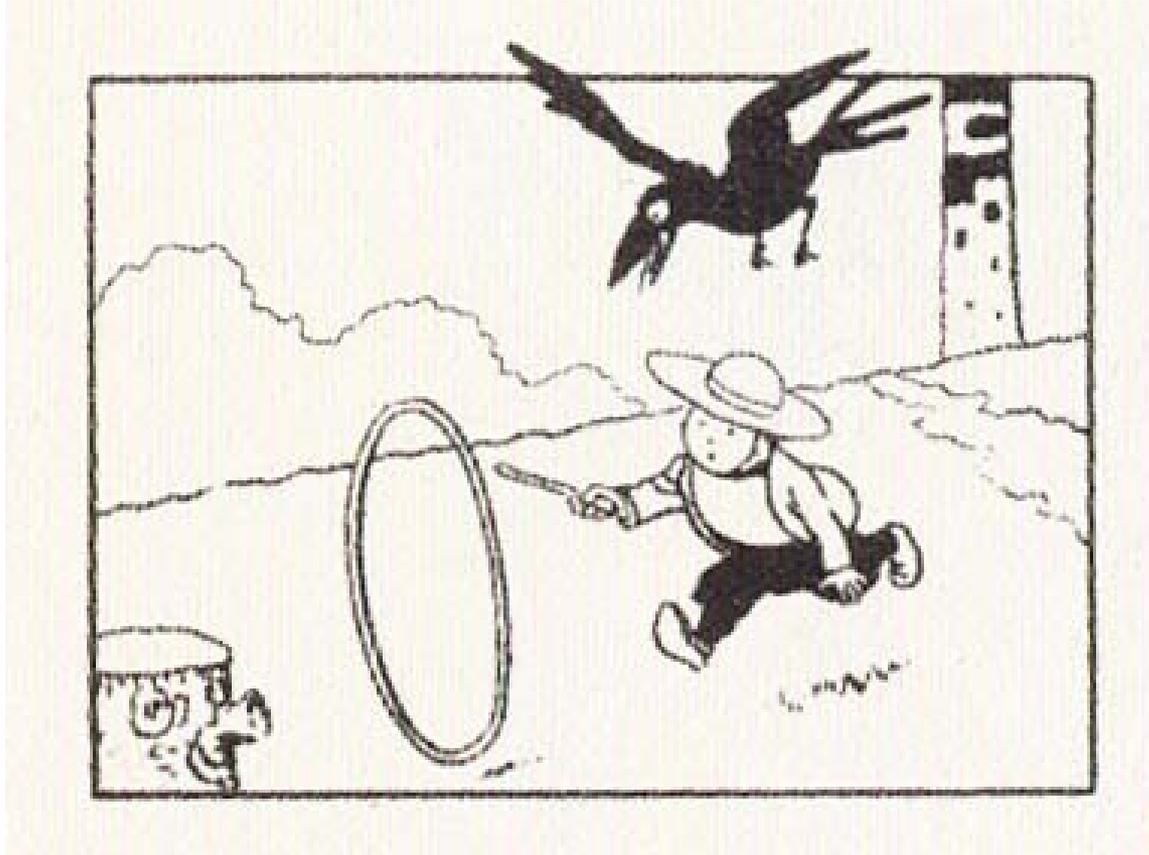
$$(S1 \cap O) \text{ e } (S2 \cup O)$$

Che viene modificata da:

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

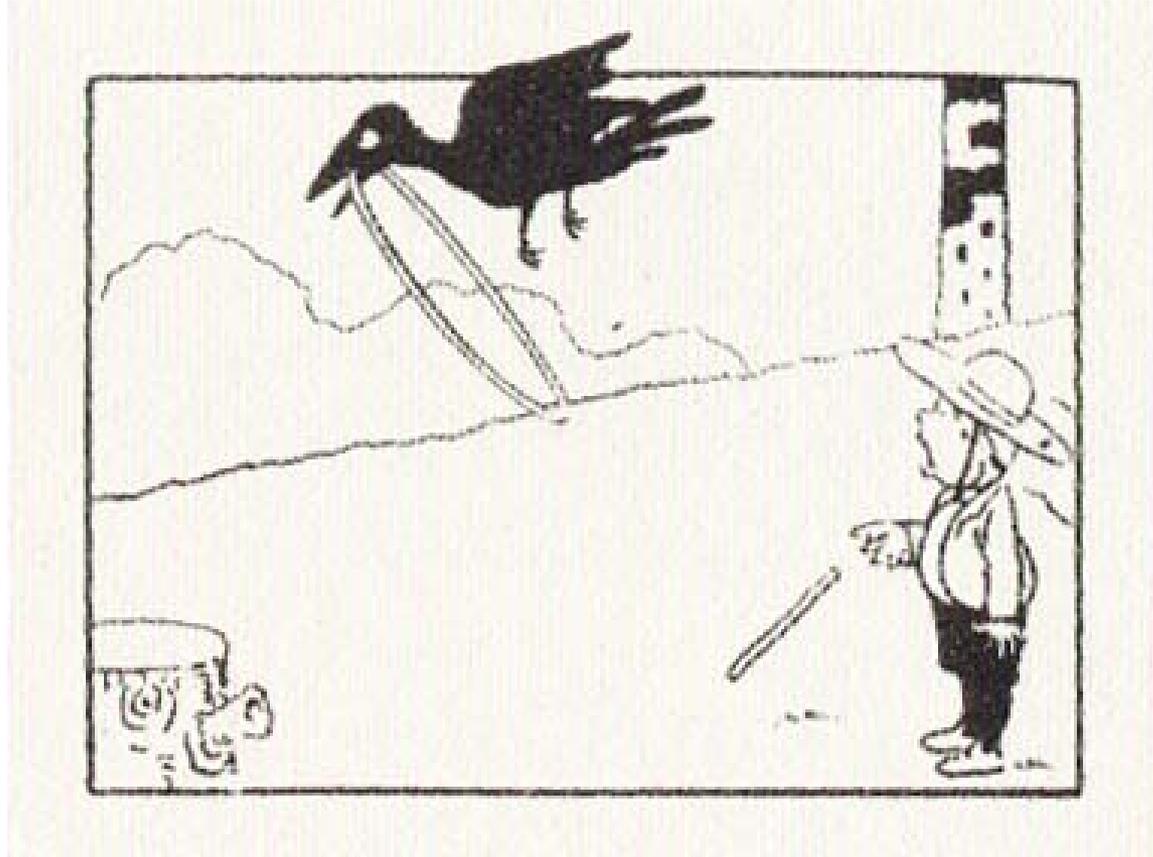
È il caso, ad esempio, delle informazioni: se ti do un'informazione non devo rinunciarvi.

## Esempio: *Un nido confortevole*

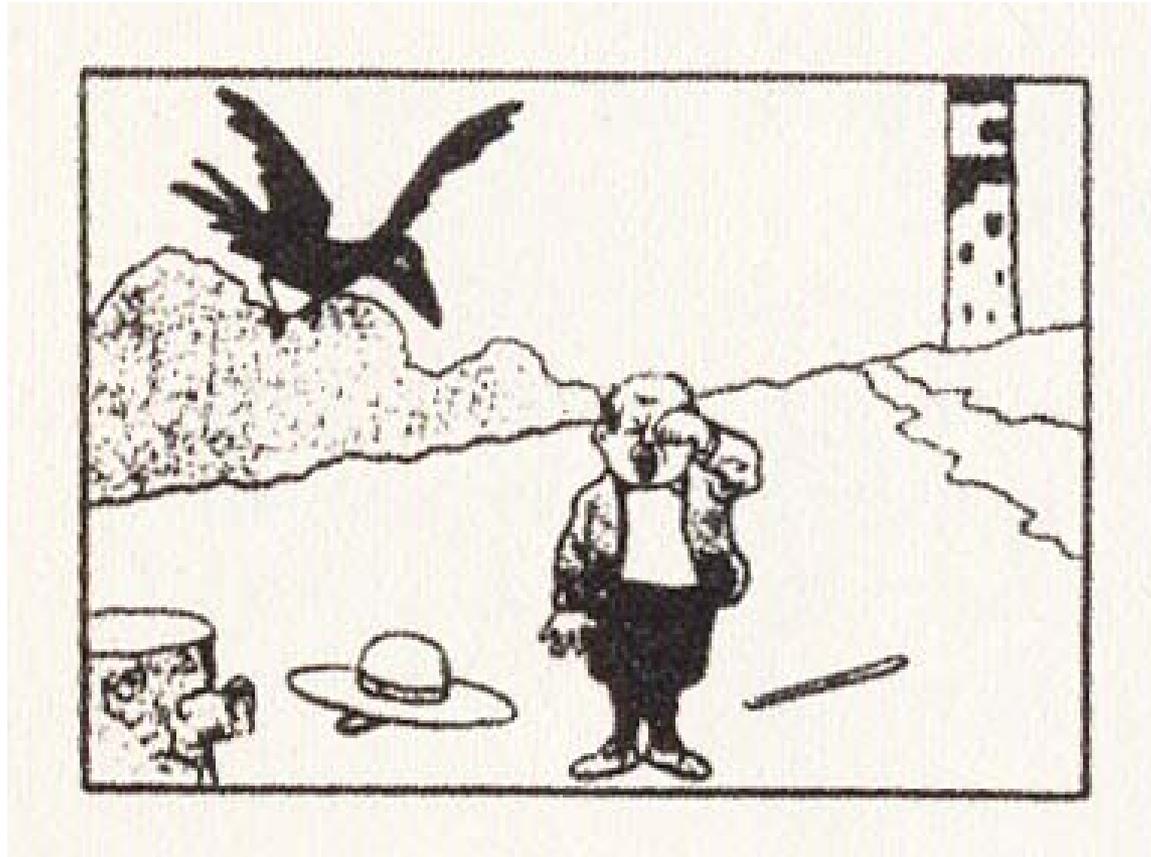


Jean-Marie Floch ha analizzato una tavola dell'illustratore francese Benjamin Rabier dal titolo *Un nido confortevole* (cfr. Floch, *Bricolage*, Meltemi, Roma 2006)

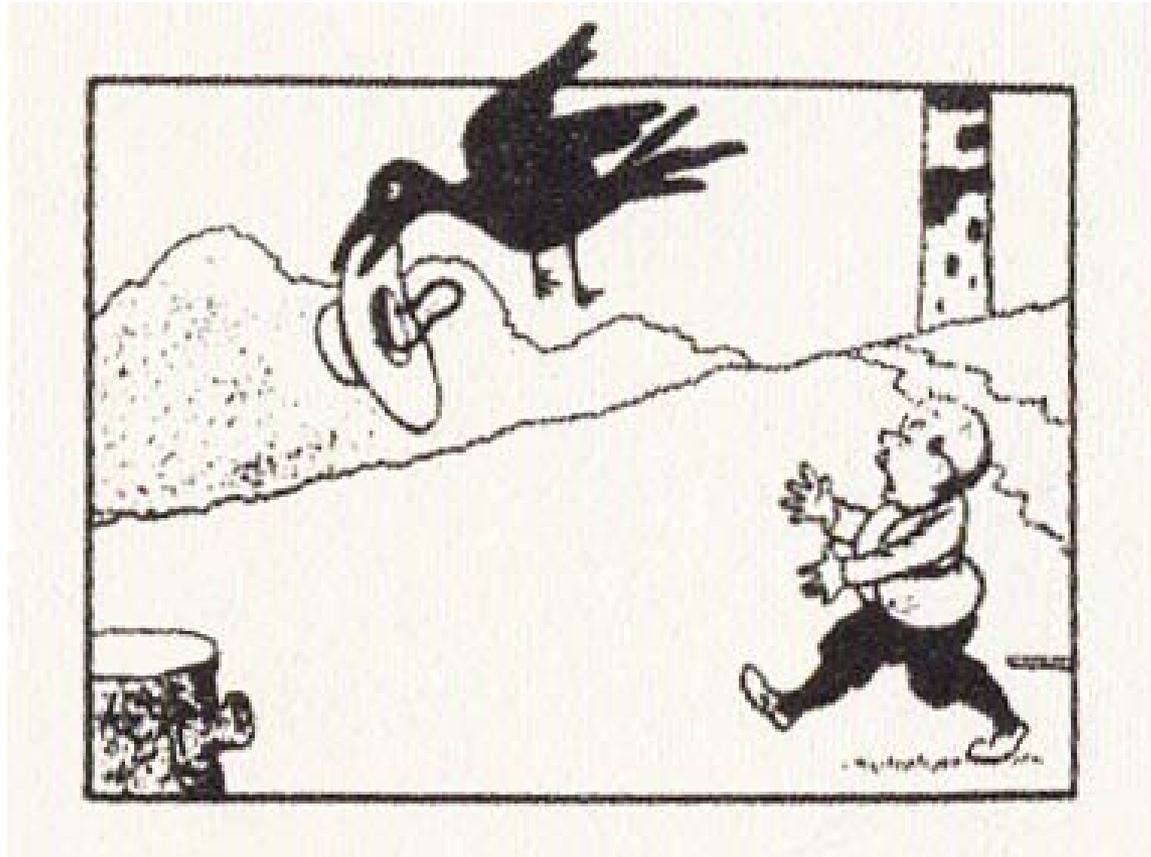
Esempio: *Un nido confortevole*



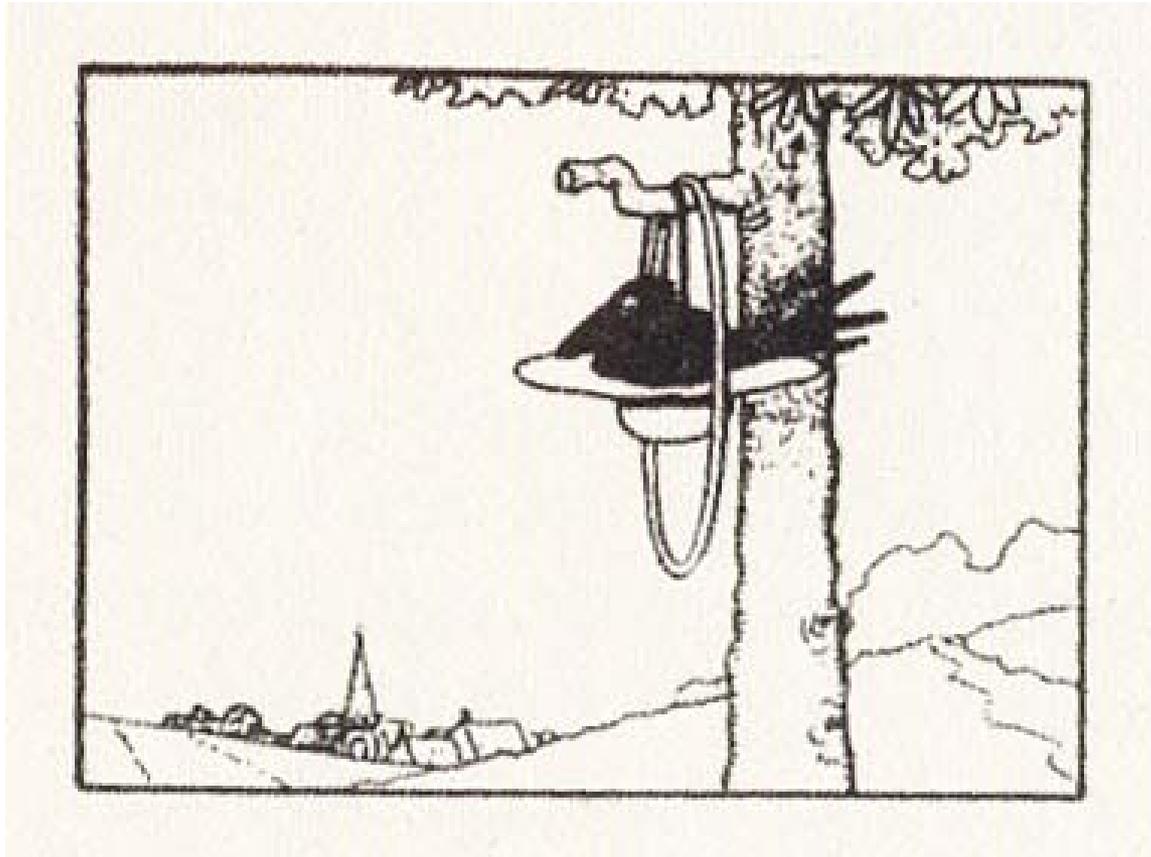
Esempio: *Un nido confortevole*



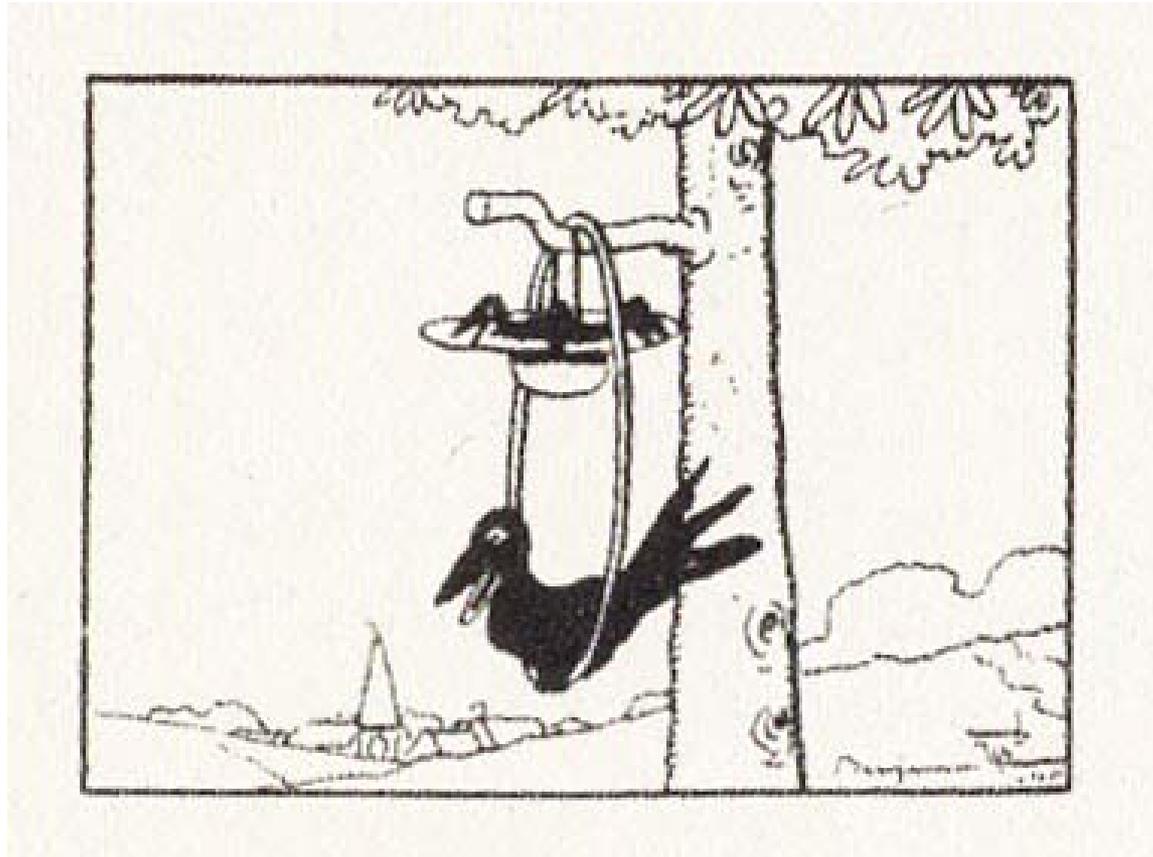
Esempio: *Un nido confortevole*



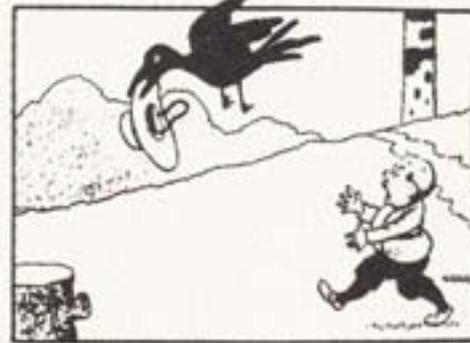
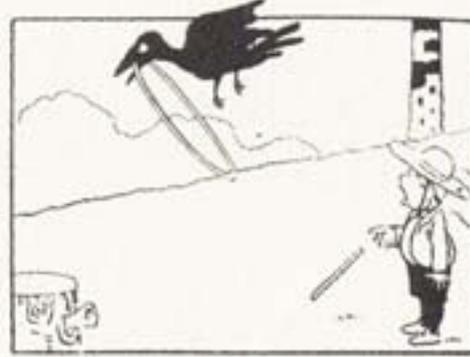
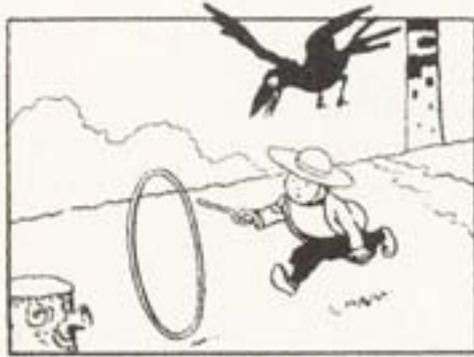
Esempio: *Un nido confortevole*



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:

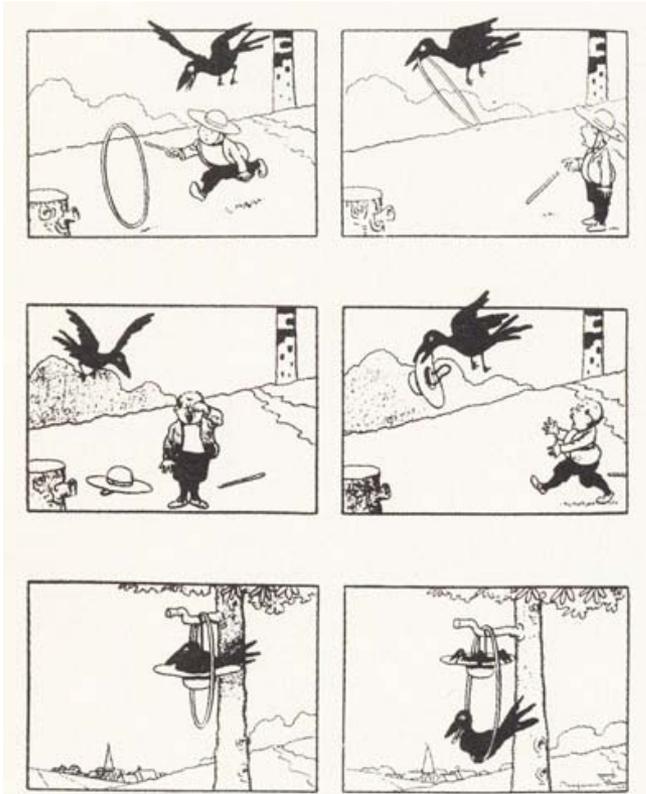
S1 = corvo

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:

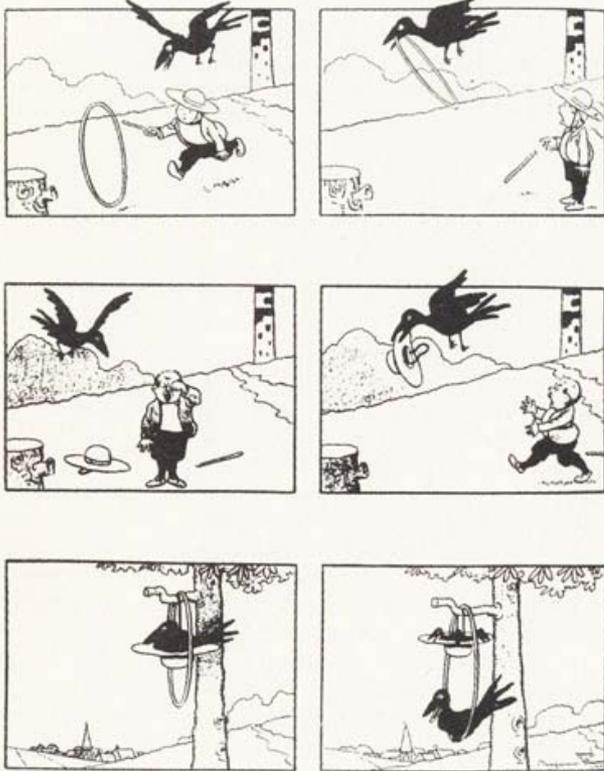
$(S1 \cup O)$  e  $(S2 \cap O)$

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).

Polidoro, *Che cos'è la semiotica visiva*, Capitolo 3,  
paragrafi 3.2.3 e 3.2.4 (pp. 51-55)