

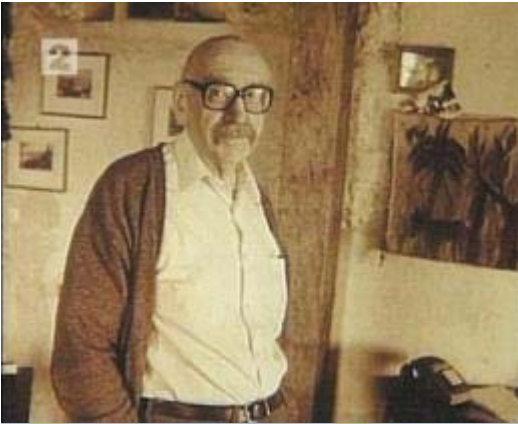


28 e 30 marzo 2017

Lezioni 9-10
strutture semio-narrative superficiali
2 – schema narrativo canonico, modalità

1. Schema narrativo canonico
2. Modalizzazioni

SCHEMA
NARRATIVO
CANONICO



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).

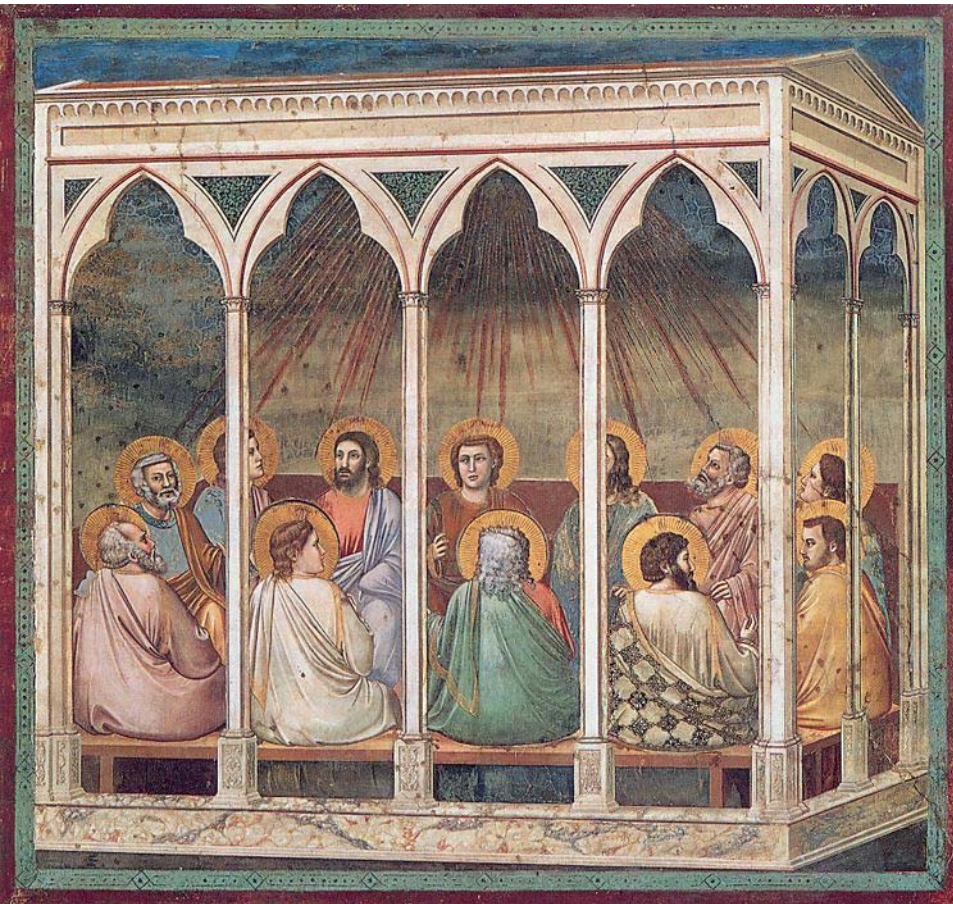
Singole fasi

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).



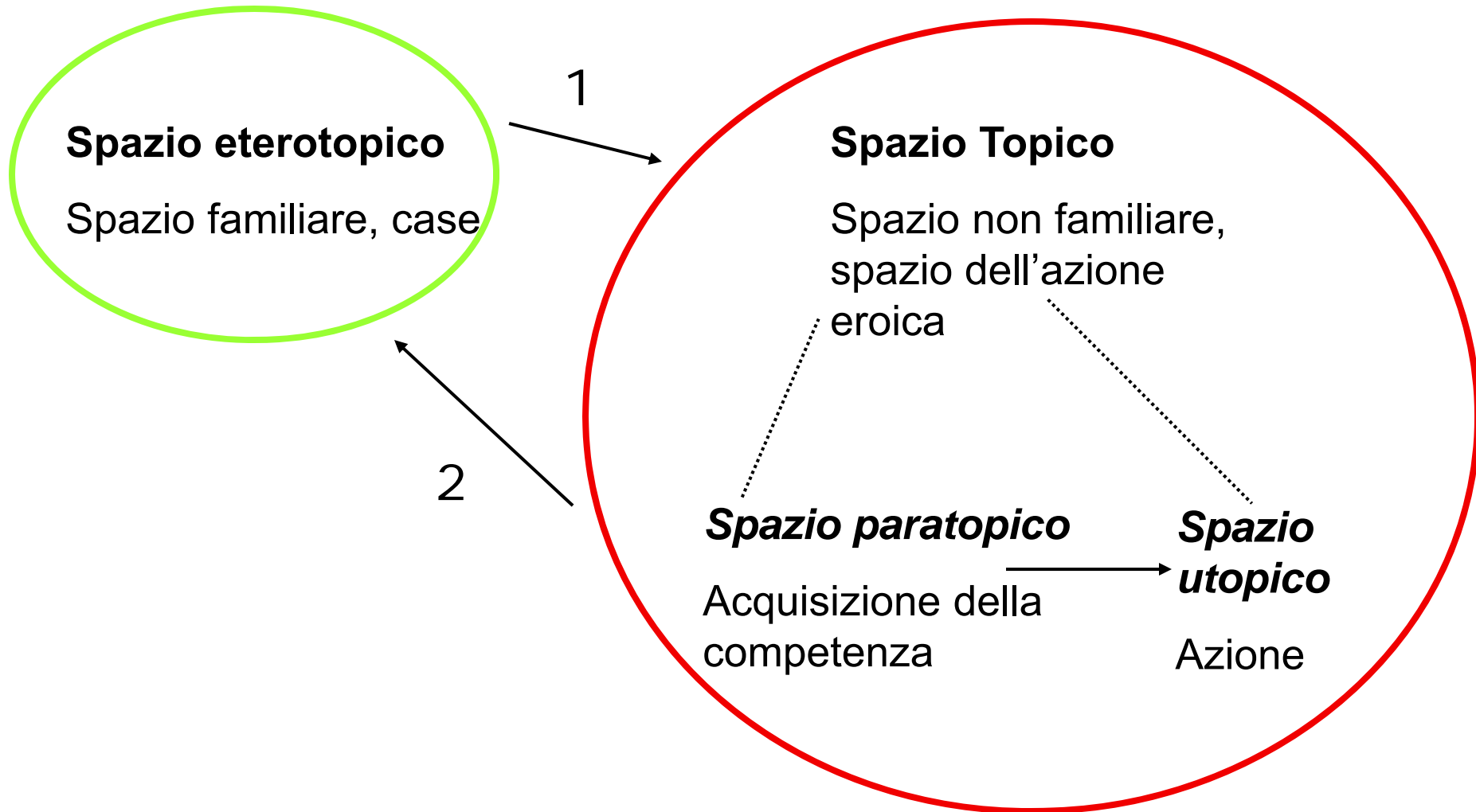
Performance



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



MODALIZZAZIONE

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

oppure

Pozzato, *Capire la semiotica*, Cap. 2.