



**parte II – semiotica narrativa**

**lezioni 5-6**

**semiotica narrativa greimasiana**

**2. Strutture semio-narrative superficiali**

3. Gli attanti

4. Lo schema narrativo canonico

5. Le modalizzazioni

# Premessa – Le strutture semio-narrative di superficie

Attanti  
Schema narrativo canonico  
Modalizzazioni

		<b>Componente sintattica</b>	<b>Componente semantica</b>
<b>Strutture semio-narrative</b>	<b><i>Livello profondo</i></b>	Operazioni sul quadrato (affermazione/negazione)	Quadrato semiotico (come sistema semantico)
	<b><i>Livello superficiale</i></b>	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**

Nel percorso generativo il primo passaggio da un livello più astratto a uno più concreto si ha con le **strutture semio-narrative di superficie**.

Non abbiamo più, infatti, posizioni o spostamenti sul quadrato semiotico, ma soggetti, oggetti e azioni.

“...le relazioni logico-semantiche del quadrato e le possibili operazioni sintattiche di affermazione/negazione di valori si traducono ora in azioni e volizioni di soggetti. I valori virtuali del quadrato vengono investiti in oggetti (oggetti di valore) che possono trovarsi in congiunzione o in disgiunzione con i soggetti: di qui le dinamiche narrative per rendere conto di queste trasformazioni. La narratività è dunque la sequenza ordinata di situazioni e di azioni: è la versione “umanizzata” di quello che succedeva con il quadrato a livello astratto.”

(Traini, *Le due vie della semiotica*, Bompiani, Milano 2006, p. 132)

A questo livello troveremo quindi termini come Soggetto, Azione, Oggetto...

**Non siamo ancora però a un livello concreto** (che sarà quello **discorsivo**). Come vedremo il Soggetto non corrisponde necessariamente a un soggetto in carne ed ossa. Potrebbe essere rappresentato da più personaggi oppure essere un oggetto, un concetto astratto (lo Spirito del tempo, la Fede, la Provvidenza...).

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.

## L'Oggetto di valore

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:

3) 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

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

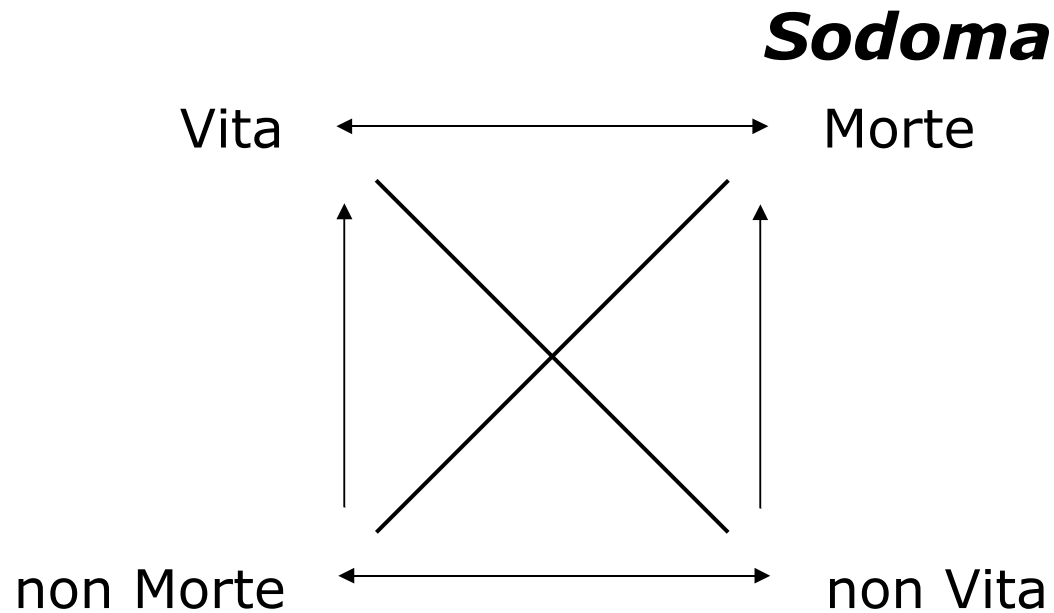
Potrebbe essere una persona (il principe che cerca di salvare la sua principessa) o un concetto astratto (Edmond Dantès cerca la sua vendetta; un malato cerca di scappare alla malattia...).

Qual è il rapporto fra questi elementi e il quadrato semiotico?

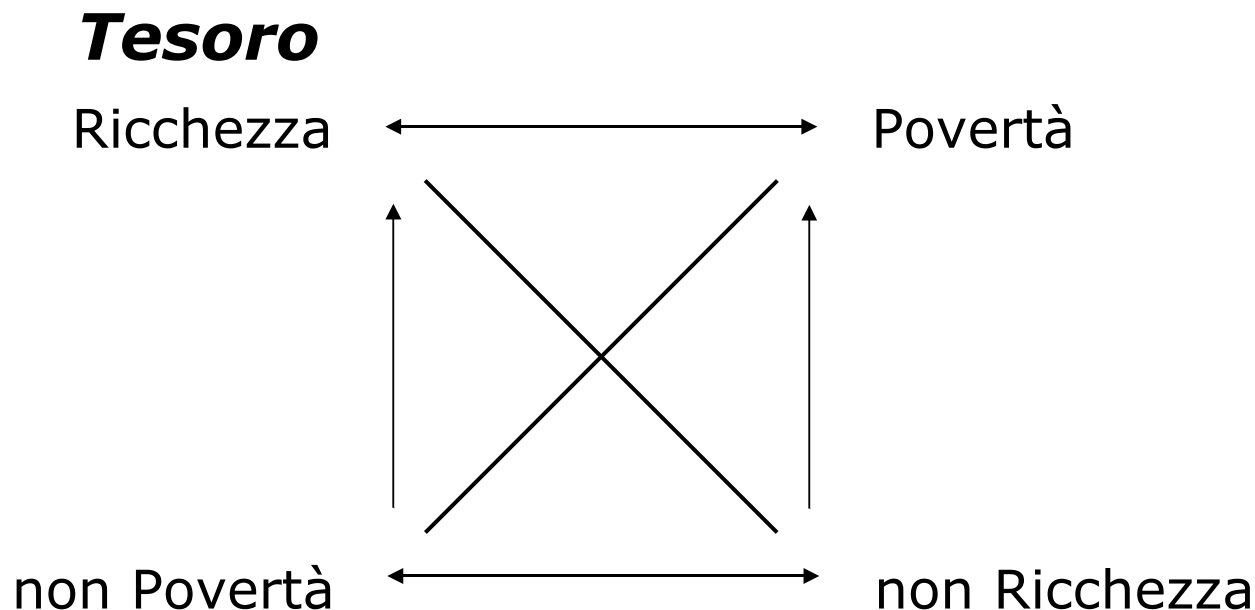
Gli **Oggetti di valore** non sono altro che oggetti (concreti o astratti) che **rappresentano i valori**, i vertici di un quadrato semiotico più profondo.

In semiotica si dice che gli Oggetti **vengono investiti** dai valori del livello profondo.

Per esempio, nella storia di Loth abbiamo:



Nel *Conte di Montecristo*, invece:



**Attenzione:** in effetti se lessicalizziamo i vertici del quadrato stiamo già parlando di elementi concreti, che propriamente entreranno nel percorso generativo solo al livello delle strutture discorsive. Qui dovremmo solo parlare di semplici Oggetti di valore. La lessicalizzazione serve solo a scopo di semplicità didattica.

## Enunciati di stato (congiunzione)

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)

$S \cap O$

## Enunciati di stato (disgiunzione)

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



## La molla narrativa

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:

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

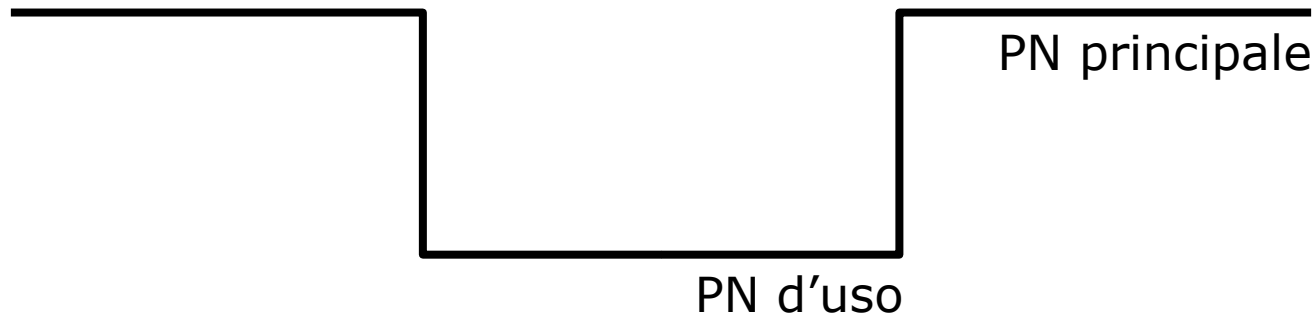
Per esempio:

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

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

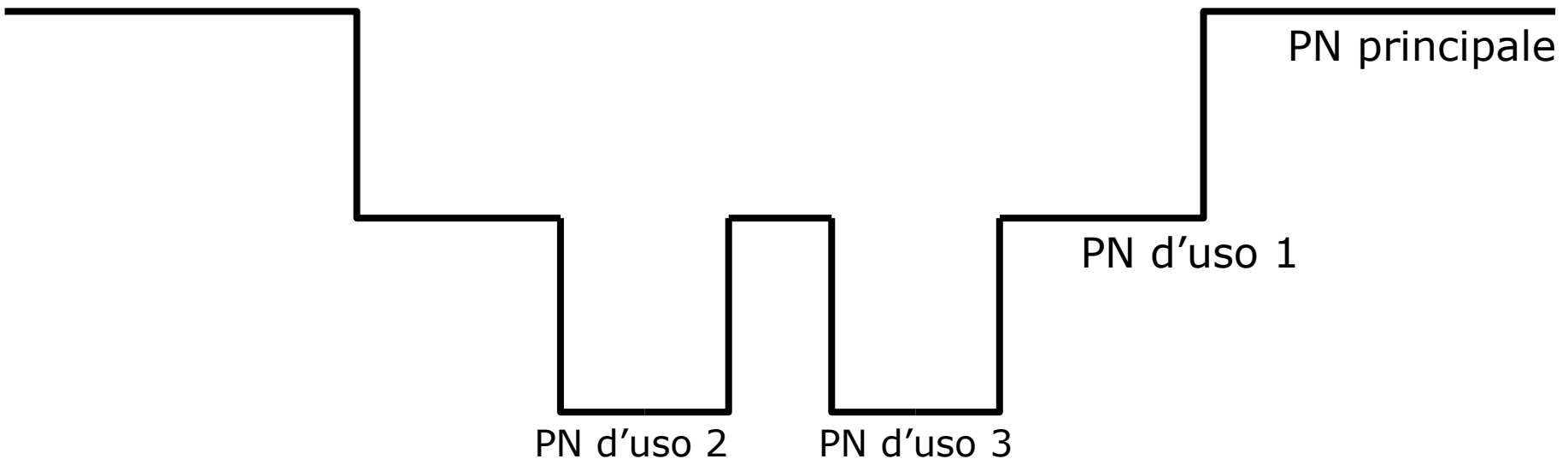
Le narrazioni, però, sono di solito delle strutture complesse in cui per realizzare il suo PN principale il Soggetto dovrà realizzare prima dei PN **secondari**, detti **PN d'uso**.

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).



## Enunciati del fare

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 da 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**:

$S1 \rightarrow (S1 \cap O1)$

## Enunciati del fare

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).

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

## Enunciati del fare

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)

## Comunicazione partecipativa

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:

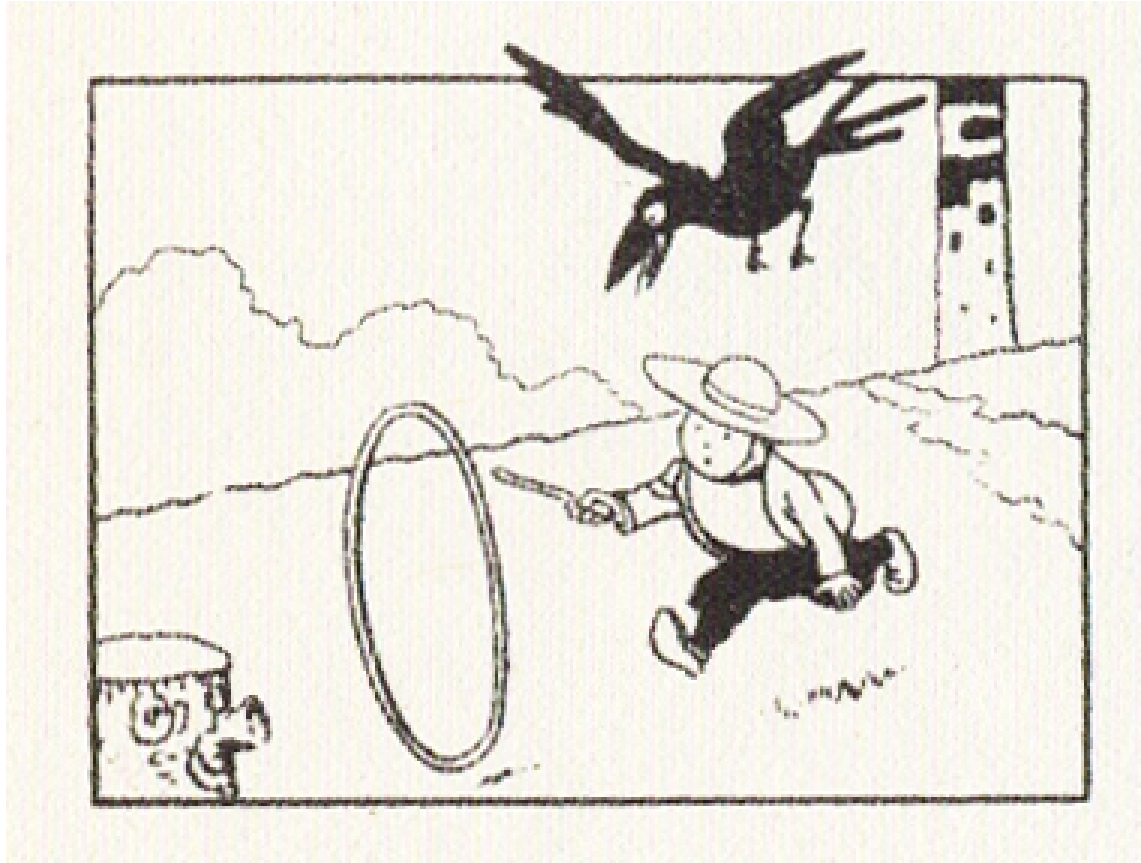
$S1 \rightarrow [(S1 \cap O) \text{ e } (S2 \cap O)]$

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



## Esempio: *Un nido confortevole*

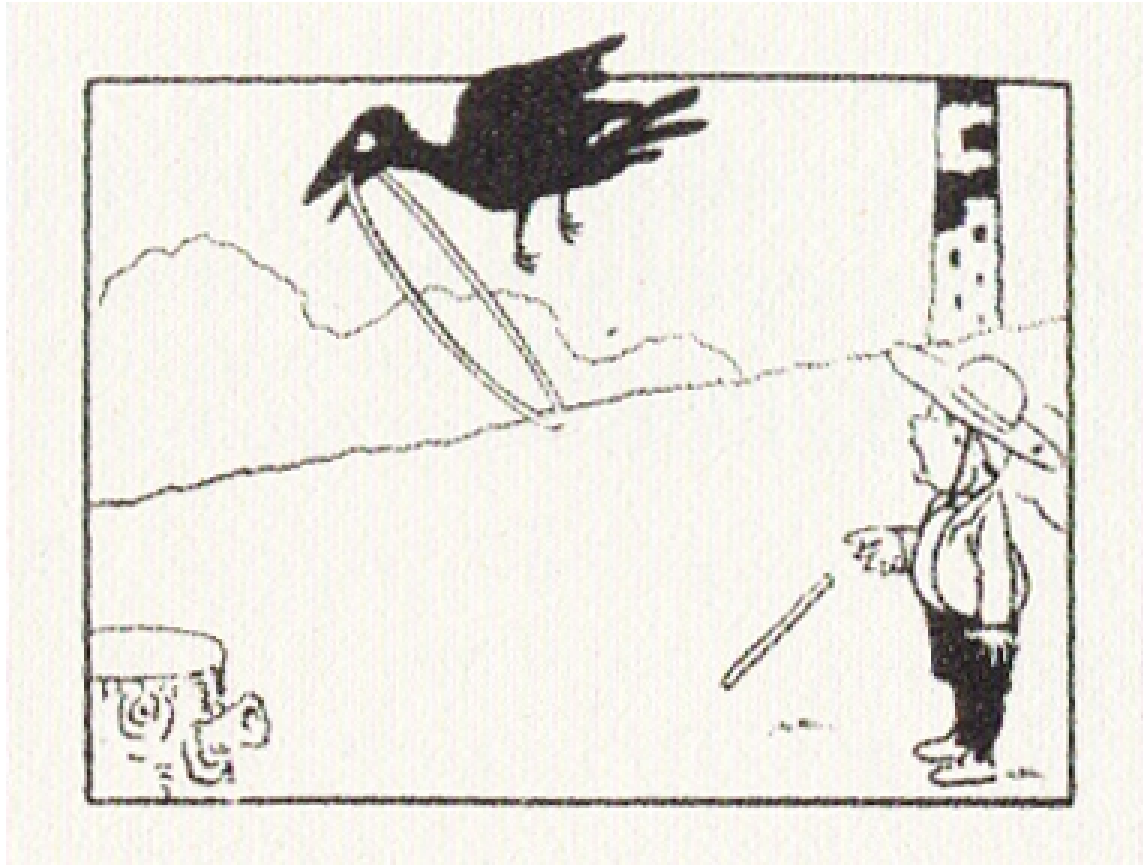
► Attanti  
Schema narrativo canonico  
Modalizzazioni



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

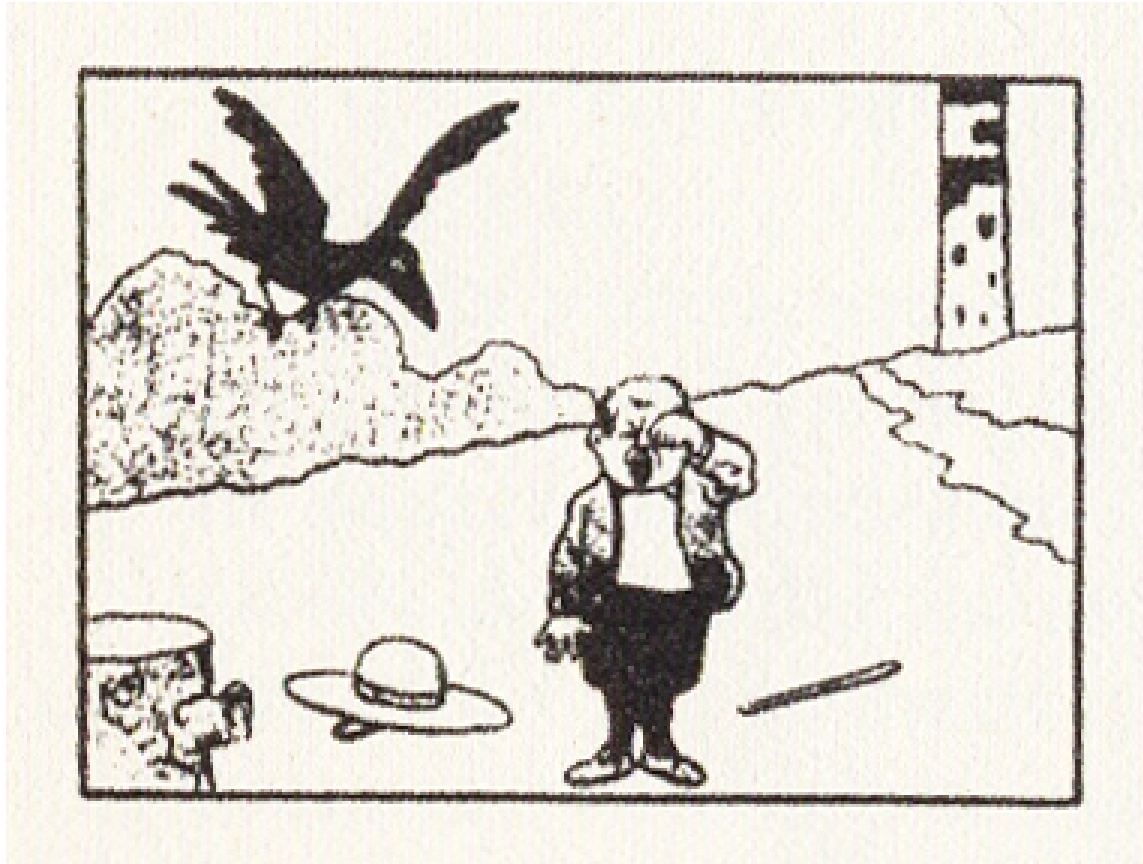
# Esempio: *Un nido confortevole*

► Attanti  
Schema narrativo canonico  
Modalizzazioni



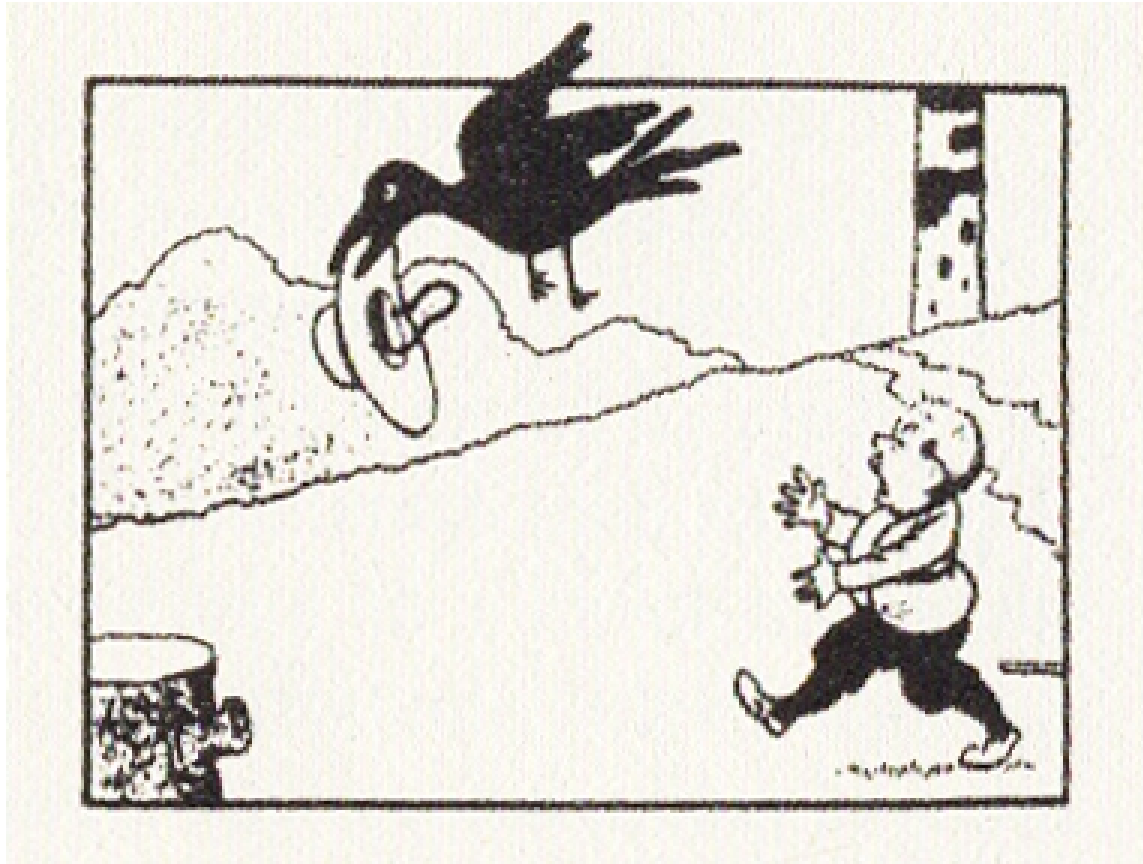
## Esempio: *Un nido confortevole*

► Attanti  
Schema narrativo canonico  
Modalizzazioni



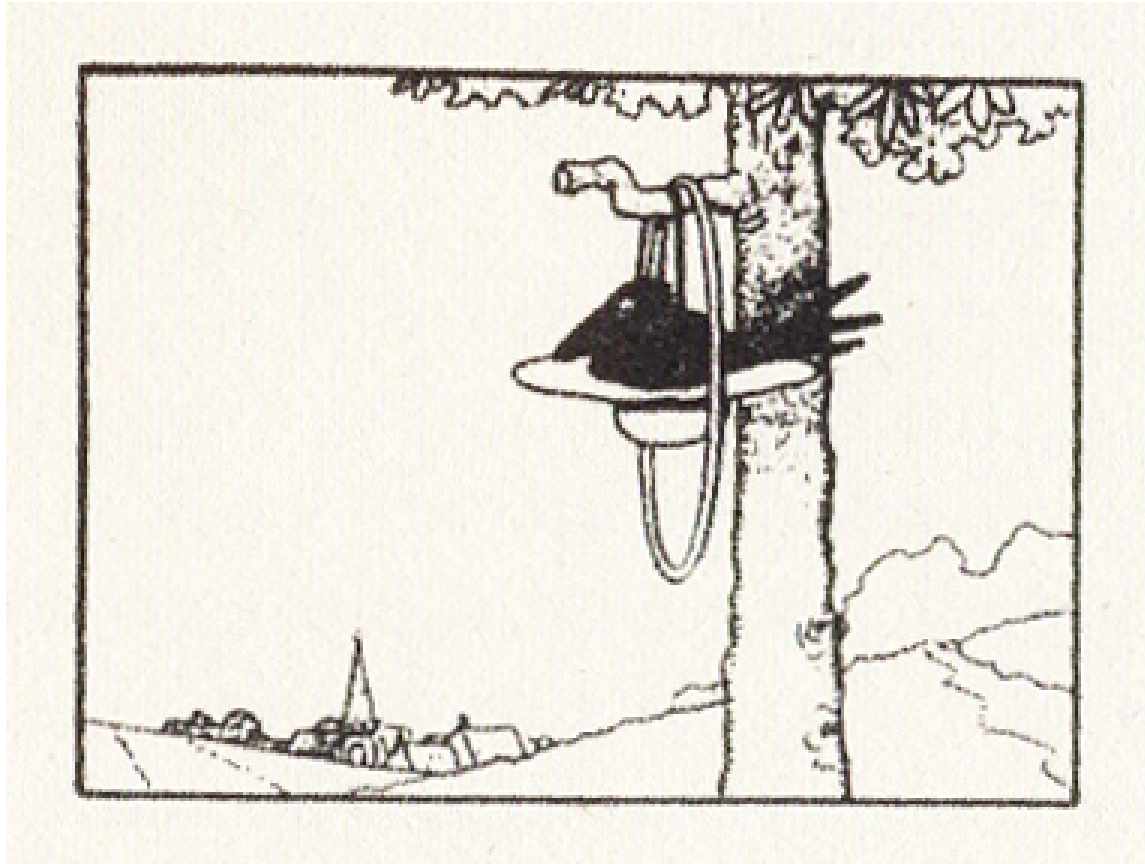
# Esempio: *Un nido confortevole*

► Attanti  
Schema narrativo canonico  
Modalizzazioni



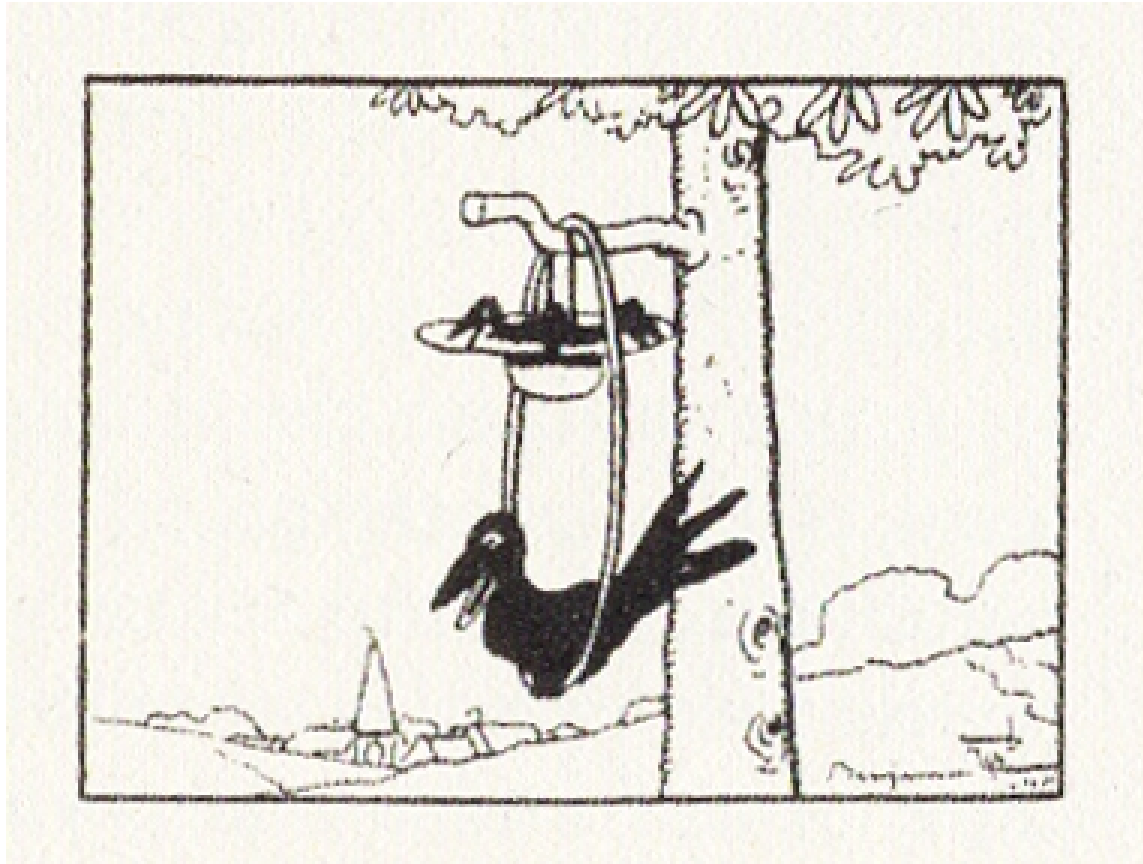
# Esempio: *Un nido confortevole*

► Attanti  
Schema narrativo canonico  
Modalizzazioni



# Esempio: *Un nido confortevole*

► Attanti  
Schema narrativo canonico  
Modalizzazioni



## Esempio: *Un nido confortevole*

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

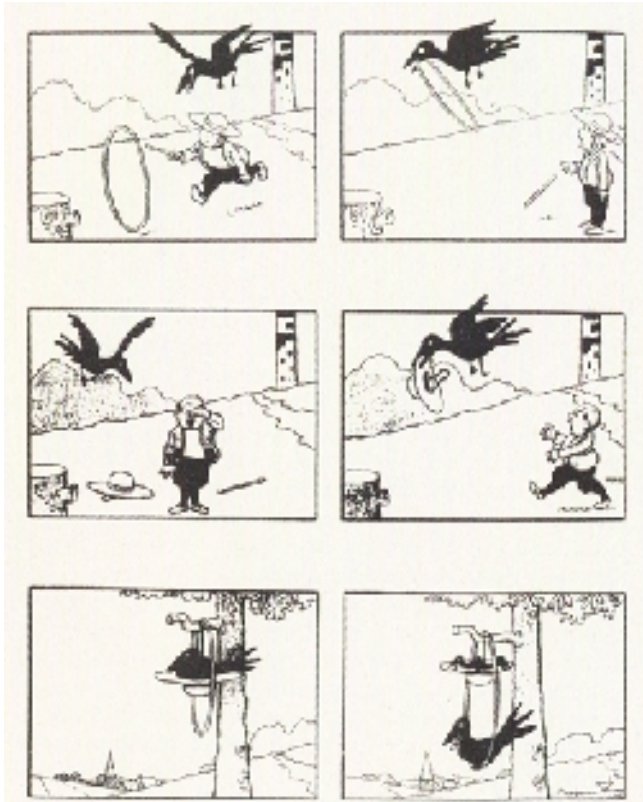
Chiamiamo:

S1 = corvo

S2 = bambino

S3 = piccoli del corvo

O = cerchio + cappello (possiamo associarli)



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

Situazione iniziale:

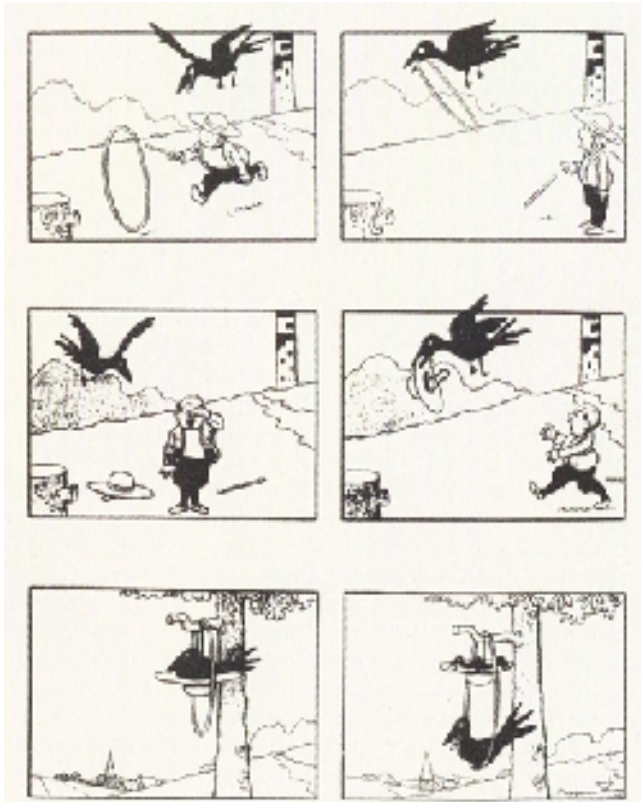
$(S1 \cup O)$  e  $(S2 \cap O)$

Azione del corvo

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

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





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).

# Vladimir Jakovlevič Propp



**1895 - 1970**  
**Russia**

Propp analizzò cento **fiabe di magia russe** della raccolta di Afanasjev e notò l'esistenza di **funzioni ricorrenti**.

Le funzioni non dipendono dai personaggi o dal modo in cui compiono un'azione. Le funzioni indicano un certo tipo di azione che svolge un certo ruolo in una vicenda (per es. la partenza dell'eroe o il conseguimento del mezzo magico).

La stessa azione può rappresentare due funzioni differenti a seconda del punto della vicenda in cui si trova.

# Le 31 funzioni proppiane

**e** = allontanamento: allontanamento di un vecchio, morte dei genitori, allontanamento di un giovane

**k** = divieto

**q** = infrazione

**v** = investigazione: *l'antagonista tenta una ricognizione*

**w** = delazione: *l'antagonista riceve informazioni sulla sua vittima*

**f** = tranello: *l'antagonista muta aspetto e inganna l'eroe*

**y** = connivenza: *l'eroe si lascia convincere dall'antagonista*

**X** = danneggiamento: *con questa funzione ha inizio l'azione narrativa vera e propria. L'antagonista arreca uno o più danni all'eroe*

**x** = mancanza: *in alternativa a X - mancanza della fidanzata, di un mezzo magico, di un oggetto raro, di soldi, ecc.*

**Y** = mediazione: *la sciagura o mancanza è resa nota*

**W** = inizio della reazione: *l'eroe cercatore acconsente o si decide ad agire*

↑ = partenza: *l'eroe abbandona la casa*

**D** = prima funzione del donatore: *il donatore mette alla prova l'eroe*

**E** = reazione dell'eroe

**Z** = conseguimento del mezzo magico

**R** = trasferimento nello spazio

**L** = lotta

**M** = marchiatura

**V** = vittoria

**Rm** = rimozione della sciagura o della mancanza

↓ = ritorno: *il ritorno è solitamente compiuto nelle stesse forme dell'andata*

**P** = persecuzione

**S** = salvataggio

° = arrivo in incognito

**F** = pretese infondate: *il falso eroe avanza pretese infondate*

**C** = compito difficile (*proposto dall'eroe*)

**A** = adempimento: *il compito è eseguito*

**I** = identificazione: *l'eroe è riconosciuto grazie a un segno particolare*

**Sm** = smascheramento (*del falso eroe*)

**T** = trasfigurazione: *l'eroe assume nuove sembianze*

**Pu** = punizione (*dell'antagonista*)

**N** = nozze



## Le funzioni proppiane

Secondo Propp le 31 funzioni **non devono essere tutte necessariamente presenti.**

La cosa fondamentale è che quelle presenti devono sempre rispettare l'**ordine di successione generale.**

## Lo 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**.

## 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 (Destinatario), 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).

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).

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 da 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 attanti 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)

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

Traini, *Capitolo 4*: paragrafo 4.4.2 (pp. 132-147).