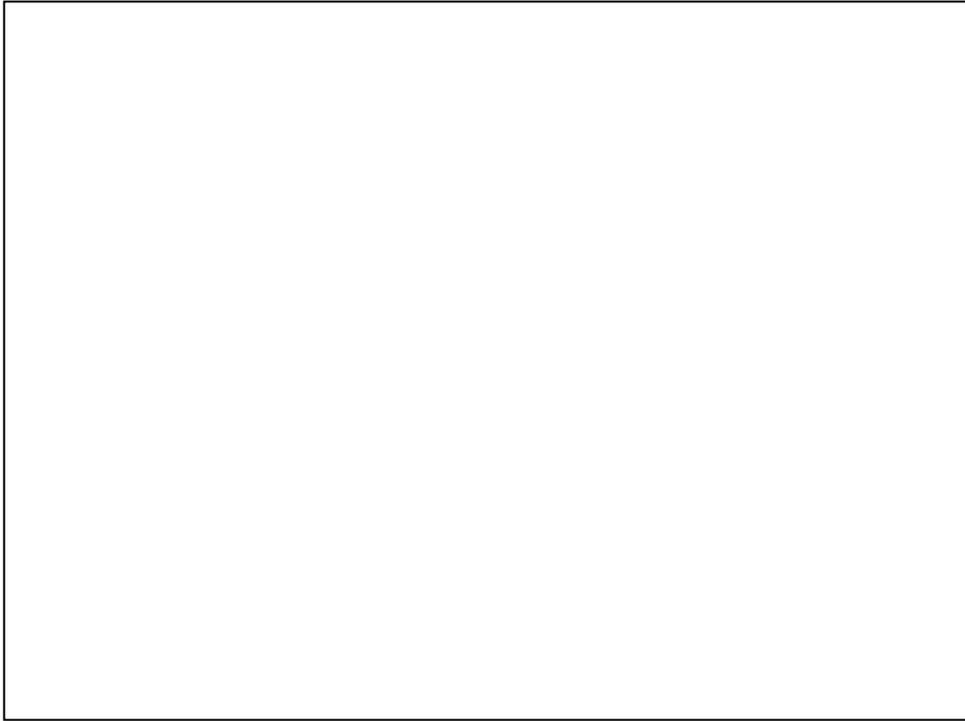


La grammatica narrativa di Greimas

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2011/12

Grammatica narrativa di Greimas
Prof. M.A. Alberti, A. Berolo, P. Pasteris



Algirdas Julien Greimas

- Nato a Tula in Russia da genitori lituani nel 1917, studia in Francia diventa cittadino francese nel 1951 e muore a Parigi nel 1992
- Studia storia medioevale e i dialetti franco-provenzali ma lentamente lascia gli studi linguistici per studiare la semantica
- Ispiratori e collaboratori sono Roland Barthes, Claude Lévi Strauss
- Nel 1966 pubblica l'opera *Semantica strutturale* considerata fondante della *Scuola semiotica di Parigi*

Analisi semiotica del testo

- Un tentativo di spiegare perché un testo ha il senso che ha
 - Considerare un testo dotato di senso
 - Esplicitare il sistema che permette al testo di significare
- Un **metalinguaggio** per parlare del racconto che si sviluppa in enunciati narrativi, unità minima di narrazione.
 - **Funzioni narrative** simili a quelle di Propp.

Generalizzando la procedura viene sviluppato un [metalinguaggio](#) per parlare della dimensione narrativa di un racconto, cioè della progressione temporale delle azioni compiute dai personaggi: una *grammatica narrativa* che ruota attorno all'idea di [enunciato narrativo](#), unità minima dell'azione narrata. Così come l'analisi logica ha come unità le proposizioni, i racconti (comunque essi si manifestino: in libri, film, immagini) hanno come unità l'enunciato narrativo.

La grammatica narrativa di Greimas

- **Grammatica fondamentale**: il sistema di opposizioni che governa il senso del testo. Il sistema semantico, l'opposizione di valori astratti: il **quadrato semiotico**
- **Grammatica narrativa superficiale**: enunciati narrativi, attanti, ruoli attanziali, modalità. Lo **schema narrativo canonico**
- I valori del livello semantico profondo vengono investiti in oggetti di valore che possono essere congiunti o disgiunti con i soggetti. La traduzione in azione da parte di soggetti costituisce la narratività.

La grammatica narrativa di Greimas

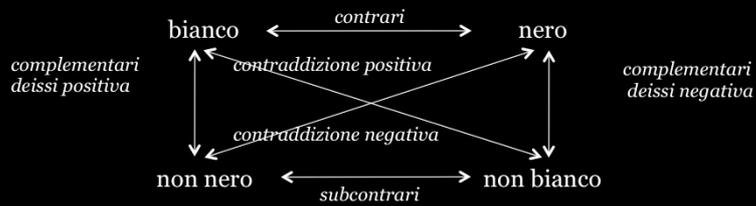
- **Strutture discorsive:** ruoli tematici, attori, spazializzazione e temporizzazione. La narrativa trasformazione di valori profondi tramite **attanti**, impersonificati da **attori** che contribuiscono alla formazione della dimensione discorsiva
- **Manifestazione testuale.** Il contenuto si esprime con linguaggi diversi: lingua verbale, quadro, film ...

Il quadrato semiotico

Partendo da due semi contrari di un' unica categoria semica binaria

bianco \longleftrightarrow nero

si applica ad entrambi l'operazione logica della negazione per generare un contraddittorio



Struttura narrativa superficiale

- Tutti i testi sono generati da strutture narrative organizzate in un percorso:
- Un *Soggetto*, il protagonista, si trova disgiunto da un *Valore* fondamentale nel contesto socio-culturale in cui opera
- Deve superare una serie di *Prove* e riesce a congiungersi con l' *Oggetto* che incarna il *Valore*

Schema narrativo di Greimas

- Questo percorso è organizzato secondo lo *schema narrativo canonico*, dato dalla successione di quattro fasi distinte:

contratto → **competenza** → **performance** → **sanzione**
o **manipolazione**

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2011/12

Grammatica narrativa di Greimas
Prof. M.A. Alberti, A. Berolo, P. Pasteris

In ogni racconto vengono trovate allora delle ricorrenze a questo livello narrativo: vi sono delle [funzioni narrative](#) analoghe a quelle scoperte da [Propp](#) nella fiaba di magia russa. Una sequenza standard di quattro fasi, detta [Schema narrativo canonico](#) viene ipotizzata come ricorrente in qualsiasi testo.

Queste fasi in cui può essere scomposta la linearità del racconto divengono allora metodo per raggiungere un'opposizione generalissima che caratterizza il contenuto globale del testo. La narrazione è un modo di mettere un [sistema semantico](#) (cioè questa opposizione di valori astratti) in [processo](#) (in una storia, con uno svolgimento nel tempo). Tutti i sistemi semantici che caratterizzano i testi possono venir descritti per Greimas da uno strumento detto [quadrato semiotico](#).

Contratto o manipolazione

Qualcuno fa fare qualcosa a qualcun altro: *l'eroe*

Il **Destinante** convince il **Soggetto** in vari modi: con promessa, minaccia, seduzione o provocazione

Competenza

L'eroe, acquisisce la possibilità di fare qualcosa

Il **Soggetto** si dota dei mezzi modali necessari per raggiungere lo scopo.

Diverse modalità: volere, dovere, sapere, potere

Il *voler fare* e il *dover fare* si dicono modalità **virtualizzanti**;
il *saper fare* e il *poter fare* modalità **attualizzanti**

Alcune modalità possono essere fra loro incompatibili

Performance

L'eroe fa qualcosa

L'azione del **Soggetto** che realizza l'intento. È la manifestazione della competenza acquisita nel corso delle prove

La fase di trasformazione più significativa: la congiunzione con l'**Oggetto** di valore

Sanzione

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

Il **Destinante** giudica se l'operato del **Soggetto** è conforme al contratto iniziale

Programma narrativo

- All' inizio della storia il **Soggetto** è disgiunto dall' **Oggetto di valore**. Per potersi congiungere, egli mette in atto un programma narrativo, un programma d' azione finalizzato al raggiungimento dell' oggetto di valore.
- Quello che il soggetto intende fare in una sequenza di **stati e trasformazioni**
 - **Stati**: una congiunzione $S \wedge O$ o disgiunzione $S \vee O$ tra un Soggetto S e un Oggetto O
 - **Trasformazioni**: i passaggi da uno stato ad un altro. Indicati come $(S \wedge O) \rightarrow (S \vee O)$ oppure $(S \vee O) \rightarrow (S \wedge O)$

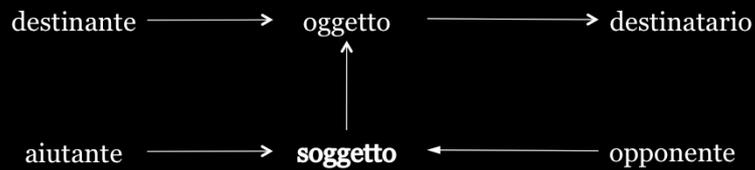
La *narratività* è la trasformazione di valori profondi "statici" in una storia "dinamica". Gli [attanti](#), figure formali, si concretizzano in [attori](#), tipicamente personaggi umani o antropomorfi (ma anche oggetti o eventi possono essere attori). E' molto importante anche il modo in cui questi attori vengono presentati dal narratore del racconto. Questa dimensione del testo è detta [discorsiva](#).

Il contenuto di un testo così strutturato può poi [manifestarsi](#) in varie [materie](#) espressive, come una lingua verbale, o un quadro, o un film.

Programma narrativo

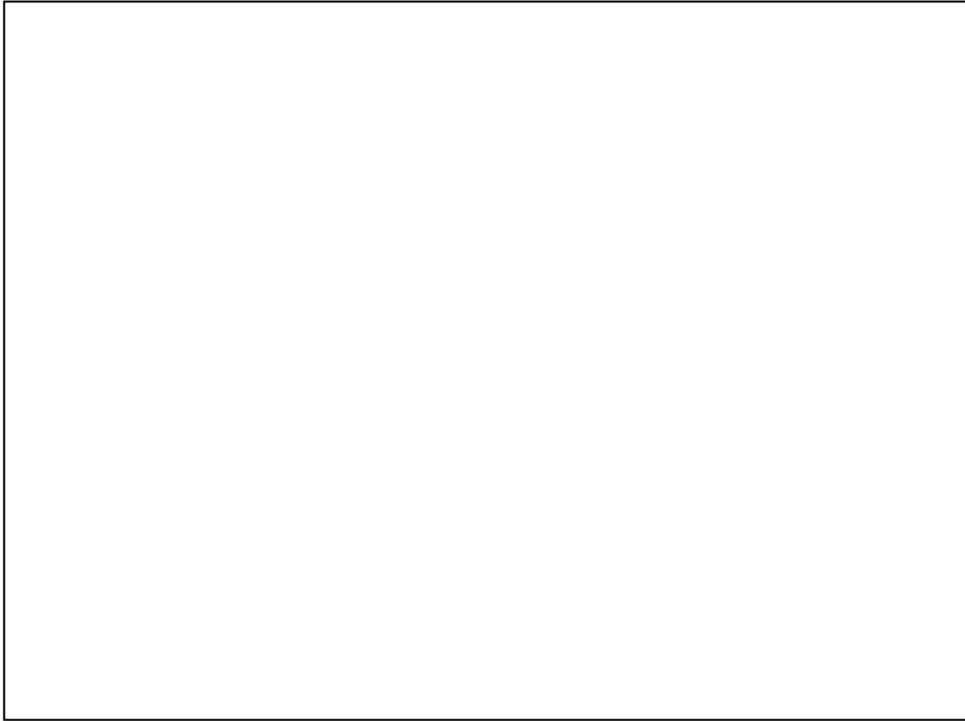
- Oltre al *programma narrativo principale*, ci sono anche dei *programmi narrativi d'uso*, miranti a raggiungere i beni o gli strumenti necessari all'ottenimento dell'oggetto di valore (tali beni o strumenti avranno dunque un *valore d'uso*)

Relazione tra attanti modello attanziale



Asse **contrattuale**: un destinante agisce su un destinatario per indurlo a compiere un'azione

Asse di **realizzazione**: l'eroe compie l'azione per raggiungere un oggetto di valore aiutato o contrastato



Soggetto e Oggetto

Per Greimas ogni racconto è determinato da un **Soggetto** che va in cerca di un **Oggetto**

Tale Oggetto è importante proprio per il fatto di essere desiderato, per i **valori** che il Soggetto proietta su di esso.

Il valore dell' Oggetto non è quasi mai una caratteristica intrinseca ad esso, ma piuttosto un valore per il Soggetto, dunque qualcosa che serve alla realizzazione di quest' ultimo, alla costituzione e al riconoscimento della sua identità (**valore di base**).

Destinante

- Il *destinante* è colui a cui spetta
 1. nella fase del *contratto*, inviare l'eroe a compiere la sua impresa
 2. nella fase della *sanzione* ratificare l'operato dell'eroe e degli altri personaggi.

Nel primo caso si parlerà di *destinante manipolatore*, nel secondo di *destinante giudice*.

Destinatario

- Il *destinatario* sarà invece colui cui sono rivolti il comando (o l'invito) iniziale e la sanzione finale.
- Tra *destinante* e *destinatario* vi è un rapporto di diseguaglianza: al destinante pertiene il *volere*, al destinatario il *dovere*. Inoltre, il primo si pone a un livello trascendente (è garante di un universo di valori)

Aiutante e Opponente

- Talvolta altri due attanti: l' *Aiutante* e l' *Opponente*, i quali rispettivamente aiutano o si oppongono all' eroe nel momento dell' acquisizione della competenza (cioè nella realizzazione dei programmi narrativi d' uso).
- L' *Opponente* non è l' **antagonista** o **anti soggetto** colui che l' eroe deve affrontare nella prova decisiva, ma una entità che lo ostacola al momento della prova qualificante.
- Questi due attanti sono detti talvolta *circostanti*, perché la loro importanza è assai limitata: essi non sono elementi necessari allo sviluppo del racconto, ed intervengono soltanto nella fase di acquisizione della **competenza**.

Struttura profonda e quadro semiotico

È possibile proiettare sul quadro semiotico: *Amore* valore fondamentale incarnato dalla *Donna amata*, cui il *Soggetto* cerca di raggiungere

