

# La grammatica narrativa di Greimas

# Teoria della narratività

## da Propp a Greimas

Propp

7 personaggi  
(o sfere d'azione)

*Eroe*

*Antagonista*

*Falso eroe o antieroe*

*Mandante*

*Mentore*

*Aiutante*

*Principessa e Sovrano*

Greimas sintetizza con

3 coppie di **attanti** (figure di significato nel processo narrativo)

|                   |   |                     |
|-------------------|---|---------------------|
| <i>Soggetto</i>   | ↔ | <i>Oggetto</i>      |
| <i>Destinante</i> | ↔ | <i>Destinatario</i> |
| <i>Aiutante</i>   | ↔ | <i>Opponente</i>    |

# 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.

# Il percorso generativo di Greimas

- Come viene generato il senso? **Un processo in sistema semantico a strati**
- Dal livello più profondo si giunge a quello superficiale tramite una sequenza di conversioni che consentono la costruzione del significato
- al livello più profondo gli elementi di tipo logico-semantico si convertono in piani semantico-sintattici più superficiali, per poi passare, attraverso i meccanismi dell'enunciazione, al livello discorsivo
- Il **quadrato semiotico** è la struttura elementare della significazione

# 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.

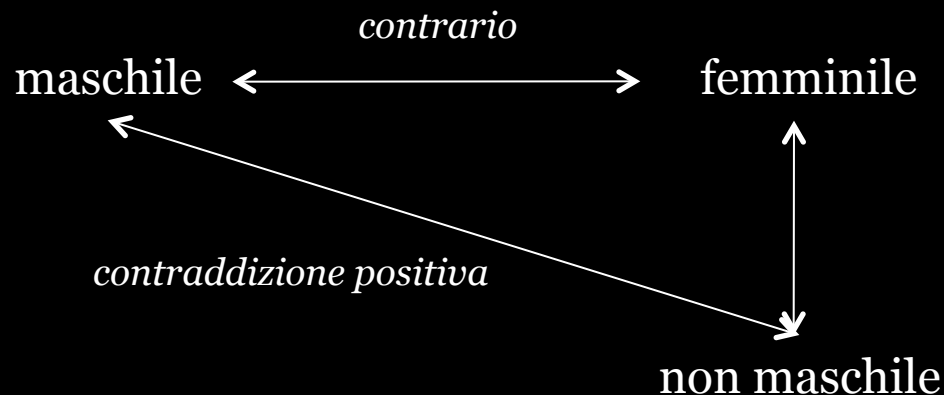
# La grammatica narrativa di Greimas

- **Strutture discorsive:** ruoli tematici, attori, spazializzazione e temporizzazione. La narratività 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

È lo schema generale delle articolazioni possibili di una categoria semantica

Il sema *maschile* identifica un contrario *femminile* e una sua negazione



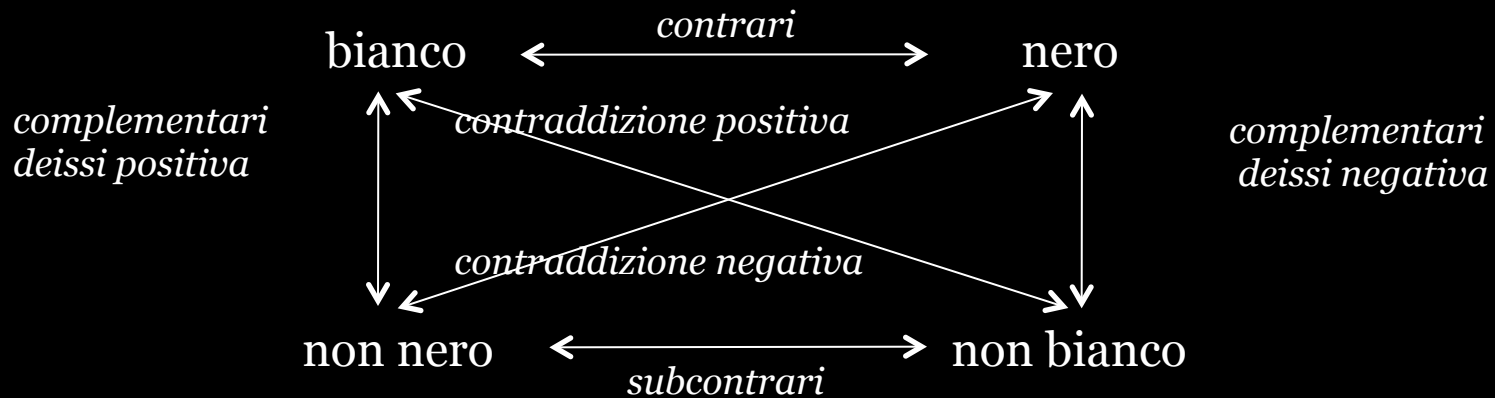


# Il quadrato semiotico completo

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

# 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  $(S \vee O) \rightarrow (S \wedge O)$

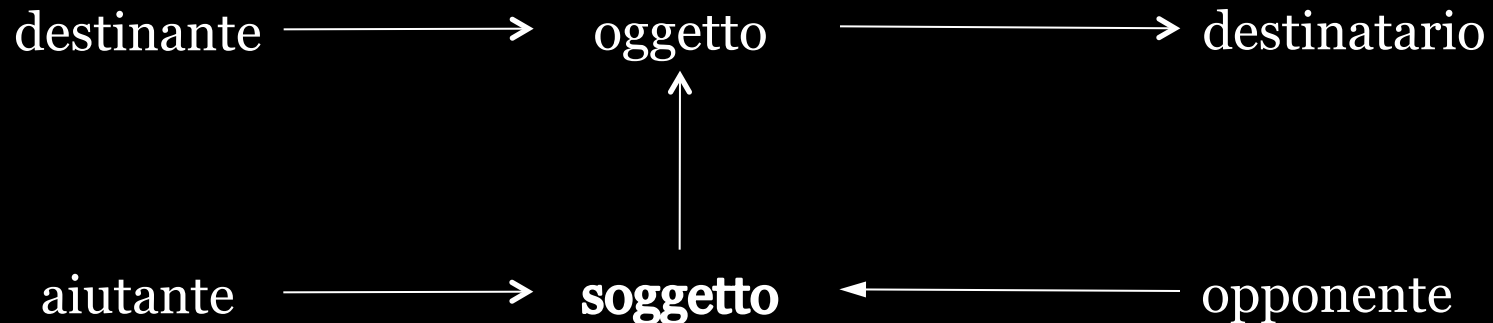


# Programma narrativo

- 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

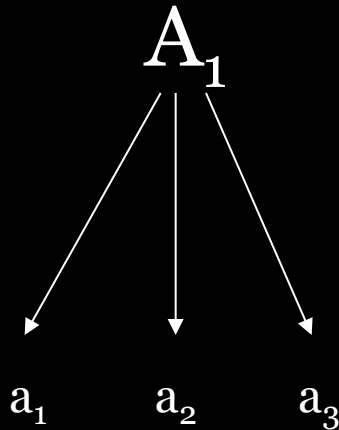
## modello attanziale



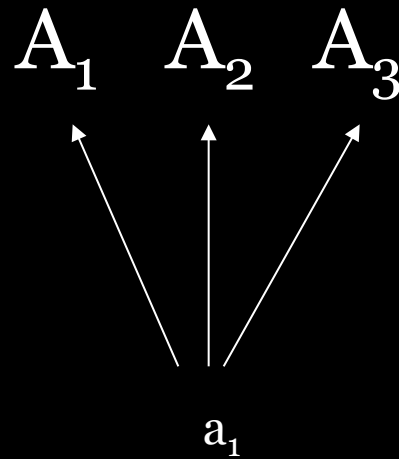
Asse **contrattuale**: un destinante agisce su un destinatario per indurlo a compiere un' azione e alla fine ne certifica il successo o meno

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

# Relazione attante-attore



Un attante può essere manifestato nel discorso da molti attori



*Grammatica narrativa*

*Semiotica discorsiva*

Un attore può condensare simultaneamente oppure successivamente diversi ruoli attanziali

# 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**.

# Esempio: campagna elettorale

- Un politico (Soggetto) si accinge a un'impresa: quella di ottenere determinati risultati (Oggetto)
- Diversi mandanti: gli elettori, ma anche mandanti specifici, ad esempio la Chiesa o le banche
- Tra mandanti e politico viene stipulato un contratto e il destinante alla fine giudica l'operato del politico
- Durante l'impresa il Soggetto-politico potrà avere degli aiutanti (la stampa, la congiuntura economica, gli intellettuali...) o degli opposenti (critiche autorevoli, attacchi personali...)



# Sintesi

- Il Percorso Generativo di Greimas si fonda sull'ipotesi per la quale il senso può essere colto solo attraverso la sua narrativizzazione
- la narratività diventa il principio ordinatore di tutti i linguaggi e di tutti i discorsi:
  - linguaggi naturali, visivi, musicali, discorsi verbali e non verbali, testi narrativi, giuridici, scientifici...