

La grammatica narrativa di Greimas

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Teoria della narrativa 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)
- *Soggetto* ↔ *Oggetto*
- *Destinante* ↔ *Destinatario*
- *Aiutante* ↔ *Opponente*

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

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*

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Analisi semiotica del testo

Il 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

Il tentativo di trovare le strutture sottostanti ad un testo che da un livello profondo generano gli elementi più superficiali

- **La teoria della generazione del senso**

Un metalinguaggio per parlare del racconto che si sviluppa in **enunciati narrativi**, unità minima di narrazione.

- Funzioni narrative simili a quelle di Propp.

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Il percorso generativo

Come viene generato il senso? Un processo in un sistema semantico a strati

- Dal livello più profondo si giunge a quello superficiale tramite un processo di conversioni che consentono la costruzione del significato
- Al livello più profondo gli elementi di tipo logico-semanticamente si convertono in piani semantico-sintattici più superficiali, per poi passare, attraverso i meccanismi dell'enunciazione, al livello discorsivo

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

La grammatica narrativa

Grammatica fondamentale: il sistema semantico di opposizioni di valori astratti che governa il senso del testo.

- Il **quadrato semiotico**, la struttura elementare

Grammatica narrativa superficiale: la costruzione di enunciati narrativi, attanti/ruoli attanziali, secondo le modalità dello

- Lo **schema narrativo canonico**

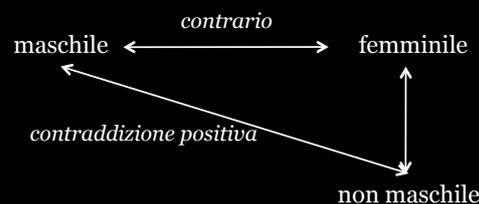
Grammatica discorsiva: in cui si articola la attorializzazione, la spazializzazione e la temporalizzazione

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

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

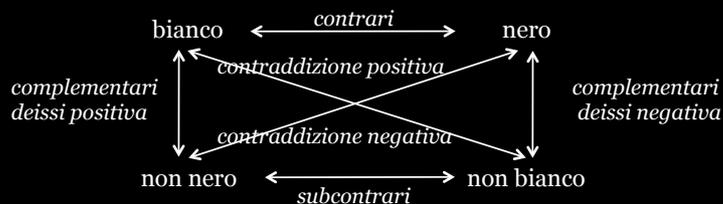


Il quadrato semiotico completo

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

bianco ←→ nero

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



La grammatica narrativa superficiale

Tutti i testi sono generati da strutture narrative organizzate in un percorso, lo **schema narrativo canonico**:

- 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**

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

La grammatica discorsiva

Strutture discorsive

ruoli tematici, attori, spazializzazione e temporizzazione.
La narratività è la trasformazione di valori profondi tramite attanti, personificati da attori che contribuiscono alla formazione della dimensione discorsiva

Manifestazione testuale

Il contenuto si esprime con linguaggi diversi: lingua verbale, quadro, film ...

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Schema narrativo

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

contratto o manipolazione

→ **competenza**

→ **performance**

→ **sanzione**

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Contratto o manipolazione

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

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

Es: un re convince un giovane a combattere un drago per liberare la figlia con

Promessa: ti concedo la mano di mia figlia

Minaccia: altrimenti verrai giustiziato

Seduzione: tu solo puoi riuscire

Provocazione: ma tu non puoi riuscirci, sei troppo giovane

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Competenza

L'eroe, acquisisce la possibilità di fare qualcosa

Il **Soggetto** si dota dei mezzi necessari per raggiungere lo scopo secondo diverse modalità: volere, dovere, sapere e 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

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Performance

L'eroe fa qualcosa per rispettare il contratto

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

Es: uccide il drago e libera la figlia del re

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

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

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

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**: tra un Soggetto S e un Oggetto O si può avere una congiunzione $S \wedge O$ o disgiunzione $S \vee O$
- **Trasformazioni**: i passaggi da uno stato ad un altro. Indicati come $(S \wedge O) \rightarrow (S \vee O)$ oppure $(S \vee O) \rightarrow (S \wedge O)$

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Una critica a Propp

- Nella lista delle 31 funzioni di Propp si mescolano stati e trasformazioni
 - Es: la funz 8. mancanza è uno stato mentre la funz 16. lotta è una trasformazione
- Greimas mette a fuoco la chiara distinzione tra
 - *stati*, in cui i soggetti si trovano in *congiunzione* o in *disgiunzione* con il loro oggetto (o scopo);
 - *trasformazioni*, in cui i soggetti, da *congiunti* diventano *disgiunti* dall'oggetto (o scopo), e viceversa.

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Programma narrativo

Il **programma narrativo** si articola in una successione di stati e trasformazioni, ma quello **principale** può avvalersi di *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**)

- Un programma narrativo di una fiaba è che l'eroe sposi la principessa (programma principale) e per questo deve acquisire tramite lotta o rimozione del danneggiamento, un mezzo magico (programma d'uso)

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

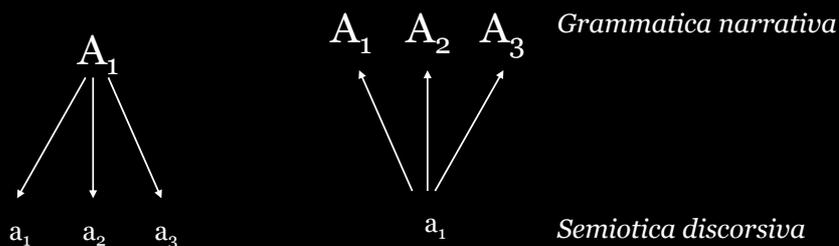
Relazione tra attanti modello attanziale



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

Asse della **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

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**.

L'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).

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

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.

In 1. si parla di *destinante manipolatore*,
in 2. di *destinante giudice*.

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

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 disegualianza: 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)

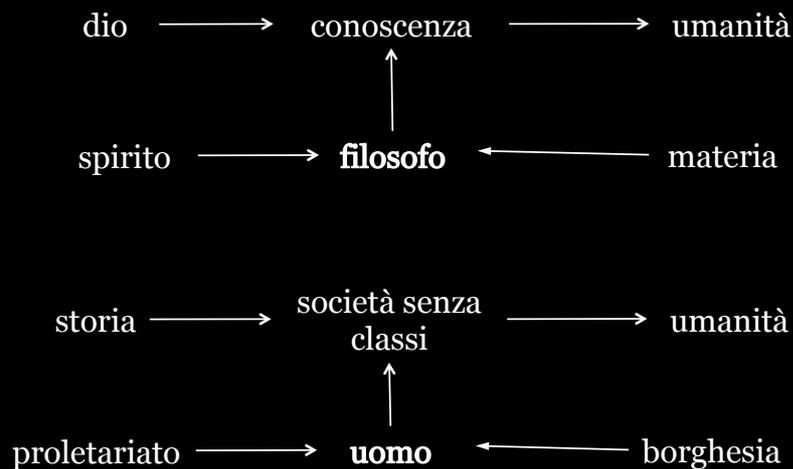
Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Aiutante e Opponente

- *Aiutante* e *Opponente* attanti che 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.

Laurea in Comunicazione digitale
Progetto multimediale AA 2015/16

Esempi di relazione tra attanti



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 che il senso possa essere colto solo attraverso la sua narrativizzazione

La narratività diventa quindi 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...

La formulazione astratta della narrazione è utile per abituare a pensare alla **narrazione nella sua essenzialità**: ovvero una mancanza che spinge ad un ricongiungimento