

# Corso di Semiotica

Algirdas Julien Greimas

(Tula 1917 – Parigi 1992)

Il livello profondo del Percorso Generativo

**TESTO**



<b>Strutture discorsive</b>	Sintassi discorsiva	Semantica discorsiva
<i>Livello di superficie</i>	Sintassi narrativa di superficie	Semantica narrativa
<b>Strutture semio-narrative</b> <i>Livello profondo</i>	Sintassi fondamentale <i>[quadrato dinamico]</i>	Semantica fondamentale <i>[quadrato statico]</i>



## Strutture semio-narrative di superficie

- Il passaggio delle unità di significazione dal livello profondo al livello di superficie è detta *conversione*
- Il nuovo livello avrà lo stesso contenuto del precedente ma con un arricchimento di significazione
- Dall'astrazione del quadrato alla narratività antropomorfizzata: *il senso può essere colto solo attraverso la sua narrativizzazione*

Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, 1928 – Le funzioni

- I-VII. *Funzioni preparatorie*.
- VIII. *Danneggiamento*. L'antagonista arreca danno o menomazione a uno dei membri della famiglia: è la funzione che segna il passaggio dalla fase preparatoria della favola all'azione narrativa vera e propria. L'antagonista rapisce qualcuno, o estorce il mezzo magico, o saccheggia e devasta il raccolto, ecc.
- VIIIa. *Mancanza*. A uno dei membri della famiglia manca qualcosa o viene il desiderio di qualcosa: è un'alternativa alla funzione del danneggiamento;
- IX. *Mediazione*. La sciagura o mancanza è resa nota ed entra in gioco l'eroe, al quale ci si rivolge con una preghiera o con un ordine, e poi lo si manda o lo si lascia andare.

Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, 1928 – Le funzioni

- X. *Inizio della reazione*. L'eroe acconsente o si decide a reagire.
- XI. *Partenza*. L'eroe abbandona la casa.
- XII. *Prima funzione del donatore*. L'eroe incontra un «donatore», subito pronto all'aiuto o dapprima ostile, e questi lo mette alla prova in vari modi.
- XIII. *Reazione dell'eroe*. L'eroe reagisce all'operato del futuro donatore in modo positivo o negativo.
- XIV. *Conseguimento del mezzo magico*. Il mezzo magico perviene in possesso dell'eroe. I mezzi magici possono essere animali, oggetti, poteri particolari, ecc.
- XV. *Trasferimento nello spazio tra due reami*. L'eroe si trasferisce in un altro reame dove si trova l'oggetto delle sue ricerche

## Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, 1928 – Le funzioni

- XVI. *Lotta*. L'eroe e l'antagonista ingaggiano direttamente la lotta.
- XVII. *Marchiatura*. All'eroe è impresso un marchio: può subire una ferita durante il combattimento, oppure la figlia del re gli fa un piccolo segno sulla guancia con il coltello, ecc.
- XVIII. *Vittoria*. L'antagonista è vinto.
- XIX. *Rimozione della sciagura o della mancanza*. Con la funzione di rimozione della sciagura o della mancanza iniziale la narrazione raggiunge l'acme. L'eroe recupera la figlia del re, o l'anello, o comunque l'oggetto della sua ricerca.
- XX. *Ritorno*. L'eroe ritorna.
- XXI. *Persecuzione*. L'eroe è sottoposto a persecuzione e i persecutori possono prendere le forme di animali diversi, di oggetti allettanti, ecc

Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, 1928 – Le funzioni

- XXII. *Salvataggio*. L'eroe si salva dalla persecuzione fuggendo, o trasformandosi, o nascondendosi. Con la sconfitta del persecutore moltissime favole hanno termine, ma in alcuni casi la favola costringe l'eroe a sopportare una nuova sciagura.
- XXIII. *Arrivo in incognito*. L'eroe arriva in incognito a casa o in un altro paese.
- XXIV. *Pretese infondate*. Entra in scena il *falso eroe*: per esesempio se l'eroe arriva a casa, i fratelli si spacciano per i conquistatori della preda.
- XXV. *Compito difficile*. All'eroe è proposto un compito difficile. Può trattarsi di una prova del cibo, di una prova del fuoco, di un indovinello, ecc.

## Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, 1928 – Le funzioni

- XXVI. *Adempimento*. Il compito è eseguito.
- XXVII. *Identificazione*. L'eroe è riconosciuto per aver eseguito il compito difficile o per via di un segno particolare che lo contraddistingue, un marchio (ferita) o un oggetto a lui donato (anellino, panno).
- XXVIII. *Smascheramento*. Il falso eroe o l'antagonista è smascherato.
- XXIX. *Trasfigurazione*. L'eroe assume nuove sembianze.
- XXX. *Punizione*. L'antagonista è punito, ucciso, scacciato, costretto al suicidio. Alcune volte l'antagonista viene perdonato.
- XXXI. *Nozze*. L'eroe si sposa e sale al trono.



Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, 1928  
Le fiaba monotipica

- “fiaba monotipica” può essere espressa nel modo seguente:

i      e      X<sup>1</sup>      Y<sup>2</sup>      ≠      L<sup>1</sup>      V<sup>1</sup>      Rm<sup>4</sup>      ↓      N\*\*      (n<sub>0</sub>)

che si può leggere così: “Un re con tre figlie” [situazione iniziale = i] – “le figlie vanno a fare una passeggiata” [allontanamento = e] – “si attardano nel giardino dove sono rapite da un drago, e chiamano aiuto” [danneggiamento, rapimento = X<sup>1</sup>] – “si presentano tre eroi” [mediazione, ci si rivolge all’eroe con una preghiera = Y<sup>2</sup>] – “gli eroi vanno in cerca delle fanciulle” [partenza = ≠] – “combattono contro il drago” [lotta in campo aperto = L<sup>1</sup>] – “vittoria” degli eroi [sconfitta in campo aperto = V<sup>1</sup>] – “liberazione delle principesse” [rimozione della mancanza, come conseguimento dell’operato precedente = Rm<sup>4</sup>] – “ritorno” degli eroi [ritorno = ↓] – “ricompensa” [nozze con conseguimento del trono = N\*\*]; semplice risarcimento in denaro = n<sub>0</sub>].

Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, 1928

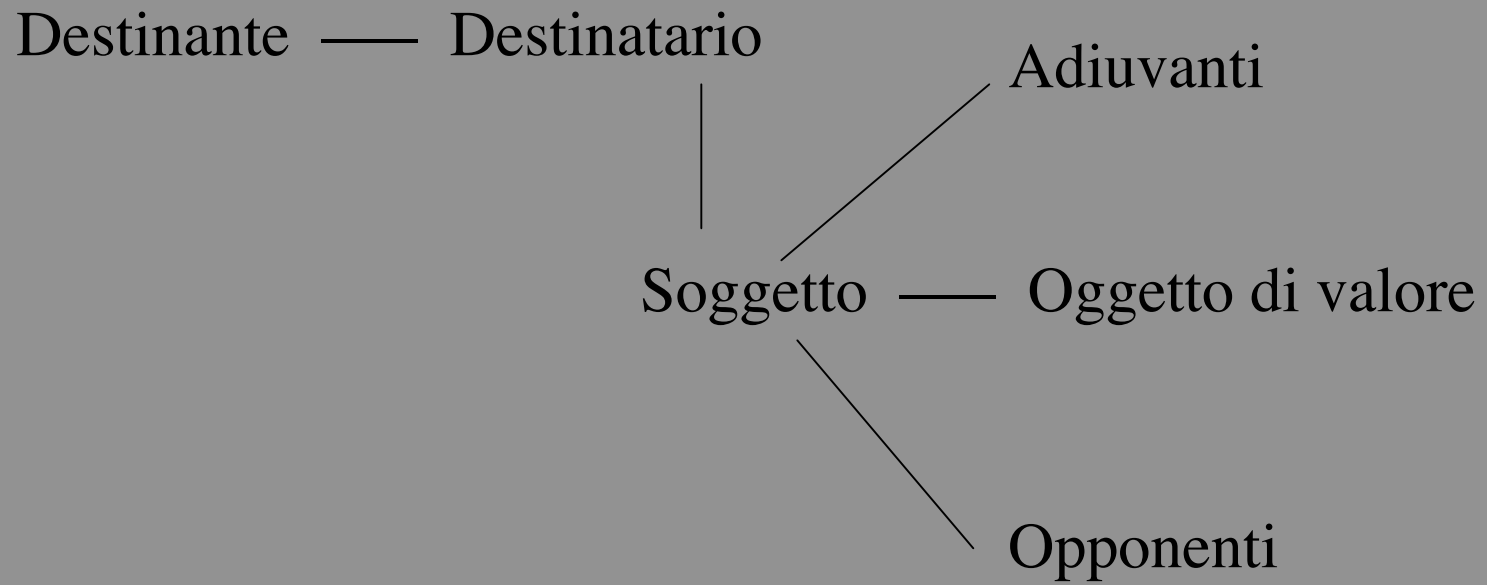
Le sfere d'azione: i personaggi

- 1) sfera d'azione dell'*antagonista*
- 2) sfera d'azione del *donatore*
- 3) sfera d'azione dell'*aiutante*
- 4) sfera d'azione del *personaggio cercato*
- 5) sfera d'azione del *mandante*
- 6) sfera d'azione dell'*eroe*
- 7) sfera d'azione del *falso eroe*

Strutture semio-narrative di superficie:  
dalle “sfere d’azione” al modello attanziale

- Attanti: ruoli sintattici della narratività, formali e dunque astratti
- Nella teoria di Greimas gli attanti sono sei, organizzati in tre categorie: 1) Soggetto/Oggetto, 2) Destinante/Destinario, 3) Adjuvante/Opponente

## Il modello attanziale



## Precisazioni sul modello attanziale

- Gli attanti possono coincidere
- Il concetto di attante comprende non soltanto gli esseri umani ma anche gli animali, gli oggetti o i concetti

## L'anti-soggetto

- Accanto al Soggetto c'è sempre un Anti-Soggetto, che fa riferimento a un anti-Destinante e che svolge un percorso narrativo opposto a quello del Soggetto pur mirando allo stesso Oggetto di valore
- Si sviluppa così uno schema narrativo elementare fondato su una *struttura polemica*

Strutture semio-narrative di superficie:  
dalle “funzioni” agli *enunciati narrativi*

- **Enunciato narrativo:**  $EN = F (A1; A2; \dots)$
- Enunciato binario:  $EN = F (A1; A2)$
- Funzione (S; O)
- Enunciati di stato e Enunciati del fare

Strutture semio-narrative di superficie:  
dalle “funzioni” agli *enunciati narrativi*

- *Enunciati di stato:*

$S \cap O$     il Soggetto è congiunto con l'Oggetto

$S \cup O$     il Soggetto è disgiunto dall'Oggetto



Strutture semio-narrative di superficie:  
dalle “funzioni” agli *enunciati narrativi*

- *Enunciati del fare:*

$S1 \rightarrow (S2 \cap O)$  trasformazione congiuntiva

$S1 \rightarrow (S2 \cup O)$  trasformazione disgiuntiva

dove:

$S1 =$  soggetto del fare

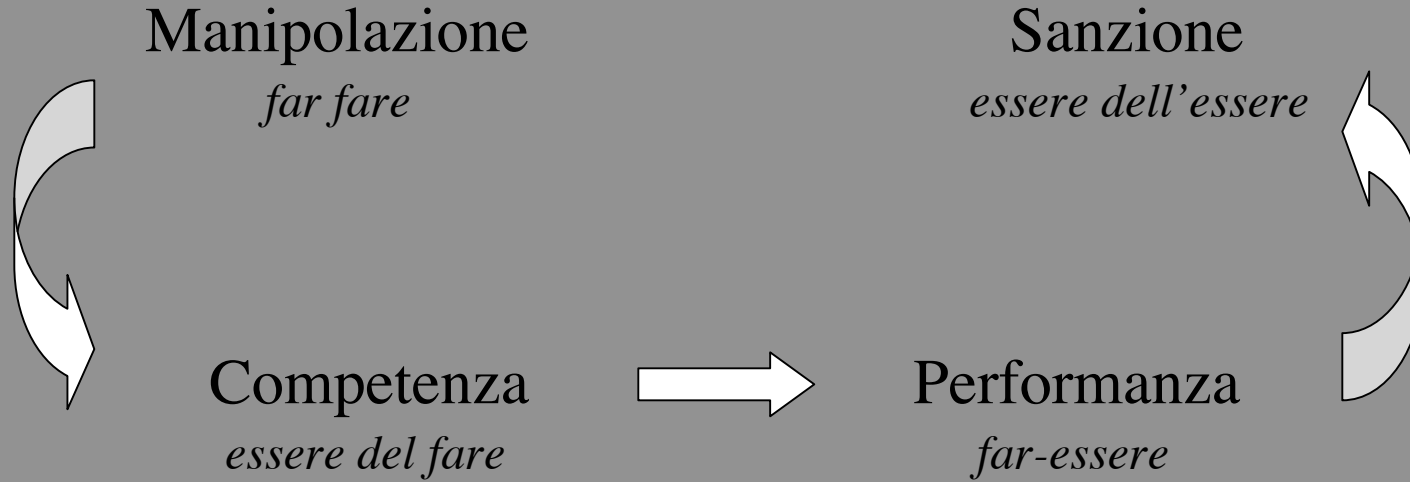
$S2 =$  soggetto di stato

- il soggetto del fare può coincidere con il soggetto di stato

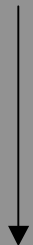
Strutture semio-narrative di superficie:  
dalle “funzioni” agli *enunciati narrativi*

- La narrazione, secondo Greimas, non è altro che una *trasformazione di stati*: si passa da stati di congiunzione a stati di disgiunzione e viceversa

# Lo schema narrativo canonico



atto pragmatico



dovere o volere → sapere → potere → fare

## La sintassi modale

- Dall'organizzazione canonica degli enunciati narrativi alla sintassi modale, che rende conto della dimensione cognitiva
- Da una semplice circolazione di oggetti si passa alla descrizione dei *carichi modali*
- Due soggetti che desiderano un oggetto avranno competenze modali ineguali
- *Cambiamento qualitativo nella descrizione*: abbiamo competizioni e interazioni cognitive tra soggetti dotati di competenze modali diverse che intendono appropriarsi di oggetti

## I Programmi narrativi

- I programmi narrativi (PN) indicano gli scopi e le azioni dei soggetti
- Un PN semplice si trasforma in PN complesso quando esige la realizzazione preventiva di un altro PN: è il caso della scimmia che per raggiungere la banana deve anzitutto cercare un bastone
- Il PN generale è detto *PN di base* (raggiungere la banana), mentre i PN presupposti e necessari sono detti *PN d'uso* (cercare un bastone, ecc.) e il loro numero dipende dalla complessità del compito da eseguire

Le strutture semio-narrative del Percorso Generativo

**TESTO**



<b>Strutture discorsive</b>	Sintassi discorsiva	Semantica discorsiva
<b>Strutture semio-narrative</b>	<i>Livello di superficie</i> Sintassi narrativa di superficie [Attanti] [Enunciati] [Modalità] [PN] [Schema Narrativo Canonico]	Semantica narrativa  [Enunciato di stato: $S \cap Ov$ opp. $S \cup Ov$ ]
	<i>Livello profondo</i> Sintassi fondamentale  [quadrato dinamico]	Semantica fondamentale  [quadrato statico]



## Strutture semio-narrative

- Le strutture semio-narrative, secondo Greimas, costituiscono quella competenza semiotica generale presupposta da qualunque produzione discorsiva. In questo senso esse ritraducono in un quadro semiotico più articolato il concetto di *langue* di Saussure o di *sistema* di Hjelmslev