

Greimas

Il problema del senso

Costruire il significato





Dal segno al testo

- Testo = qualsiasi porzione di realtà portatrice di contenuti culturali che venga sottoposta ad analisi semiotica



Corpus


Testualizzazione

- Procedura di messa in testo lineare (temporale o spaziale);
- Piano della manifestazione
- Il testo consente di superare la dimensione del segno, ma l'analisi deve andare sotto il testo, per concentrarsi sui sistemi e i processi della significazione (generatività).

Generatività

- Meccanismo che consente agli elementi più profondi e semplici di generare elementi superficiali e più complessi sulla base di regole di CONVERSIONE
- → Teoria della generazione del senso
- Livello profondo: elementi di tipo logico-semantic
- Livello superficiale: piani semantico-sintattici
- Livello della manifestazione: elementi discorsivi
- Conversione: insieme di procedure che rendono conto del passaggio da una unità del livello profondo a una unità del livello superficiale. Il contenuto resta lo stesso nel passaggio dal livello profondo al livello superficiale ma il senso ne risulta arricchito. Ogni conversione è perciò una equivalenza e un surplus di significazione.
- Analisi o percorso generativo: il fuoco è sul come viene generato un testo.

Percorso generativo



Strutture narrative	Strato fondamentale	Semantica narrativa + sintassi fondamentale Quadrato semiotico: assiologie
	Strato antropomorfo	Programmi narrativi, attanti, modalità
Messa in discorso o enunciazione		
Strutture discorsive	Componente sintattica	Attori, spazi, tempi
	Componente semantica	Temi e figure
Testualizzazione	Riunione delle varie forme e sostanze dell'espressione	

Narrazione / Narratività

Marrone, *Introduzione alla semiotica del testo*, p. 23:

Narrazione = sequenza orientata di azioni e passioni, forma profonda di qualsiasi esperienza umana e sociale.

Narratività = insieme di «caratteristiche costanti, essenziali, formali e astratte del racconto che si ritrovano più o meno celate sia nei prodotti testuali che chiunque indicherebbe come narrativi, sia, in generale, in qualsiasi tipo di discorso anche apparentemente molto lontano e diverso dai racconti propriamente detti: un trattato di filosofia, un'opera pittorica, l'architettura di un edificio, un balletto, un documento aziendale, un'immagine pubblicitaria, una città, etc.» (ivi, p. 31).

La narratività è una ipotesi interpretativa per descrivere la struttura profonda di ogni manifestazione culturale (ivi, p. 32).

Punto di partenza nell'analisi di un testo

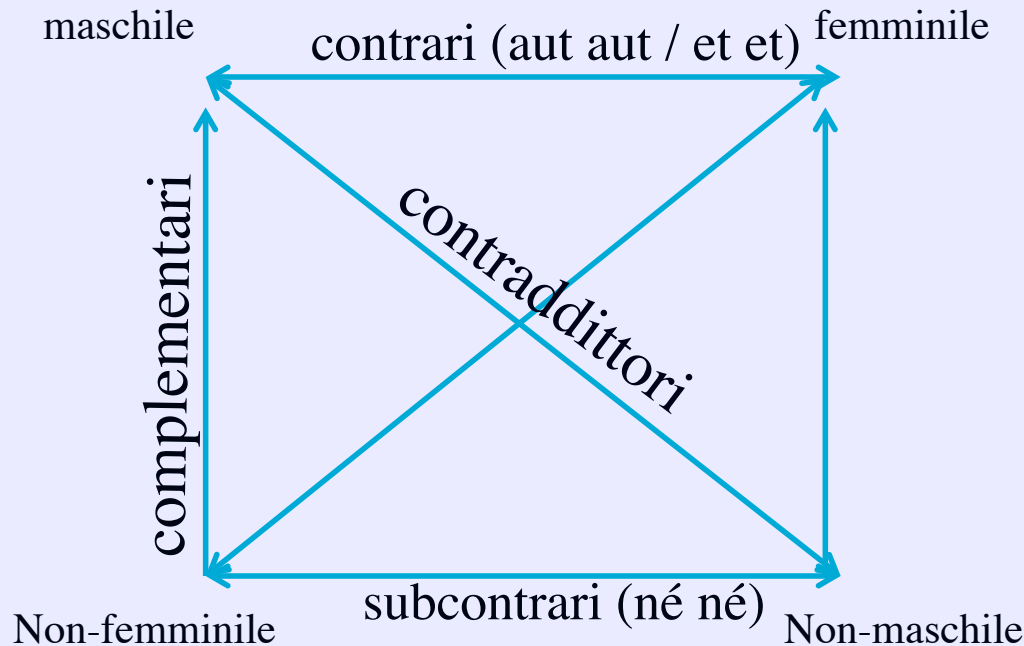
- Quali sono le categorie semantiche attorno cui ruota il testo? (valori semantici che attraggono l'attenzione e le motivazioni del Soggetto)
- Quali sono le assiologie investite in queste categorie? Quali delle categorie semantiche che hanno attratto la sua attenzione il Soggetto considera positive, quali negative?
- Che cosa viene affermato e che cosa negato narrativamente, cioè che cosa la storia, nel suo svolgimento, realizza e cosa no?

(Pozzato, *Capire la semiotica*, Carocci, 2013:51)

Strutture semio-narrative

A. Livello profondo

Struttura elementare della significazione: quadrato semiotico

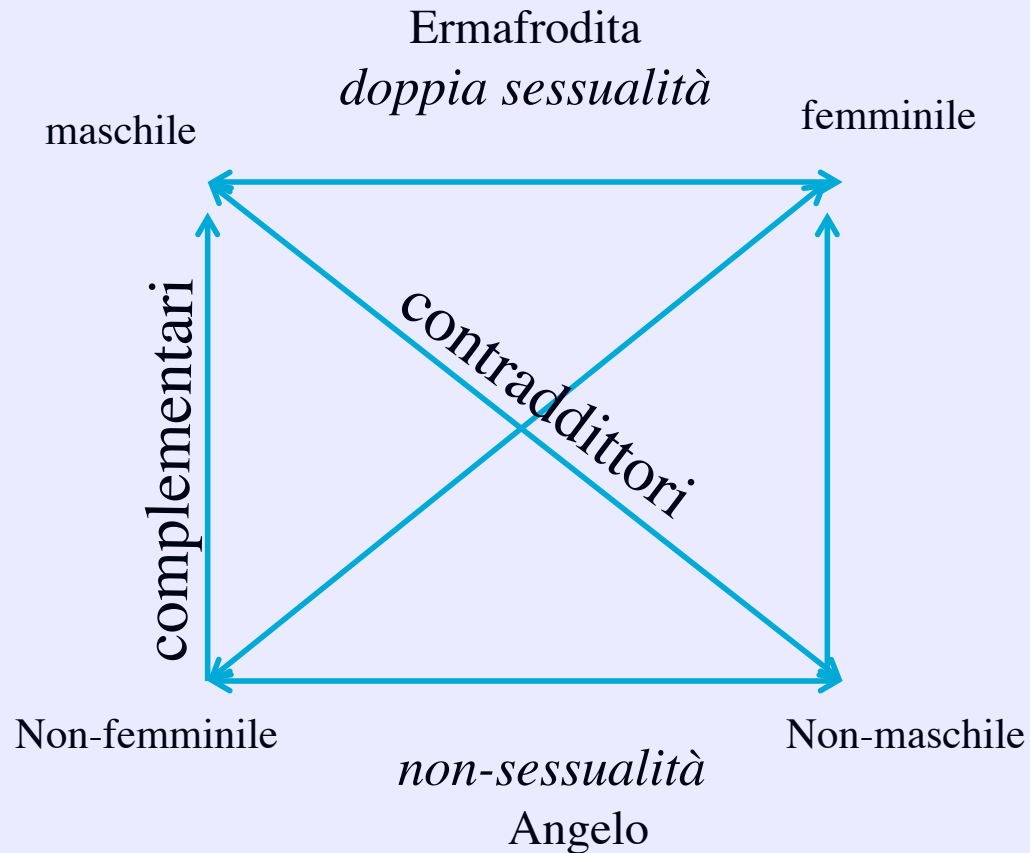


Il quadrato semiotico è la rappresentazione visiva delle articolazioni logiche di una categoria semantica. Struttura costitutiva di un microuniverso di significazione.

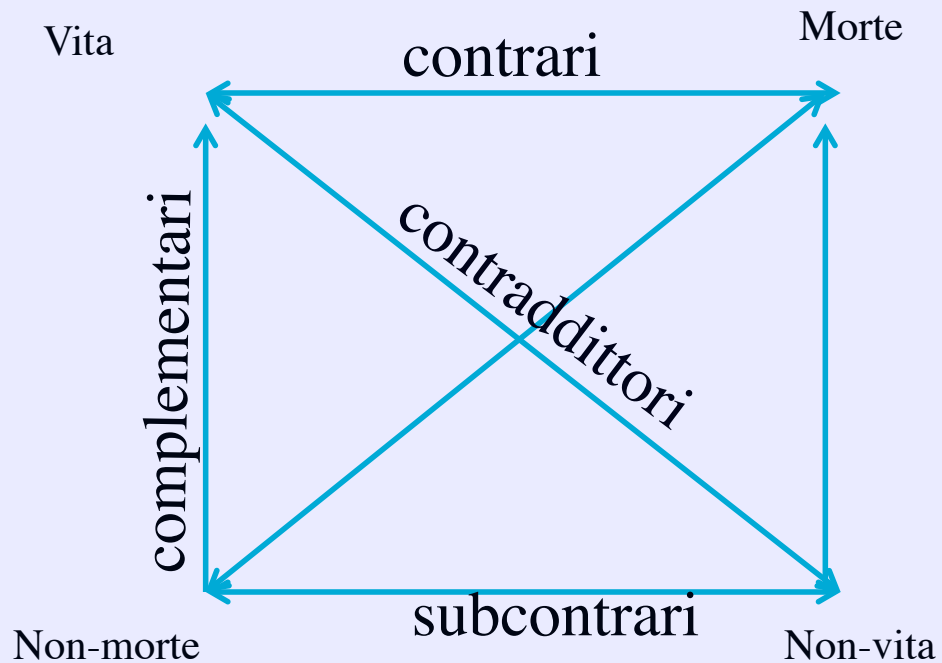
Sintassi fondamentale

- Negazione: S1 (o S2) genera il suo contraddittorio: non-S1 (o non-S2): maschile → non maschile
- Asserzione: operazione sui termini contraddittori (non-S1 implica, dunque afferma S2, non-S2 implica, dunque afferma S1)
- Le operazioni della sintassi fondamentale sono orientate, delineano percorsi e disegnano le condizioni embrionali della narratività.

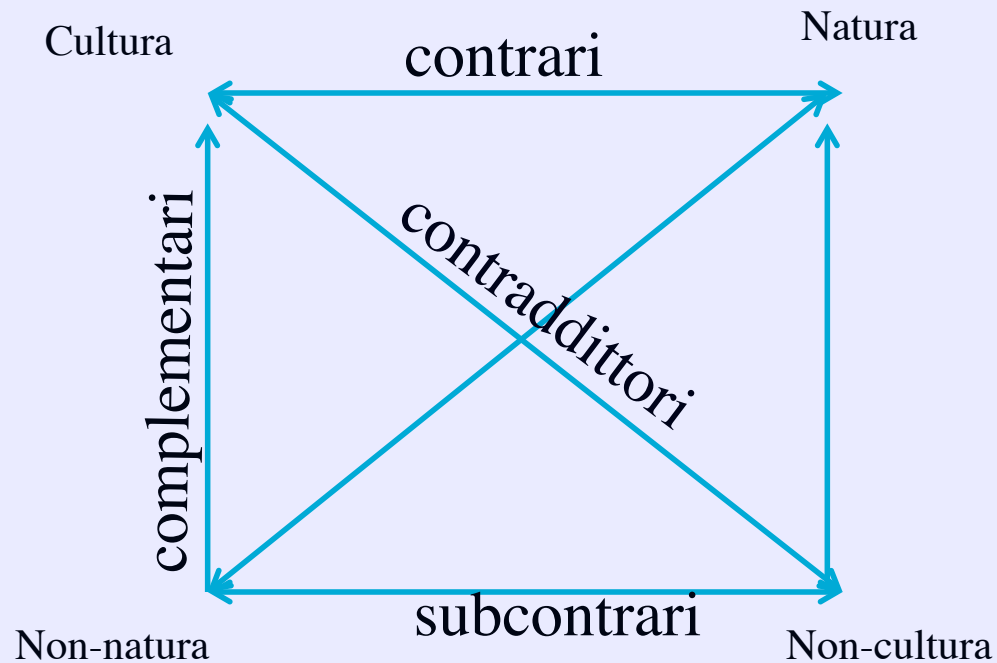
Esempio di un percorso di **sintassi fondamentale** e di **termine complesso**
(Floch 1985: 51 con integrazioni di Marsciani-Zinna 1991: 49; in Traini
2013:106); cfr. Eugenides, *Middlesex*, 2002



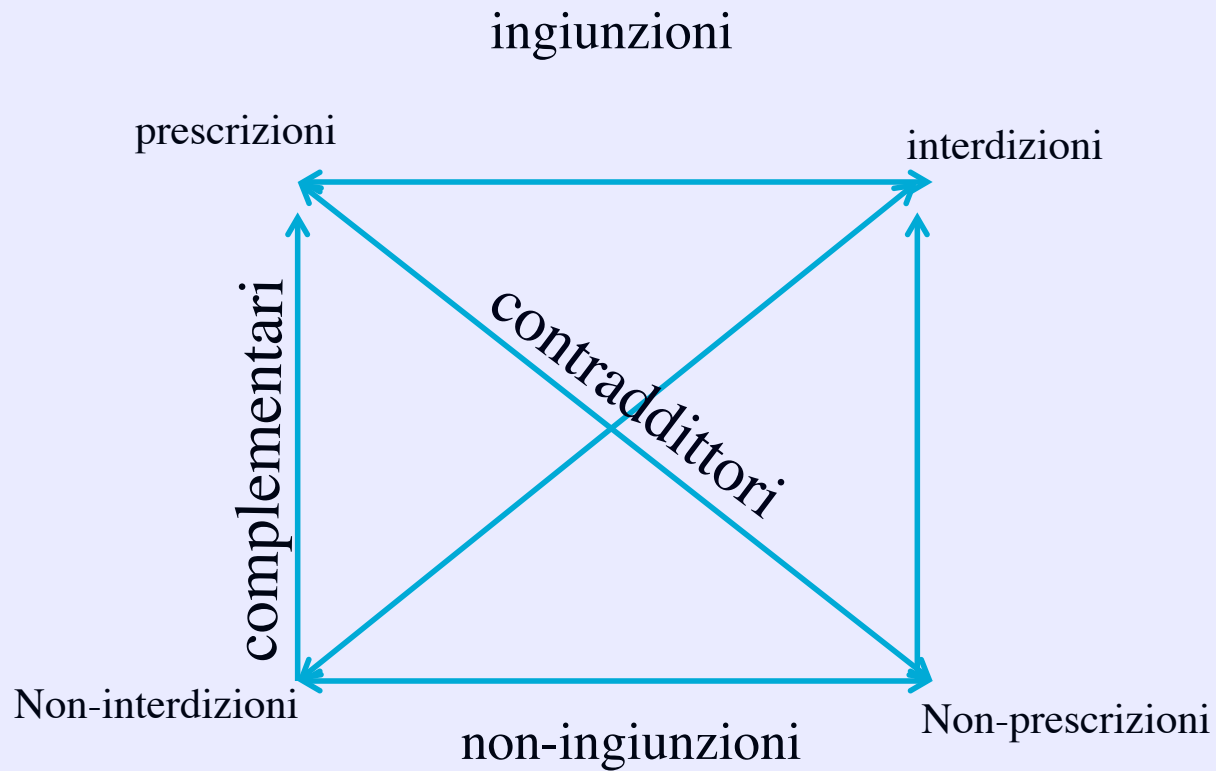
Esempio: universo semantico dei valori individuali



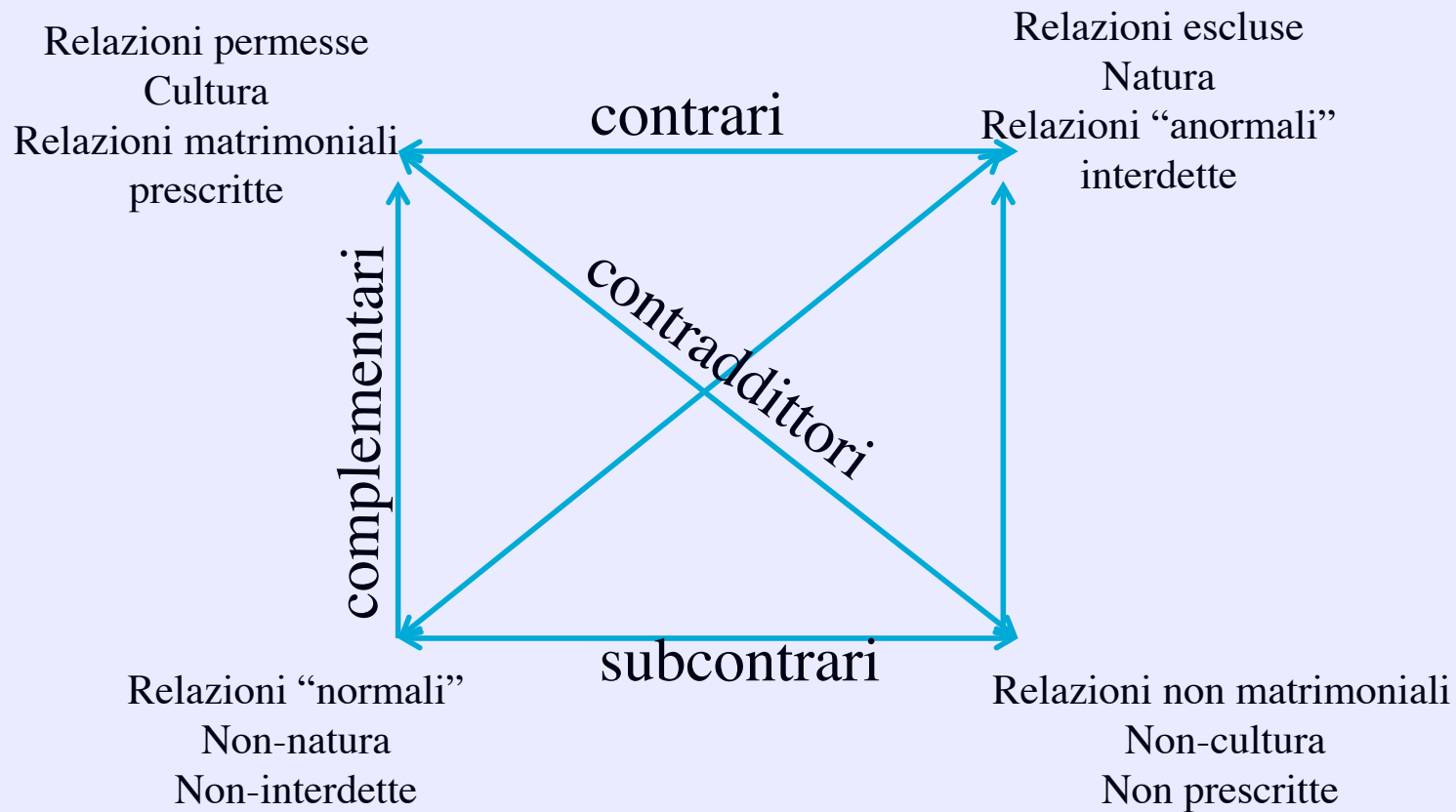
Esempio: universo semantico dei valori sociali



Esempio: universo semantico dell'organizzazione sociale



Esempio: modello sociale delle relazioni sessuali



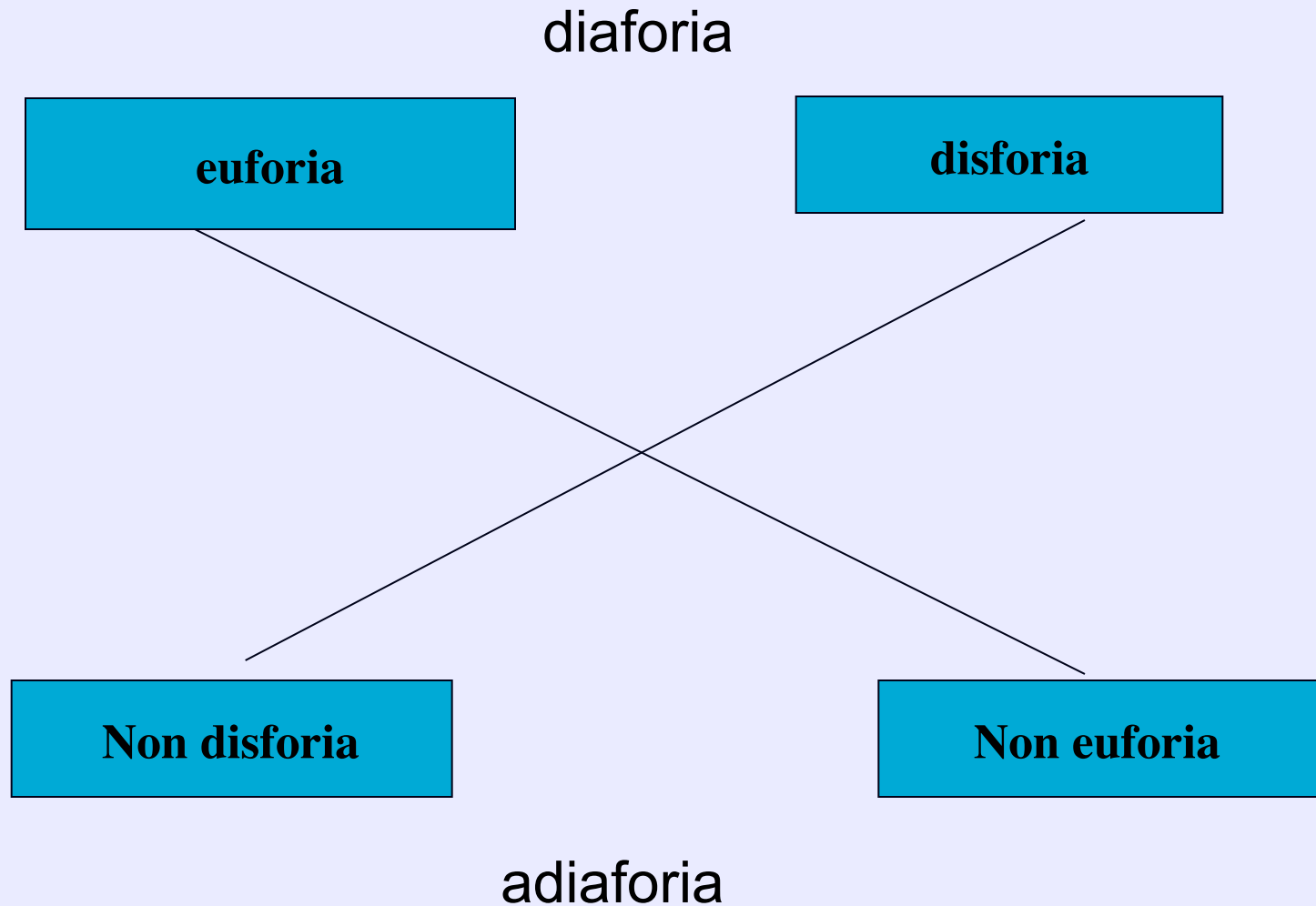
Timismo

(thymós=animo, anima emozionale)

«Si tratta di una categoria “primitiva”, detta anche proprio-cettiva poiché con il suo aiuto si cerca di descrivere, assai sommariamente, il modo in cui ogni essere vivente, iscritto in un ambiente, e considerato come “un sistema di attrazione e repulsione”, “sente” se stesso e reagisce a ciò che lo circonda» (Greimas, *Del senso* 2, 1983:93).

La categoria timica si articola in euforia/disforia.

Categoria timica



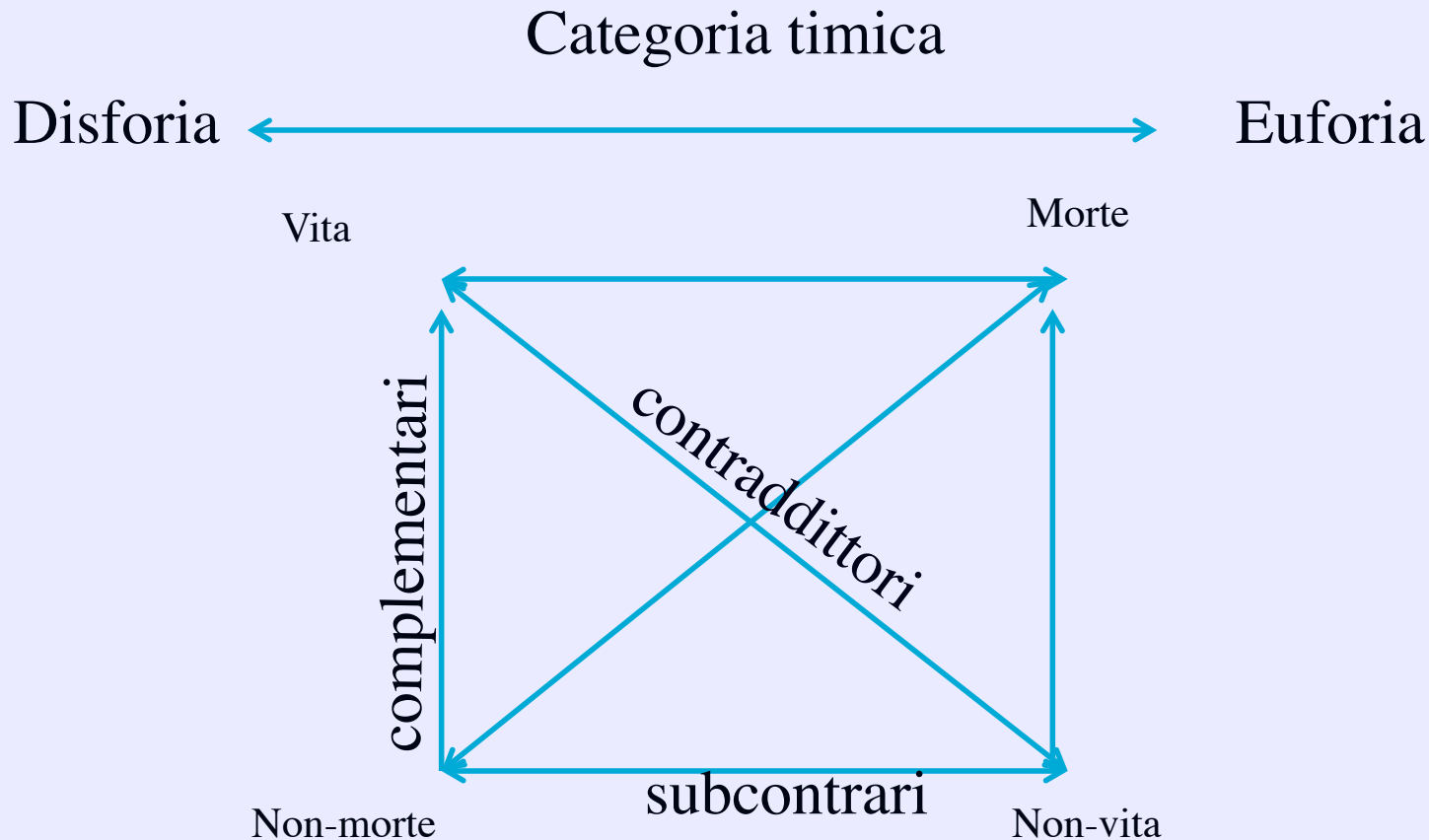
Investimento timico profondo

- Passioni euforiche: felicità, ammirazione, speranza, curiosità
- Passioni disforiche: paura, incertezza, ansia, invidia, vergogna, malinconia
- Passioni adiaforiche (neutre, né euforiche né disforiche): indifferenza, apatia
- Passioni diaforiche (sintesi complessa di euforia e disforia): sdegno, indignazione, sfida

Timismo e modalità

- Volere e potere: modalità euforiche
- Dovere: modalità spesso disforica
- Sapere: modalità disforica se intesa in senso riduttivo (“è proprio così”); euforica se intesa come scoperta di un segreto, inchiesta, indagine
- Gelosia > voler-sapere
- Ostinazione > non-poter fare+voler-fare
- Avarizia > non voler-essere disgiunti dal proprio oggetto di valore
- Vendetta > dovere

Esempio: diario di un anziano (Traini, *Le basi della semiotica*, p. 145)



Conversione dei valori virtuali: loro investimento in oggetti che entrano in congiunzione con i soggetti

- “Da quando ho la macchina nuova, mi piace correre”
Affermazione narrativa della velocità e sua assiologizzazione positiva

Euforia

Disforia

velocità

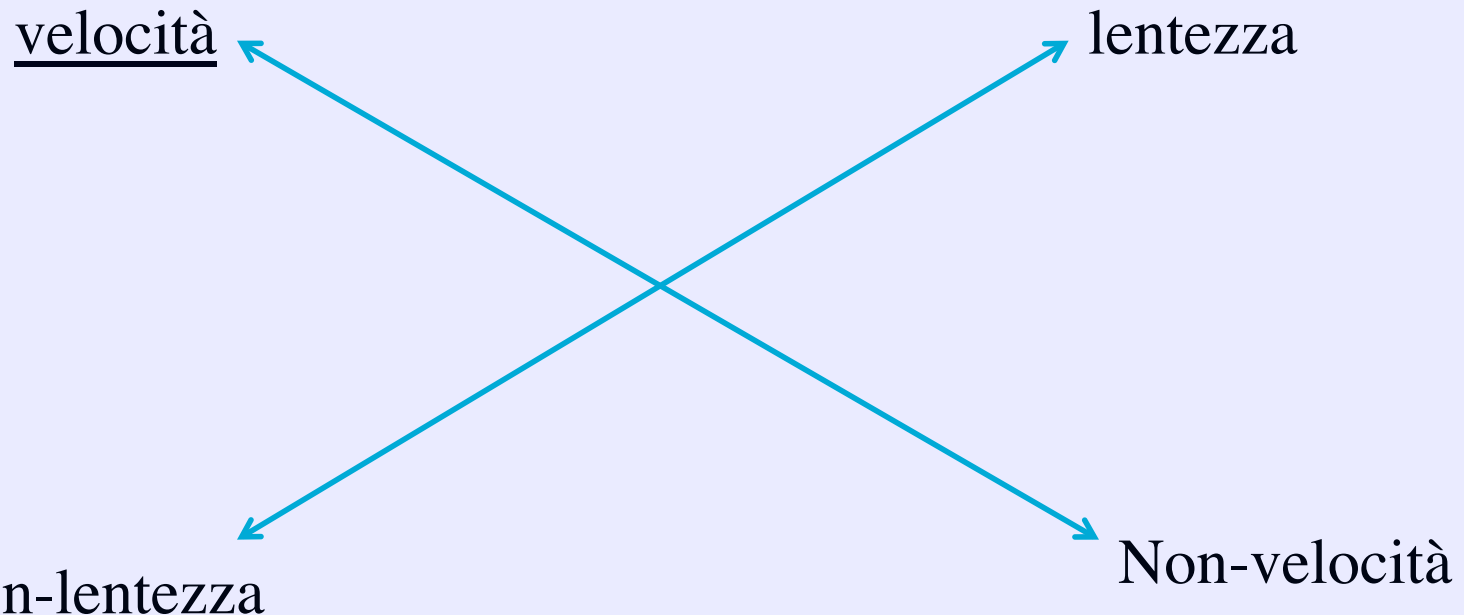
lentezza

Non-lentezza

Non-velocità

Non disforia

Non euforia



- “La velocità è causa di molti incidenti”

Affermazione narrativa della velocità ma sua assiologizzazione negativa.

Disforia

Euforia

velocità

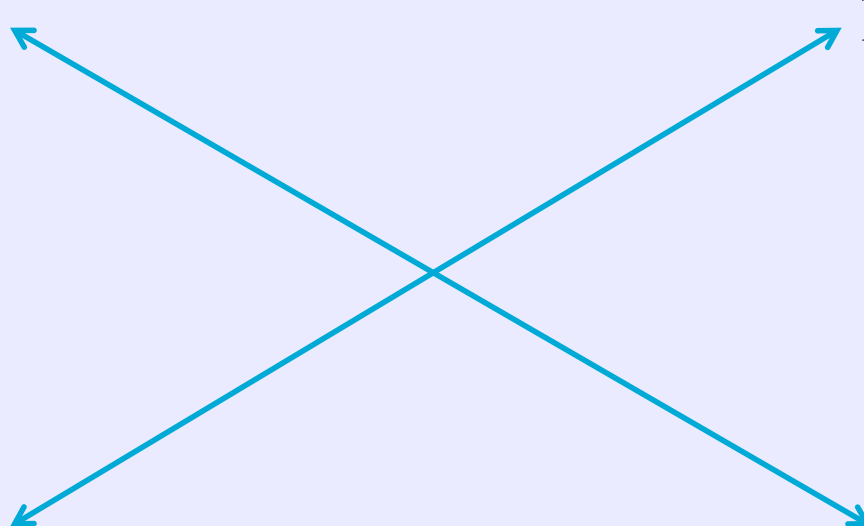
lentezza

Non-lentezza

Non-velocità

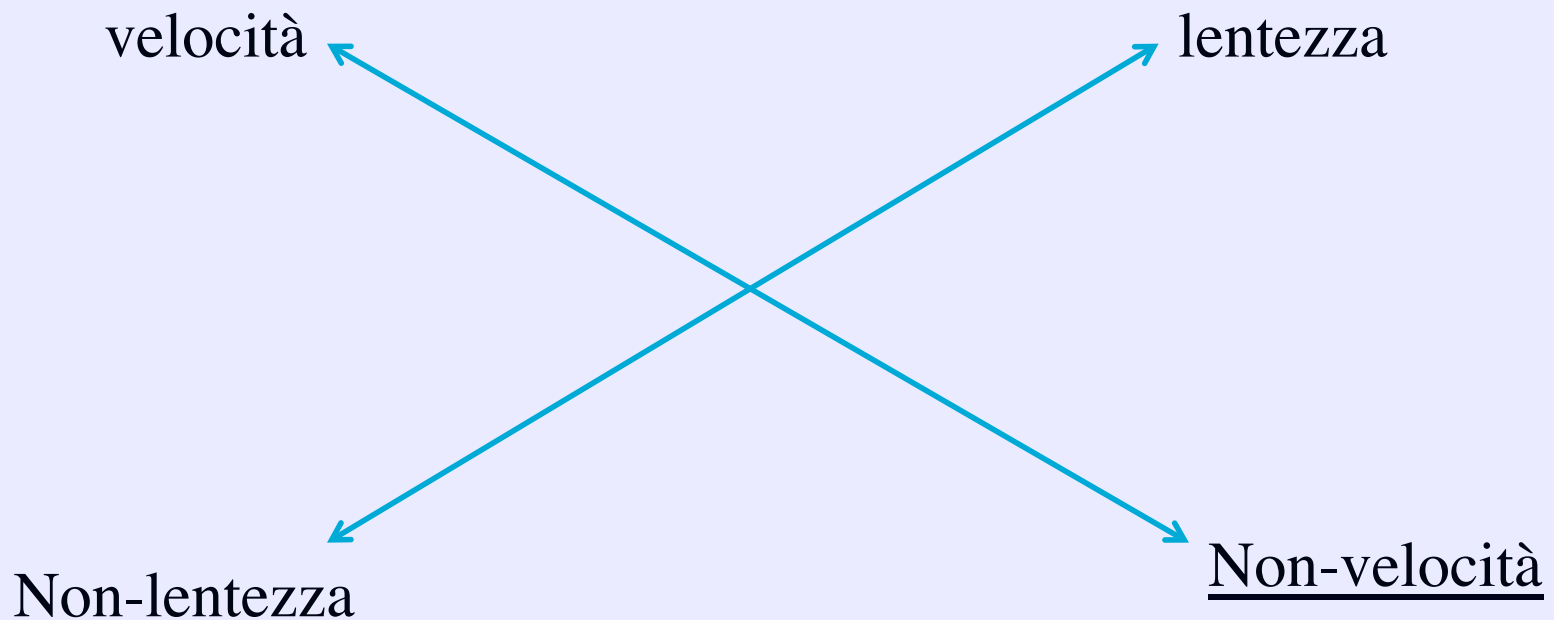
Non euforia

Non disforia



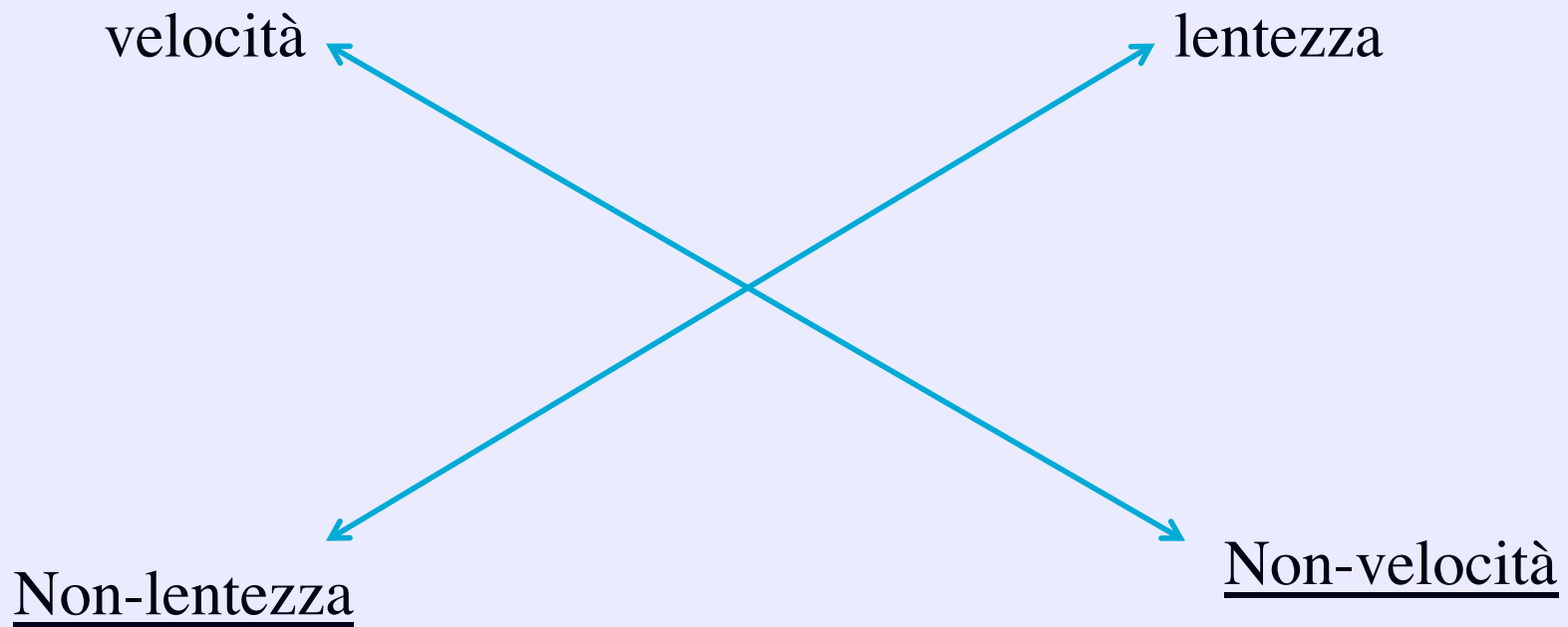
- “Una volta correvo, ma adesso sono prudente”

Negazione narrativa della velocità e assiologizzazione positiva della lentezza.



- “Io non credo che per la sicurezza stradale conti la velocità quanto il rispetto delle regole”

Neutralizzazione della categoria /né velocità+né lentezza/ e assiologizzazione del rispetto delle regole.



Strutture semio-narrative

B. grammatica narrativa di superficie

- Per Greimas (*Sémantique structurale*, 1966, trad. it. Meltemi, 2000) il senso nasce fin dall'inizio come SENSO ORIENTATO, tensione, nucleo narrativo organizzato che attende di essere sviluppato in modo compiuto. Il senso può essere colto solo attraverso la sua narrativizzazione. La narratività è il principio organizzatore di ogni tipo di discorso.
- Le relazioni logico-semantiche del quadrato e le possibili operazioni sintattiche di affermazione e negazione dei valori si traducono in azioni e volizioni di soggetti. Le differenze del quadrato si traducono in confronto/scontro tra soggetti che cercano gli stessi oggetti.

Schema di organizzazione del senso

- Uno schema ricorrente è alla base dell'organizzazione del senso:
 - Un agente (umano, ambientale, culturale, ecc.),
 - dotato di un programma d'azione (programma narrativo),
 - con uno scopo,
 - una serie di fasi intermedie,
 - un esito.

Principali oggetti di studio della semiotica narrativa strutturalista:

- Logica delle azioni (dimensione pragmatica)
- Organizzazione dei valori (ogni soggetto si muove sulla base di una assiologia di riferimento)
- Modello molto astratto delle azioni che viene ricavato dalla struttura sintattica delle lingue umane.

Elementi della sintassi semio-narrativa

- Attante

termine che Greimas ha ricavato dal linguista Lucien Tesnière (*Elementi di sintassi strutturale*, 1959):

«Abbiamo già detto di essere stati colpiti dalle osservazioni di Tesnière che paragonava l'enunciato elementare a uno spettacolo: il soggetto è colui che fa l'azione; l'oggetto, qualcuno o qualcosa che subisce l'azione. La proposizione non è altro, in realtà, che uno spettacolo che l'*homo loquens* offre a se stesso».

Attanti = pure funzioni sintattiche del Percorso Generativo (incarnate da umani, animali, oggetti, concetti).

«Il verbo esprime il processo; gli attanti sono gli esseri o le cose che, a un titolo qualunque e in qualsiasi modo, anche a titolo di semplici figuranti e nel modo più passivo, partecipano al processo» (Tesnière, 2001: 73)

L'attante è chi fa o subisce un atto, è dunque definito da un predicato (un verbo), spesso modalizzato (volere, dovere, sapere, potere).

Coppie attanziali

- Soggetto/Oggetto
- Destinante/Destinario
- Aiutante/Opponente

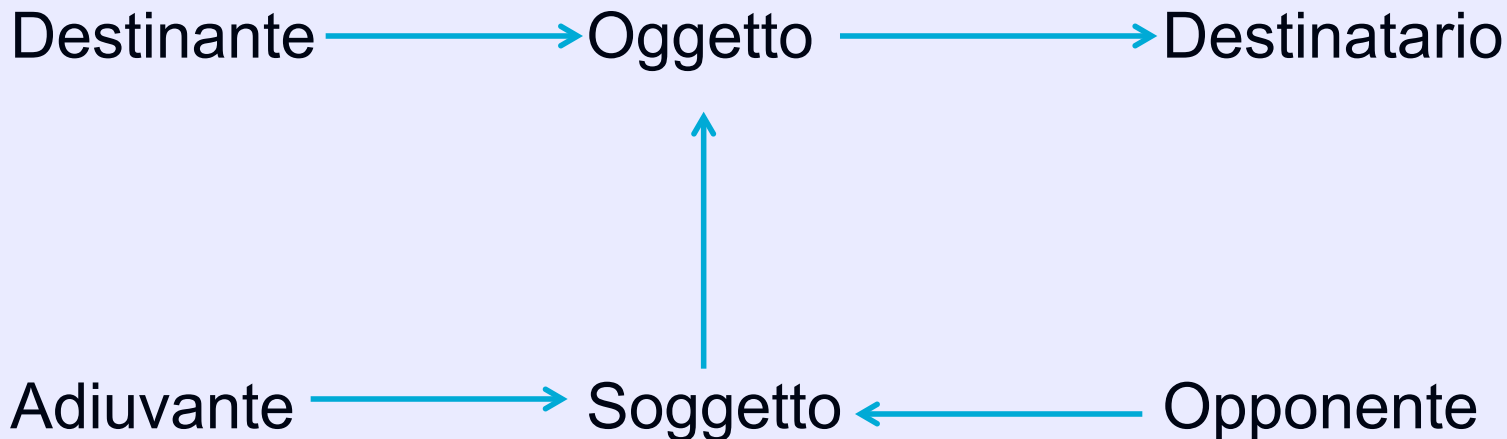
Valenza (Tesnière):

«Si può allora paragonare il verbo a una specie di atomo munito di uncini, che può esercitare la sua attrazione su un numero più o meno elevato di attanti, a seconda che esso possieda un numero più o meno elevato di uncini per mantenerli nella sua dipendenza. Il numero di uncini che un verbo presenta, e di conseguenza il numero di attanti che esso può reggere, costituisce ciò che chiameremo la valenza del verbo» (ivi, p. 157)

Verbi bivalenti (transitivi, possono avere forma passiva) richiedono un soggetto e un oggetto (Maria legge il giornale);

Verbi trivalenti richiedono oltre al soggetto e all'oggetto un complemento indiretto (Maria ha passato il giornale a Gianni; Maria ha riferito il messaggio a Gianni)

Modello attanziale



Enunciati binari: Relazione S-O (enunciati di stato; enunciati del fare). Asse della produzione: azione sulle cose.

Enunciati ternari: Trasferimento o comunicazione (Dnte-O-Drio). Asse della comunicazione, azione su altri esseri umani.

Enunciati di stato e enunciati del fare

Enunciati di Stato = Relazione di giunzione (congiunzione o disgiunzione) del Soggetto con l'Oggetto.

Enunciati del fare = Cambiamento dello stato di giunzione del Soggetto rispetto all'Oggetto.

La narrazione è una trasformazione di stati: da stati di disgiunzione a stati di congiunzione o viceversa.

L'oggetto può essere concreto (es. carica politica, programma politico, potere, una casa, un orologio, un anello) o astratto (felicità).

Soggetto e oggetto si determinano reciprocamente.

• Modalità

Predicati che modificano altri predicati.

Modalità virtualizzanti: dovere, volere

Modalità attualizzanti: sapere, potere

Dimensione cognitiva (psicologica) degli attanti

Competenza = modo di essere che consente di realizzare un'azione, “essere che modalizza il fare”

Vedi prove di Propp: qualificante, decisiva, glorificante

Schema narrativo canonico

Manipolazione Far-fare			Sanzione Essere dell'essere	Momenti cognitivi
	Competenza Essere del fare (volere / dovere: modalità virtualizzanti potere / sapere: modalità attualizzanti)	Performance Far-essere		Momenti pragmatici

The diagram illustrates the canonical narrative schema through a 2x5 grid. The top row contains 'Manipolazione Far-fare', an empty cell, an empty cell, 'Sanzione Essere dell'essere', and 'Momenti cognitivi'. The bottom row contains an empty cell, 'Competenza Essere del fare (volere / dovere: modalità virtualizzanti potere / sapere: modalità attualizzanti)', 'Performance Far-essere', an empty cell, and 'Momenti pragmatici'. Two arrows indicate relationships: one from 'Manipolazione' to 'Competenza', and another from 'Performance' to 'Sanzione'.

Manipolazione (Destinante)

- Manipolare = indurre qualcuno a fare qualcosa (far fare).
- Momento iniziale, comunicativo e cognitivo (fare persuasivo: far sapere per far fare): *tentazione, intimidazione, provocazione, seduzione*.
- All'origine della manipolazione c'è una istanza destinante (può essere una persona o la propria coscienza) che stipula con il Soggetto operatore una sorta di contratto sulla base del quale il soggetto accetta un incarico, intraprende un programma (acquisisce un volere e un dovere) > Avvio del programma narrativo

Competenza

- Programma narrativo d'uso; acquisizione delle competenze necessarie a realizzare una certa performance (essere del fare)
 - Cognitive
 - Pratiche
 - Emotive
- La competenza è una catena modale orientata.
 - Modalità: qualificazioni del soggetto che modificano il suo fare:
 - virtualizzanti: volere-dovere
 - realizzanti: potere-sapere

Performance

- Programma narrativo di base;
momento centrale: trasformazione narrativa, passaggio all' azione per la realizzazione dell' obiettivo: trasformazione di sé e dell' altro (far essere)
 - Aiutanti
 - Opponent
- Obiettivo = congiungimento con l'oggetto di valore

Sanzione

- Momento finale, cognitivo (essere dell'essere)
- Valutazione finale dell' azione compiuta: il Soggetto, compiuta l' azione, si ripresenta al cospetto del Destinante e sottopone il proprio operato al suo giudizio (fare interpretativo)
- La sanzione può spettare al destinante, all' aiutante, al soggetto stesso

Conflittualità

- Ogni azione ha natura polemico-conflittuale: all' interno di ogni racconto si dà un contrasto polemico tra due programmi: vi sono dunque due Soggetti, due Destinanti e due valori contrapposti.
- Ogni storia coinvolge un soggetto e un antisoggetto che gli si oppone
- Fondamentale nella strutturazione del racconto è la messa in rilievo di questa struttura conflittuale sottostante.
- Possibilità di narrare una storia dal punto di vista del soggetto o dell' antisoggetto
- Cambiando i soggetti cambiano anche i programmi narrativi
- Ogni programma narrativo attiva implicitamente delle presupposizioni.