

Lo schema narrativo canonico

Paolo Sorrentino

LUMSA

Roma, 4 novembre 2019

Lo schema narrativo canonico

- Lo *schema narrativo canonico* è una rappresentazione della struttura narrativa di base. È un modello a quattro tappe adoperabile nell'analisi di qualsiasi formazione testuale, sia essa un racconto, un discorso, una pubblicità, un comportamento, eccetera.
- Vediamo singolarmente ogni fase: manipolazione, competenza, performance, sanzione.

La performance (o prova decisiva)

- La componente centrale di qualsiasi struttura narrativa è l'azione, la *performance*, che porta ad una *trasformazione* narrativa del Soggetto, dallo stato iniziale a quello conclusivo.
- Nella morfologia della fiaba prende in nome di «Funzione lotta» e nella mitologia di «Prova decisiva», perché comporta sempre uno scontro con l'Anti-soggetto (PN opposto).
- La performance quindi è intesa come il momento in cui il Soggetto porta a termine il suo Programma Narrativo di base. È una messa alla prova del soggetto, delle sue capacità (saper e poter fare) contro quelle dell'Anti-soggetto.
- A livello collettivo, si tratta di una **verifica della tenuta dei valori**, della loro valenza rispetto a valori opposti.

La competenza (o prova qualificante)

- Se pure sempre presente non è detto che l'atto trasformativo sia l'aspetto saliente del racconto.
- L'azione di base deve essere preceduta da altre azioni (articolate nel PN d'uso), consistenti nell'acquisizione delle competenze necessarie alla performance.
- Nelle fiabe è la Fornitura o il Dono del *mezzo magico* che consente all'eroe di risolvere il Danneggiamento iniziale. In mitologia si tratta della Prova qualificante grazie alla quale l'eroe entra in possesso degli oggetti, informazioni, che manifestano *poteri* sovrannaturali (mitici).
- In questa prova ad essere essenziali sono *Aiutanti* e *Opponenti*, le funzioni attanziali incarnate dagli attori del racconto.

La manipolazione (o patto fiduciario)

- Le due prove, i due momenti pragmatici del racconto (PNu e PNb), sono incornicate da due momenti cognitivi, dove è in gioco la questione dei valori narrativi.
- Il primo di questi momenti è la *manipolazione* nel quale il Destinante e il Soggetto stipulano un patto sulla base del quale il Soggetto acquisisce un volere o un dovere. Corrisponde al momento in cui si insinuano ragioni e motivazioni del programma del soggetto.
- L'insinuazione di un dovere deriva dalla rivendicazione di qualche autorità. Più forte è il conferimento di un volere che comporta una persuasione circa il valore di un sistema di valori.
- Centrale quindi è la dimensione della fiducia, della credenza e *adesione* ad un sistema di valori rispetto al quale nessuna autorità s'impone.

La sanzione (o prova glorificante)

- La *sanzione* è il secondo momento cognitivo del racconto e fase finale dello Schema narrativo canonico, nel quale il Soggetto si ripresenta al Destinante, che appare nella forma del medesimo attore iniziale o in un'altra, e si sottopone al giudizio sul suo operato.
- Se la sanzione è positiva, corrispondente ai valori del patto iniziale, l'eroe verrà trasformato, viceversa cadrà nell'anonimato dei non-soggetti.
- Nelle fiabe si chiama Funzione Nozze, ottenimento di una ricompensa (sposa, metà regno) che lo trasforma in una persona ben diversa rispetto a ciò che era all'inizio. Nei miti si chiama Prova Glorificante: l'eroe deve comunque mettersi alla prova, compiere le ultime fatiche.

Algirdas Julien Greimas (1917-1992)

Schema narrativo canonico e sue componenti modali

Manipolazione	Competenza	Performanza	Sanzione
Far fare	Essere del fare	Far essere	Essere dell'essere
Far sapere	Dover fare		Sapere
Far volere	Voler fare		
Dominante persuasiva	Poter fare		Dominante interpretativa
	Saper fare		

La presupposizione

- Lo SNC si pone ad un livello profondo del senso, ciò significa che in tutte le fasi devono essere presenti a livello della Manifestazione testuale.
- Le fasi si presentano come allusioni o ci possono essere forme di ellissi.
- La narrazione è una forma di argomentazione mascherata: se racconto a qualcuno che non sta eseguendo bene il suo lavoro sto alludendo al fatto che non possiede le giuste capacità; così se nella pubblicità mostro qualcuno che consuma un bene, sto alludendo alla capacità del bene di procurare piacere.
- Come è possibile questa operazione mentale che da un frammento riesce a ricostruire un intero racconto? Si tratta della facoltà di presupposizione: forma argomentativa molto forte

Corporate storytelling: un esercizio narrativo

L'esercizio consiste nel creazione di un racconto motivazionale destinato a creare il valore di un'impresa. Per questa tipologia di storia è necessario:

- prefigurare il personaggio;
- definire la sua posizione esistenziale (stati di congiunzione/disgiunzione);
- descrivere le sue imprese di vita (prove qualificanti);
- pensare ad una possibile svolta nella trama.

Allestire il mondo narrativo

- Quando si crea un mondo in cui si muovono i personaggi, bisogna sempre tenere presenti le **regole di questo mondo**.
- È il mondo a produrre le esperienze, la storia importante da raccontare è quella degli altri innestata nella nostra.
- Il racconto va basato sulle difficoltà affrontate e risolte dal protagonista.

Un esempio di schema narrativo

- Definire l'eroe (esempi di personaggi archetipi: il guerriero, il ribelle, l'avventuriero, lo scienziato...)
- L'impresa da compiere (esempio: trovare il proprio cammino)
- L'avversario (gli altri o se stessi)
- Il conflitto o la sfida
- Il tesoro
- Un trauma
- Gli aiutanti
- Le nozze finali