

*Daniele Barbieri*

## **Le 36 Situazioni da Polti a Palmer**

## Sommario

<b>Introduzione. Le 36 Situazioni da Polti a Palmer</b> .....	4
<b>Le 36 Situazioni drammatiche</b> .....	6
(1) <i>Supplicare</i> .....	7
(2) <i>Il salvatore</i> .....	8
(3) <i>La vendetta che perseguita il crimine</i> .....	8
(4) <i>Vendetta di un parente su un parente</i> .....	9
(5) <i>Braccato</i> .....	9
(6) <i>Disastro</i> .....	10
(7) <i>In preda</i> .....	10
(8) <i>Rivolta</i> .....	11
(9) <i>Audace impresa</i> .....	11
(10) <i>Rapimento</i> .....	11
(11) <i>L'enigma</i> .....	12
(12) <i>Ottenere</i> .....	12
(13) <i>Odio tra parenti</i> .....	12
(14) <i>Rivalità tra parenti</i> .....	13
(15) <i>Adulterio omicida</i> .....	14
(16) <i>Follia</i> .....	14

(17) <i>Imprudenza fatale</i> .....	14
(18) <i>Reato d'amore involontario</i> .....	15
(19) <i>Uccidere un parente non riconosciuto</i> .....	15
(20) <i>Sacrificarsi per l'ideale</i> .....	16
(21) <i>Sacrificarsi per la famiglia</i> .....	16
(22) <i>Sacrificare tutto alla passione</i> .....	17
(23) <i>Dover sacrificare i famigliari</i> .....	17
(24) <i>Rivalità d'inequali</i> .....	18
(25) <i>Adulterio</i> .....	19
(26) <i>Reati d'amore</i> .....	20
(27) <i>Scoprire il disonore di un amato</i> .....	21
(28) <i>Amori ostacolati</i> .....	21
(29) <i>Amare un nemico</i> .....	22
(30) <i>L'ambizione</i> .....	22
(31) <i>Lotta contro un dio</i> .....	23
(32) <i>Gelosia ingiustificata</i> .....	23
(33) <i>Errore di valutazione (Errore giudiziario)</i> .....	24
(34) <i>Rimorso</i> .....	25
(35) <i>Ritrovare</i> .....	25
(36) <i>Perdere persone care</i> .....	25
<b>Significato e utilità delle 36 Situazioni</b> .....	26
<b>Sistematizzare le 36 Situazioni</b> .....	27
Metodologia utilizzata .....	27
<i>Elementi di narratologia generativa</i> .....	28
<i>Le opposizioni utilizzate</i> .....	30
La divisione principale .....	31
Le divisioni del gruppo A "L'azione drammatica" .....	33
Le divisioni del gruppo B "I presupposti drammatici dell'azione" .....	36
Le divisioni del gruppo C "L'impossibilità drammatica dell'azione" .....	38
Altre relazioni e opposizioni trasversali .....	44
<b>Che cos'è il "drammatico"?</b> .....	45
<b>Bibliografia e riferimenti su Internet</b> .....	48

## **Introduzione. Le 36 Situazioni da Polti a Palmer**

Nel 1895 il francese Georges Polti, drammaturgo e teorico del teatro, pubblica *Les Trente-six Situations dramatiques*. Il volume si apre con una citazione da Goethe, che dice pressappoco così:

Gozzi sosteneva che non si possono avere che 36 situazioni tragiche. Schiller si è dato molto da fare per trovarne delle altre; ma non è riuscito a trovarne nemmeno quante sono quelle di Gozzi. (pag. 7)<sup>1</sup>

E' questa scoperta che dà l'impronta a tutto il volume: le situazioni drammatiche sono solamente 36, non una di più. E, si noti, 36 non è affatto un numero magico: Polti accetta tranquillamente il fatto che alcune decisioni classificatorie differenti dalle sue (come quelle di Schiller, o, qualche anno dopo, di Nerval) potrebbero ridurre questo numero a un numero di situazioni più basso. Quello che importa è che la quantità delle situazioni drammatiche che è possibile individuare nella produzione teatrale è finita, e 36, piuttosto che 35 o 34, è semplicemente il numero più comodo per esprimerla.

Tra una breve *Introduzione* e una quasi altrettanto breve *Conclusione*, il grosso del libro è un'esposizione puntuale e dettagliata delle 36 Situazioni. Dopo la *Conclusione*, un monumentale indice analitico (quasi metà del volume), aiuta il lettore a dare un posto nella classificazione di Polti a gran parte dei prodotti della drammaturgia occidentale, da Eschilo al nostro secolo<sup>2</sup>.

Il volume di Polti avrà, almeno al suo tempo, fortuna, e sarà riedito due volte, nel 1912 e nel 1924, per poi passare in un singolare dimenticatoio. Alla scarsissima fortuna critica, testimoniata dalla difficoltà, oggi, di entrare in possesso di una copia del volume<sup>3</sup>, si accompagna, d'altro canto, un relativo interesse proprio nel campo della manualistica per

---

<sup>1</sup> Tutti i riferimenti a pagine del libro di Polti fanno riferimento all'edizione 1924. Le traduzioni sono sempre mie.

<sup>2</sup> Al nostro secolo, ovviamente, nell'edizione del 1924.

<sup>3</sup> Almeno in lingua originale. In commercio, negli USA, esiste un'edizione in lingua inglese. Non esiste invece una traduzione italiana.

sceneggiatori, e un recente interesse nel campo dell'Intelligenza Artificiale, relativamente alla produzione di sistemi esperti per la produzione automatica di sceneggiature.<sup>4</sup>

Nel 1919, a Los Angeles, o meglio, a Hollywood, Frederick Palmer pubblica un manuale di sceneggiatura cinematografica, il *Palmer Plan Handbook*, a cui fanno presto seguito i due volumi della *Photoplay Plot Encyclopedia*, intimamente collegati e legati allo stesso manuale.

La *Plot Encyclopedia* è basata così pedissequamente sulle 36 Situazioni di Polti, che è difficile individuare delle differenze sostanziali tra le proposte del francese e quelle dell'americano. Del resto Palmer dichiara apertamente il suo debito, affermando testualmente nella prefazione:

Questo volume non vuole aggiungere nulla ai dati riscoperti e formulati da Polti, ma piuttosto trasportare quel materiale di conoscenza in un nuovo campo - quello del *cinematografo* - e fornire allo sceneggiatore una conoscenza vasta ed accurata della natura di ogni situazione che è stata usata nel cinema... (pag. 95)<sup>5</sup>

Le osservazioni di Palmer nelle pagine dell'*Encyclopedia* si attengono strettamente a questo programma, limitandosi quindi a riportare alle condizioni di fruizione del cinema (che allora, vale la pena di sottolinearlo, era *mutò*) le osservazioni di Polti. Non ci sono quindi, novità sostanziali, e le chiose di Palmer non aggiungono gran che alle osservazioni di Polti.

Interessante semmai è il fatto che la nascente industria cinematografica americana faccia proprio il principio antiromantico di Polti, espresso nelle Conclusioni del suo volume:

Quello che ho semplicemente voluto far capire al lettore è: in primo luogo, che un unico lavoro crea, insieme, gli episodi, o azioni dei personaggi, e i personaggi stessi, perché questi ultimi non sono altro, in scena, che quello che *fanno*; e in secondo luogo, il modo in cui *invenzione* e *composizione*, questi due modi dell'Arte di Combinare (e non d'immaginare! parola vuota...), sortiranno del tutto naturalmente, nel nostro futuro lavoro, dalla Teoria delle 36 Situazioni. (pag. 206)

Il nostro lavoro considererà quindi Polti e Palmer insieme, come responsabili dell'esposizione di un principio strutturalista ante-litteram, chiaramente espresso dalle parole

---

<sup>4</sup> Per ambedue questi temi si veda, in fondo a questo saggio, l'appendice bibliografica.

<sup>5</sup> Tutti i riferimenti a pagine dei testi di Palmer fanno riferimento ad Abruzzese[1975]. Le traduzioni sono del curatore.

di Polti testé citate. Questo principio, come si vede, non nega l'importanza dell'invenzione, ma la riporta a un principio combinatorio soggiacente che ricorda molto da vicino la linguistica strutturale di Ferdinand de Saussure e Louis Hjelmselv, che nasceva grosso modo in quegli stessi anni.

L'idea che il patrimonio delle forme esprimibili sia da ricondurre a un repertorio storicamente fissato è comune alle linee di pensiero della linguistica strutturale e di Polti, così come è comune l'idea che questa limitatezza delle forme ottenibili (che sono in grande numero ma non infinite) non limiti invece la quantità dei messaggi che è possibile produrre per loro mezzo. Che cosa questo voglia dire relativamente al linguaggio mi pare sufficientemente chiaro da non doverlo spiegare. Per capire invece che cosa questo comporti quando si passa ai testi drammatici, si rifletta sul fatto che a volte la medesima, identica trama, può esser di base a testi di qualità e ideologia diversissime.

Per questo le situazioni drammatiche possono tranquillamente essere ridotte a 36, o a un numero ancora inferiore, come vedremo nelle prossime pagine, senza con questo dover temere un impoverimento nella qualità dei testi che potranno esser prodotti (o esser stati prodotti) ispirandosi ad esse. Al contrario, se davvero le situazioni drammatiche sono in numero così limitato, la consapevolezza di questo fatto può aiutare uno scrittore nella sua operazione combinatoria, semplificandogli la vita e aiutandolo a concentrarsi su quegli altri aspetti che fanno poi davvero, in fin dei conti, la differenza tra un testo interessante e uno noioso o di scarsa qualità.

## **Le 36 Situazioni drammatiche**

Prima di procedere a un'analisi è il caso di raccontare a grandi linee le 36 Situazioni di Polti, le quali, vista la scarsa visibilità del libro, sono probabilmente sconosciute ai più. A mo' di introduzione possono valere le parole di Palmer dal capitolo Primo della sua *Encyclopedia*.

Come si è detto, una situazione può essere considerata la crisi, o l'apice, di un conflitto di emozioni. In ogni conflitto si ha uno sviluppo graduale da una situazione di stasi, l'approssimarsi a una crisi e una nuova ricaduta nella stasi. Ogni rapporto umano descrive una curva emotiva di questo tipo. *Nel corso dell'azione drammatica si ha una situazione quando i caratteri sono inseriti in un rapporto tale che i loro contrasti e conflitti siano chiari e drammatici, che il carattere centrale sia posto in un dilemma in cui è costretto a fare una*

*scelta, o sia in una condizione in cui è inevitabile un cambiamento, o abbia di fronte a sé un ostacolo da superare.* (pag. 98, corsivo dell'autore)

Come si vedrà, nelle 36 Situazioni che seguono vengono espresse esattamente queste condizioni, e anche la classificazione che in seguito ne proporremo non se ne discosta molto.

Nel libro di Polti ad ogni Situazione è dedicato un capitolo che segue uno schema costante. Dopo il titolo, infatti, Polti specifica la Situazione, nel senso che le dà il titolo "tecnico", che è costituito dal nome della Situazione stessa, seguito dagli "elementi dinamici indispensabili". In altre parole si tratta degli *agenti* e degli *oggetti* che caratterizzano la Situazione.

La Situazione viene poi presentata sotto forma di *nuances* (letteralmente, *sfumature*), ovvero, per così dire, di casi organizzati. E' utile far notare che mentre il numero complessivo delle Situazioni è chiuso, quello delle *nuances* non lo è affatto, e che è sempre possibile trovarne di nuove che illustrino una Situazione esistente. Come sarà facile osservare, le *nuances* di una Situazione sono ben lungi dall'esaurire la casistica dei modi in cui quella Situazione si può presentare. Si tratta piuttosto di esemplificazioni, che partono dai casi empirici che sono venuti alla mente dell'autore. E la loro classificazione è ugualmente lontana dal poter essere ricondotta a principi omogenei o rigorosi.

L'elenco delle *nuances* costituisce il grosso di ogni capitolo, e la modalità stessa di descrizione di ciascuna Situazione. Meno regolarmente si aggiungono suggerimenti su come ottenere risultati variati dalla specifica Situazione e i rapporti con altre Situazioni.

La nostra esposizione, qui di seguito, ha lo scopo di dare un'idea della lista delle Situazioni drammatiche al lettore che non conosca il volume di Polti. Per ciascuna Situazione, essa sarà perciò limitata al titolo "tecnico" e alle *nuances*.

### ***(1) Supplicare***

Supplicare: un Persecutore, un Supplicante e una Potenza indecisa

*Nuances*

- A1. Fuggitivi implorano un potente contro i loro nemici
- A2. Implorare assistenza per compiere un pio dovere interdetto
- A3. Implorare un rifugio per morire
- B1. Un naufrago domanda ospitalità
- B2. Scacciati dalla propria gente che si ha disonorato, implorare la carità
- B3. Espiare: cercare la propria guarigione, la liberazione, il perdono
- B4. Sollecitare la restituzione di un corpo, di una reliquia
- C1. Supplicare un potente per delle persone care
- C2. Supplicare un parente in favore di un altro parente
- C3. Supplicare l'amante della propria madre a favore di quest'ultima

### ***(2) Il salvatore***

Il Salvatore: lo Sfortunato, Colui che minaccia, il Salvatore

#### *Nuances*

- A. Condannato, veder apparire un salvatore
- B1. Essere rimesso sul trono dai propri figli
- B2. Essere soccorso da amici o da stranieri "incontrati" (o anche: Essere protetto dall'ospite che fornisce asilo)

### ***(3) La vendetta che perseguita il crimine***

La vendetta che perseguita il crimine: il Vendicatore, il Colpevole

#### *Nuances*

- A1. Vendicare un ascendente (parente) ucciso (o anche: Vendicare il proprio padre spinto al suicidio)
- A2. Vendicare un discendente ucciso
- A3. Vendicare un discendente disonorato
- A4. Vendicare la moglie o il marito ucciso



- A5. Vendicare la moglie disonorata o che qualcuno sta cercando di disonorare (o anche: Insultata)
- A6. Vendicare la compagna uccisa
- A7. Vendicare un amico ucciso o ferito
- A8. Vendicare una sorella sedotta
- B1. Vendicarsi per essere stati spogliati deliberatamente
- B2. Vendicarsi per essere stati spogliati perché si è scomparsi
- B3. Vendicarsi di essere stati assassinati
- B4. Vendicarsi di una falsa accusa
- B5. Vendicarsi di uno stupro
- B6. Vendicarsi di essere stati privati dei propri cari
- B7. Vendicarsi su un intero sesso perché ingannati
- C. Inseguimento professionale del colpevole

#### ***(4) Vendetta di un parente su un parente***

Vendetta di un parente su un parente: il Parente vendicatore, il Parente colpevole

##### *Nuances*

- A1. Vendicare il proprio padre sulla propria madre
- A2. Vendicare la propria madre sul proprio padre
- B. Vendicare i propri fratelli sui propri figli
- C. Vendicare il proprio padre sul marito
- D. Vendicare il marito sul proprio padre

#### ***(5) Braccato***

Braccato: la Punizione, il Fuggitivo

##### *Nuances*

- A. Braccato dalla giustizia per brigantaggio, politica ecc.
- B. Ricercato per una colpa di carattere sessuale

- C. Un eroe in lotta contro un potere
- D. Uno pseudo-folle lotta contro un alienista (uno psichiatra) "alla Jago"

### **(6) *Disastro***

Disastro: il Nemico vincitore o il Messaggero, il Potere abbattuto

#### *Nuances*

- A1. Subire una sconfitta
- A2. La patria distrutta
- A3. L'umanità decaduta
- A4. Disastro naturale
- B. Un re detronizzato
- C1. Subire l'ingratitude
- C2. Subire un ingiusto risentimento
- C3. Subire un oltraggio
- D1. Essere abbandonati dal proprio amante o dal proprio sposo
- D2. Bambini smarriti dai propri genitori

### **(7) *In preda***

In preda: il Padrone o la Disgrazia, il Debole

#### *Nuances*

- A. L'innocenza vittima di intrighi ambiziosi
- B. Derubata da coloro che la dovevano proteggere
- C1. Il potente spossato e miserabile
- C2. Un favorito o un amico intimo si vedono dimenticati
- D. Gli sfortunati spogliati della loro sola speranza

### ***(8) Rivolta***

Rivolta: il Tiranno, il Cospiratore

#### *Nuances*

- A1. Cospirazione prevalentemente di una sola persona
- A2. Cospirazione di più persone
- B1. Rivolta di una persona che ne trascina altre
- B2. Rivolta di più persone

### ***(9) Audace impresa***

Audace impresa: l'Audace, l'Oggetto, l'Avversario

#### *Nuances*

- A. Preparativi di guerra
  - B1. Guerra
  - B2. Un combattimento
- C1. Sottrazione di un oggetto
- C2. Riconquista di un oggetto
- D1. Spedizione avventurosa
- D2. Impresa avventurosa al fine di ottenere la donna amata (o anche: di salvare l'onore della donna amata)
- D3. Corso di avventure

### ***(10) Rapimento***

Rapimento: il Rapitore, il Rapito, il Guardiano

#### *Nuances*

- A. Rapimento di una donna non consenziente
- B. Rapimento di una donna consenziente
  - C1. Riconquista della donna senza l'uccisione del rapitore

- C2. Idem, ma con l'uccisione
- D1. Rapimento di un amico prigioniero
- D2. Rapimento di un bambino
- D3. Rapimento di un amico prigioniero dell'errore (del peccato)

### ***(11) L'enigma***

L'enigma: l'Interrogatore, il Cercatore, il Problema

#### *Nuances*

- A. Si deve ritrovare qualcuno, pena la morte
- B1. Si deve risolvere un enigma, pena la morte
- B2. Lo stesso che B1, ma l'enigma è proposto dalla donna desiderata
- C1. Tentazioni allo scopo di scoprire il proprio nome
- C2. Tentazioni per scoprire il sesso
- C3. Lo stesso, per scoprire lo stato mentale

### ***(12) Ottenere***

Ottenere: il Sollecitatore, Colui che rifiuta oppure l'Arbitro e la Parte avversa

#### *Nuances*

- A. Cercare di ottenere dal detentore un oggetto per mezzo dell'astuzia e della forza
- B. Cercare di ottenere dal detentore un oggetto con l'impiego esclusivo dell'eloquenza persuasiva
- C. Uso dell'eloquenza nei confronti di un arbitro

### ***(13) Odio tra parenti***

Odio tra parenti: il Parente pieno di odio, il Parente odiato o reciprocamente odiante

*Nuances*

- A. Odio tra fratelli
  - A1. L'odiato non odia a sua volta
  - A2. L'odio è reciproco
  - A3. Odio tra consanguinei per ragioni di interesse
- B. Odio tra padre e figlio
  - B1. Del figlio contro il padre
  - B2. Odio reciproco
  - B3. Odio della figlia contro il padre (parricidio per liberarsi dell'incesto)
- C. Odio di un nonno contro i nipoti (o anche: Odio di uno zio contro i nipoti)
- D. Odio di un suocero contro il genero (o anche: Odio tra due cognati ex-rivali)
- E. Odio di una suocera contro la futura nuora
- F. Infanticidio

**(14) Rivalità tra parenti**

Rivalità tra parenti: il Parente preferito, il Parente rifiutato, l'Oggetto

*Nuances*

- A1. Rivalità astiosa di un fratello
- A2. Rivalità astiosa tra due fratelli
- A3. Rivalità tra due fratelli, con adulterio da parte di uno
- A4. Rivalità di sorelle (o anche: Di zia e nipote)
- B1. Rivalità di padre e figlio per una donna ancora libera
- B2. Lo stesso caso, ma l'Oggetto è una donna sposata
- B3. Lo stesso caso, ma l'Oggetto è già la moglie del padre
- B4. Rivalità di madre e figlia
- C. Rivalità di cugini
- D. Rivalità di amici

**(15) Adulterio omicida**

Adulterio omicida: lo Sposo adultero, l'Adultero complice, lo Sposo tradito

*Nuances*

- A1. Uccidere o far uccidere il marito per adulterio
- A2. Uccidere il proprio amante che non sospetta nulla
- B. Uccidere la moglie per adulterio e interesse

**(16) Follia**

Follia: il Folle, la Vittima

*Nuances*

- A1. Per follia uccidere i parenti
- A2. Per follia uccidere l'amante (o anche: Essere sul punto, per follia, di uccidere la propria compagna)
- A3. Per follia uccidere qualcuno che non si odia
- B. Per follia essere disonorati
- C. Per follia perdere le persone amate
- D. Follia per paura della follia ereditaria

**(17) Imprudenza fatale**

Imprudenza fatale: l'Imprudente, la Vittima o L'Oggetto perduto

*Nuances*

- A1. Per imprudenza causare la propria disgrazia
- A2. Per imprudenza causare il proprio disonore
- B1. Per curiosità causare la propria disgrazia
- B2. Per curiosità perdere il possesso di un essere amato
- C1. Per curiosità causare la morte o la sfortuna degli uomini
- C2. Per imprudenza causare la morte di un parente (o anche: causarne la disgrazia)

- C3. Per imprudenza causare la morte del proprio amante
- C4. Per credulità causare la morte di un parente

**(18) Reato d'amore involontario**

Reato d'amore involontario: l'Amante, l'Amato, il Rivelatore

*Nuances*

- A1. Scoprire di aver sposato la madre
- A2. Scoprire di avere avuto per compagna la sorella
- B1. Scoprire di aver sposato e che si stava per possedere la sorella
- B2. Lo stesso, dove il crimine è stato machiavellicamente preparato da un terzo
- B3. Essere sul punto di prendere come compagna la sorella sconosciuta
- Essere sul punto di violentare la figlia sconosciuta
- D1. Essere sul punto di commettere un adulterio per ignoranza
- D2. Essere adulteri senza saperlo

**(19) Uccidere un parente non riconosciuto**

Uccidere un parente non riconosciuto: l'Omicida, la Vittima non riconosciuta

*Nuances*

- A1. Essere sul punto di uccidere la figlia non riconosciuta, per necessità divina o oracolo
- A2. Lo stesso, per necessità politica
- A3. Lo stesso, per rivalità d'amore
- A4. Lo stesso, per odio contro l'amante di questa figlia niente affatto riconosciuta
- B1. Essere sul punto di uccidere il proprio figlio non riconosciuto (o anche: Uccidere il proprio figlio senza saperlo)
- B2. Come B1, con istigazione machiavellica
- B3. Come B2, insieme con odio tra parenti
- C. Essere sul punto di uccidere un fratello non riconosciuto
- C1. Fratelli omicidi per collera

- C2. Sorella omicida per necessità professionale
- D. Uccidere la madre non riconosciuta
- E. Uccidere il padre senza saperlo, a causa di consigli machiavellici
- F1. Uccidere un nonno non riconosciuto, a causa di istigazioni machiavelliche di vendetta
- F2. Ucciderlo involontariamente
- F3. Uccidere involontariamente il suocero
- G1. Uccidere involontariamente colei che si ama
- G2. Essere sul punto di uccidere il proprio amante senza riconoscerlo
- G3. Non soccorrere il proprio figlio non riconosciuto

### ***(20) Sacrificarsi per l'ideale***

Sacrificarsi per l'ideale: l'Eroe, l'Ideale, il "Creditore" o la Parte sacrificata

#### *Nuances*

- A1. Sacrificare la propria vita alla parola data
- A2. Sacrificare la propria vita per il successo della propria parte
- A3. Sacrificare la propria vita alla pietà familiare
- A4. Sacrificare la propria vita alla propria fede
- B1. Sacrificare, insieme con la vita, il proprio amore alla fede
- B2. Sacrificare, insieme con la vita, il proprio amore alla causa
- B3. Sacrificare il proprio amore all'interesse dello stato
- C. Sacrificare il benessere al dovere
- D. Sacrificare l'ideale dell'Onore a quello della Fede

### ***(21) Sacrificarsi per la famiglia***

Sacrificarsi per la famiglia: l'Eroe, il Parente, il "Creditore" o la Parte sacrificata

#### *Nuances*

- A1. Sacrificare la propria vita per quella di un parente o di un amato



- A2. Sacrificare la propria vita per la felicità di un parente o di un amato
- B1. Sacrificare la propria ambizione per la felicità di un parente
- B2. Sacrificare la propria ambizione per la vita di un parente
- C1. Sacrificare il proprio amore per la vita di un parente
- C2. Sacrificare il proprio amore per la felicità dei propri bambini (o anche: di un essere amato)
- C3. Lo stesso, ma a causa di leggi ingiuste
- D1. Sacrificare il proprio onore e la propria vita per la vita di un parente o di un amato
- D2. Sacrificare il proprio pudore per la vita di un parente o di un amato
- E. Sacrificare la vita della madre per quella del proprio figlio

### ***(22) Sacrificare tutto alla passione***

Sacrificare tutto alla passione: l'Innamorato, l'Oggetto della passione fatale, la Parte sacrificata

#### *Nuances*

- A1. Una passione che rompe la promessa di castità religiosa
- A2. Che rompe il voto di purezza (o anche: che distrugge il rispetto per il sacerdote)
- A3. Che rovina l'avvenire
- A4. Che rovina il potere
- A5. Che rovina la santità, l'intelligenza e la vita (o anche: Passione soddisfatta al prezzo della vita)
- A6. Che rovina le fortune, gli onori e le esistenze
- B. Tentazioni che distruggono il senso del dovere, della pietà ecc.
- C1. Il vizio erotico che distrugge la vita, l'onore e la fortuna
- C2. Un vizio qualsiasi che ha lo stesso effetto

### ***(23) Dover sacrificare i famigliari***

Dover sacrificare i famigliari: l'Eroe, il Parente designato, la Necessità del sacrificio

*Nuances*

- A1. Dover sacrificare la figlia per il pubblico interesse
- A2. Doverla sacrificare in seguito a un giuramento a Dio
- A3. Dover sacrificare delle persone care, dei benefattori alla propria fede
- B1. Dover sacrificare il proprio bambino, sconosciuto agli altri, sotto la pressione delle necessità
- B2. Nelle medesime circostanze, dover sacrificare il padre
- B3. Nelle medesime circostanze, dover sacrificare il marito
- B4. Dover sacrificare il proprio genero al bene pubblico (o anche: per la propria reputazione)
- B5. Dover combattere il cognato per il bene pubblico
- B6. Dover combattere il proprio amico

**(24) Rivalità d'inequali**

Rivalità d'inequali: il Rivale inferiore, il Rivale superiore, l'Oggetto

*Nuances*

- A. Rivalità maschili
  - A1. Tra un mortale e un immortale (o anche: tra due divinità ineguali)
  - A2. Tra un uomo normale e un mago
  - A3. Tra un conquistatore e un conquistato (o anche: tra un vincitore e un vinto; oppure: tra un padrone e un bandito; oppure: tra un usurpatore e un dominato)
  - A4. Tra un feudatario e un vassallo
  - A5. Tra un re e un nobile
  - A6. Tra un potente e un uomo in ascesa
  - A7. Tra un ricco e un povero
  - A8. Tra un uomo onorato e uno sospettato
  - A9. Tra quasi eguali
  - A10. Tra uomini eguali, di cui l'uno già colpevole d'adulterio
  - A11. Tra un uomo amato e uno che non ha il diritto di amare
  - A12. Tra due mariti successivi di una divorziata
- B. Rivalità femminili

- B1. Tra una donna normale e una maga
- B2. Tra una vincitrice e la sua prigioniera
- B3. Tra una regina e una sua suddita
- B4. Tra una regina e una schiava
- B5. Tra una signora e una serva
- B6. Tra una signora e una donna più umile
- B7. Tra quasi eguali complicata dall'abbandono di una
- B8. Tra un ricordo e un ideale (quelli di una donna superiore) e la sua vassalla
- B9. Tra una mortale e un'immortale
- C. Doppia rivalità (A ama B che ama E che ama C)
- D. Rivalità indù
- D1. Rivalità tra un'amante divina e un'immortale
- D2. Tra due mortali
- D3. Tra due mogli legittime

### ***(25) Adulterio***

Adulterio: lo Sposo ingannato, lo Sposo adultero, l'Adultero complice

#### *Nuances*

- A. Compagna tradita
  - A1. Per una ragazzina
  - A2. Per una giovane donna (il matrimonio precede l'alzarsi del sipario)
  - A3. Per una prostituta
- B. Sposa tradita
  - B1. Per una schiava che non ama
  - B2. Per dissolutezza
  - B3. Per una donna sposata (doppio adulterio)
  - B4. A scopo di bigamia
  - B5. Per una ragazza che non ama
  - B6. Moglie gelosa per una ragazza innamorata del marito
  - B7. Per una cortigiana

- B8. Rivalità tra una moglie legittima antipatica e una compagna simpatica
- B9. Tra una donna generosa e una ragazza passionale
- C1. Marito antipatico sacrificato a un adultero simpatico
- C2. Un marito creduto perduto e dimenticato per un rivale
- C3. Un marito qualsiasi sacrificato a un adultero simpatico
- C4. Un buon marito ingannato per un rivale inferiore
- C5. Per un rivale grottesco
- C6. Per un rivale odioso
- C7. Per un rivale qualsiasi da parte di una moglie perversa
- C8. Per un rivale più brutto, ma utile
- D1. Un marito ingannato si vendica
- D2. Sacrificare la propria gelosia alla causa (o anche: alla pietà)
- E. Un marito perseguitato da un rivale respinto

### **(26) Reati d'amore**

Reati d'amore: l'Innamorato, l'Amato

#### *Nuances*

- A1. Una madre ama d'amore suo figlio
- A2. Una figlia ama d'amore il proprio padre
- A3. Un padre violenta la figlia
- B1. Una donna innamorata del genero
- B2. Una donna e il suo genero si amano
- B3. Una donna è compagna al tempo stesso del padre e del figlio, i quali accettano entrambi la situazione
- C1. Un uomo è l'amante della cognata
- C2. Un fratello e una sorella innamorati
- D1. Un uomo s'innamora di un altro uomo, che cede
- E. Una donna innamorata di un toro

**(27) Scoprire il disonore di un amato**

Scoprire il disonore di un amato: Colui che apprende, il Colpevole

*Nuances*

- A1. Scoprire la vergogna della propria madre
- A2. Scoprire la vergogna del proprio padre
- A3. Scoprire il disonore della figlia
- B1. Scoprire un disonore nella famiglia della fidanzata
- B2. Scoprire che la propria moglie fu, prima del matrimonio, violata (o anche: dopo il matrimonio)
- B3. Che essa ha già commesso una colpa
- B4. Scoprire che la moglie è stata una prostituta (o anche: che la propria compagna è stata una prostituta)
- B5. Scoprire che il proprio amante è venuto meno all'onore
- B6. Scoprire che la propria compagna, già prostituta, riprende la sua vita di un tempo
- B7. Scoprire che il proprio amante è un miserabile o che la propria compagna è una puttana
- B8. Stessa scoperta riguardo la propria moglie
- C. Scoprire che il proprio figlio è un assassino
- D1. Dover punire il figlio che ha tradito la patria (o anche: il fratello che ha tradito il partito)
- D2. Dover punire il figlio secondo la legge che il padre ha promulgato per tutti
- D3. Dover punire il figlio creduto colpevole
- D4. Dover colpire, per fervore tirannicida, il padre sino ad oggi sconosciuto
- D5. Dover punire il fratello assassino
- D6. Dover colpire la madre per vendicare il padre

**(28) Amori ostacolati**

Amori ostacolati: il Primo amante, il Secondo amante, l'Ostacolo

*Nuances*

- A1. Matrimonio impedito per diseguaglianza di rango
- A1. Matrimonio impedito per diseguaglianza di fortune

- B. Matrimonio impedito da nemici e ostacoli
- C1. Matrimonio impedito perché la ragazza è destinata a un altro
- C2. Stesso caso complicato da un matrimonio immaginario dell'oggetto amato
- D1. Una libera unione impedita per opposizione dei genitori
- D2. Amori di un ménage impedito dai suoceri
- E. Per incompatibilità di carattere tra gli amanti
- F. Amori...

### ***(29) Amare un nemico***

Amare un nemico: il Nemico amato, Colui che l'ama, Colui che lo odia

#### *Nuances*

- A. L'amato è odiato dai parenti dell'amante
- A1. L'amato è perseguitato dai fratelli dell'amata
- A2. E' odiato dalla famiglia dell'amata
- A3. L'amato è figlio di un uomo odiato dai genitori dell'amata
- A4. L'amato è nemico di partito dell'amata
- B1. L'amato è l'assassino del padre dell'amata
- B2. L'amata è l'assassina del padre dell'amato
- B3. L'amata è l'assassina del fratello dell'amato
- B4. L'amato è l'assassino del marito dell'amata, che ha giurato una volta di vendicarlo
- B5. Stesso caso, ma dove al posto di un marito si tratta di un amante
- B6. L'amato è l'assassino di un parente dell'amata
- B7. L'amata è la figlia dell'assassino del padre dell'amato

### ***(30) L'ambizione***

L'ambizione: l'Ambizioso, Ciò che è ambito, l'Avversario

#### *Nuances*

- A. Ambizione covata da un parente o da un amico patriota

- A1. Da un fratello
- A2. Da un parente o da una persona legata
- A3. Da dei partigiani
- B. L'ambizione sediziosa
- C1. L'ambizione e l'avidità accumulano i delitti
- C2. Ambizione parricida

**(31) Lotta contro un dio**

Lotta contro un dio: il Mortale, l'Immortale

*Nuances*

- A1. Lotta contro un dio
- A2. Lotta contro i fedeli di un dio
- B1. Disputa contro un dio
- B2. Castigo per il disprezzo verso un dio
- B3. Castigo per l'orgoglio di fronte a un dio
- B4. Rivalità orgogliosa nei confronti di un dio
- B5. Rivalità imprudente con dio

**(32) Gelosia ingiustificata**

Gelosia ingiustificata: il Geloso, l'Oggetto per il possesso del quale è geloso, il Complice supposto, l'Occasione o l'Autore dell'errore

*Nuances*

- A1. L'errore proviene dallo spirito sospettoso del geloso
- A2. L'errore è prodotto da un caso fatale
- A3. Gelosia ingiustificata di fronte a un caso di amore puramente platonico (o anche: di fronte a un flirt)
- A4. Gelosia nata a torto da malevoli dicerie
- B1. Gelosia suggerita da un traditore spinto dall'odio

- B2. Lo stesso caso, dove il traditore è spinto dall'interesse
- B3. Lo stesso, dove il traditore è spinto da interesse e gelosia
- C1. Gelosia reciproca suggerita a due sposi da una rivale
- C2. Gelosia suggerita al marito da uno spasimante liquidato
- C3. Gelosia suggerita al marito da una donna che ne è innamorata
- C4. Gelosia suggerita alla moglie da una rivale disdegnata
- C5. Gelosia suggerita a un amante felice dal marito ingannato

### ***(33) Errore di valutazione (Errore giudiziario)***

Errore di valutazione (Errore giudiziario): Colui che si sbaglia, Colui che ne è vittima, Colui o  
Ciò che fa sbagliare, il Vero colpevole

#### *Nuances*

- A1. Falsi sospetti dove era necessaria la fede
- A2. Falsi sospetti contro la propria compagna (in cui non c'entra la gelosia)
- A3. Falsi sospetti nati da un atteggiamento incompreso di una persona amata
- A4. Di una persona indifferente
- B1. Questi falsi sospetti vengono attirati su di sé per salvare un amico
- B2. Ricadono su un innocente (o anche: Ricadono sull'innocente marito della colpevole)
- B3. Lo stesso che 2, ma dove l'innocente aveva avuto un'intenzione colpevole (o anche: si crede colpevole)
- B4. Un testimone del delitto lascia cadere l'accusa su un innocente, nell'interesse della persona amata
- C1. Si lascia che l'errore di abbatta su di un nemico
- C2. L'errore è provocato da un nemico
- C3. L'errore è diretto sulla vittima dal suo stesso fratello
- D1. I falsi sospetti vengono diretti dal vero colpevole su uno dei suoi nemici
- D2. Sulla seconda delle vittime designate sin dall'inizio
- D3. I falsi sospetti sono deviati su un rivale
- D4. Sono deviati su un innocente perché rifiuta la sua complicità



D5. Sono diretti da una moglie abbandonata sull'amante che l'ha lasciata per non ingannare un marito

D6. Lotta per riabilitarsi e vendicarsi di un errore giudiziario provocato di proposito

### **(34) Rimorso**

Rimorso: il Colpevole, la Vittima (o la colpa), l'Interrogatore

#### *Nuances*

A1. Rimorso per un delitto sconosciuto

A2. Rimorso per un parricidio

A3. Rimorso per un omicidio (o anche: per un omicidio giuridico)

A4. Rimorso per l'omicidio di uno sposo

B1. Rimorso d'una colpa d'amore

B2. Rimorso di un adultero

### **(35) Ritrovare**

Ritrovare: il Ritrovato, il Ritrovante

### **(36) Perdere persone care**

Perdere persone care: il Parente colpito, il Parente spettatore, il Boia

#### *Nuances*

A1. Impotente, veder uccidere i parenti

A2. Legato dal segreto professionale, assistere alla disgrazia della propria gente

B. Divinare la morte di un parente

A. Apprendere la morte di un alleato

B. Per la disperazione di aver appreso la morte della persona amata, ricadere nella primitiva bassezza

Di qui in avanti, nelle pagine del presente studio individueremo sempre una Situazione drammatica nominandola preceduta dal suo numero d'ordine, e scrivendone il nome in corsivo (per esempio, (14) *Rivalità tra parenti*, o (27) *Scoprire il disonore di un amato*).

## **Significato e utilità delle 36 Situazioni**

Il primo aspetto da chiarire riguarda l'utilità e i confini di questa classificazione. Nel dibattito in lingua inglese, per esempio, un frequente fraintendimento è nato dal fatto che qualcuno ha sciaguratamente tradotto il francese "situations" con l'inglese "plots", ovvero "intrecci", invece che con "situations". Con un fraintendimento di partenza di questo genere, non c'è da meravigliarsi se poi si alzano alti lai contro il teorico francese che osa sostenere che esistono solamente 36 intrecci drammatici.

Ma lo stesso Polti è chiaro nell'affermare che gli intrecci nascono dall'insorgere delle emozioni, e che le emozioni si generano o nel passare dall'assenza alla presenza di una Situazione drammatica (e viceversa) oppure nel passare da una Situazione drammatica a un'altra. In totale, avremo quindi  $36 \times 2 + 36^2$ , ovvero 1368 emozioni, dalla combinatoria delle quali nascono a loro volta gli intrecci.

A questo possiamo aggiungere noi che spesso i medesimi, identici intrecci, possono avere rese drammatiche estremamente diverse, a seconda delle capacità degli autori di tenere sufficientemente viva la tensione con strumenti più specifici del linguaggio che si sta usando (sia esso la parola, il palcoscenico teatrale, il cinema o il fumetto - e anche, perché no, il videogioco).

Tuttavia, a ben guardare, le Situazioni di Polti non sono fatte per un uso ampiamente combinatorio. Un tale uso è naturalmente previsto e incentivato, ma quando si vanno a guardare gli esempi teatrali riportati dallo stesso Polti ci si accorge che nella maggior parte dei casi un dramma è fondato su una sola Situazione drammatica *centrale*, e nella quasi totalità dei casi restanti è difficile individuare l'interazione di più di due Situazioni drammatiche *centrali*. La clausola "centrale" è ovviamente importante: nella "periferia" di un dramma è naturalmente possibile averne altre.

Dopo avere puntualizzato sull'interpretazione da dare della parola "situations", vediamo adesso l'altra parola cruciale: "dramatiques". Qui la traduzione è del tutto ovvia, ma l'abitudine semiotico-narratologica porta a pensare assai più spesso in termini di situazioni *narrative*. Allora anche questo deve essere chiaro: *la classificazione di Polti non è una classificazione delle situazioni narrative, ma solo di quelle, tra queste, che possono essere considerate di rilevanza drammatica.*

Potremmo addirittura ribaltare la questione e vedere l'opera di Polti non come una *classificazione*, ma come una *definizione* delle situazioni drammatiche: in altre parole, una situazione narrativa può essere considerata drammatica se e solo se appartiene a questo elenco. Se una situazione narrativa non può essere riconosciuta come appartenente all'elenco di Polti, essa resta una situazione narrativa ma non ha carattere drammatico.

Questo ribaltamento concettuale ha un'immediata utilità. Il suo essere *a priori* piuttosto che *a posteriori* rende l'elenco di Polti analizzabile nei termini di una teoria dell'azione narrativa e delle passioni. La sua validità o meno non sarà di conseguenza verificata per mezzo dell'immane compito di trovare nella drammaturgia universale un controesempio. Si cercherà piuttosto di inserire questa classificazione definitoria all'interno di strutture concettuali più profonde e più semplici, per vedere poi se, nel quadro teorico risultante, emergano sovrapposizioni o mancanze.

Dal punto di vista produttivo, l'operazione che stiamo compiendo dovrebbe permettere di ridurre le 36 Situazioni di Polti a una quantità più limitata di elementi combinatori - oltre che a rimettere ordine in un elenco, la cui ragione ordinatrice originaria, ammesso che sia mai esistita, resta decisamente al di là delle nostre possibilità di intuizione.

## **Sistematizzare le 36 Situazioni**

### **Metodologia utilizzata**

L'operazione di sistematizzazione-strutturazione che stiamo compiendo si basa su una serie di concetti tratti dalla semiotica generativa. Anche in questo caso riteniamo opportuno chiarire a grandi linee il contesto teorico, prima di passare alla sua applicazione. Per chi fosse

familiare alla semiotica di A.J.Greimas, il paragrafo che segue può essere tranquillamente saltato.

### Elementi di narratologia generativa

La semiotica generativa si basa sull'idea dell'esistenza di un *percorso generativo*, alla base del significato dei testi (e in particolare di quelli narrativi). Un testo, infatti, è sempre la messa in discorso di una serie di relazioni semantiche profonde (tipicamente di una certa rilevanza per la cultura a cui il testo appartiene, o almeno per il contesto comunicativo per cui viene prodotto). Queste relazioni semantiche si situano alla base del percorso generativo, e arrivano alla superficie, ovvero al testo vero e proprio così come noi lo fruiamo, attraverso una serie di operazioni che potremmo descrivere come di specificazione e di contestualizzazione.

Gli enunciati elementari, a cui può essere ricondotto, per esempio, qualsiasi racconto, sono di due tipi: enunciati dell'*essere* ed enunciati del *fare*. Essi possono cioè esprimere o una situazione statica, oppure una dinamica; una condizione oppure un'azione.

In generale, tuttavia, questi enunciati elementari non si presentano in questa forma semplice. Di solito li troviamo all'interno di situazioni cosiddette "modali", in cui l'uno "modalizza" l'altro, ovvero esprime il *modo* in cui l'altro si realizza.<sup>6</sup> *Essere* e *fare* possono essere combinati in quattro modi distinti:

1. Il fare che modalizza il fare, ovvero *far fare*: es. "far prendere (una mela)"
2. L'essere che modalizza il fare, ovvero *essere del fare*: es. "voler prendere (una mela)"
3. Il fare che modalizza l'essere, ovvero *far essere*: es. "prendere una mela"
4. L'essere che modalizza l'essere, ovvero *essere dell'essere*: es. "credere nel potere (della mela)"

Queste combinazioni permettono di distinguere l'atto inteso come *performance* di un soggetto che modifica uno stato (*far essere*), da quello che potremmo chiamare *competenza* nei confronti dell'atto, ovvero quel modo di essere che ci mette in grado di eseguire un atto (*essere del fare*).

---

<sup>6</sup> Gli esempi che seguono sono tratti da Marsciani-Zinna[1991].

In particolare una sequenza narrativa, un racconto, è sempre caratterizzato, al suo livello profondo, dalla presenza di queste quattro situazioni. Abbiamo infatti sempre, in un racconto:

1. Una fase di *Manipolazione*, ovvero una fase in cui un soggetto detto *Destinante*, fa sì che un altro soggetto *debba* o *voglia* fare qualcosa: una fase cioè di *far fare*.
2. Una fase di acquisizione di *Competenza*, in cui il *Soggetto* manipolato acquisisce le condizioni (cognitive e pragmatiche, ovvero secondo il *sapere* e il *potere*) per portare a termine la sua azione: una fase cioè di *essere del fare*.
3. Una fase di *Performance*, in cui il *Soggetto* svolge l'azione che gli permette di congiungersi con l'*Oggetto* del suo volere o dovere (oppure fallisce in questa azione): una fase cioè di *far essere*.
4. Una fase di *Sanzione*, in cui un altro soggetto *Destinante* (che può coincidere o meno con quello della fase 1) sancisce il valore dell'azione del *Soggetto*, ovvero riconosce un valore a una credenza: una fase cioè di *essere dell'essere*.

Le figure di *Destinante*, di *Soggetto* e *Oggetto*, sono dette *attanti*, e possono essere, in un racconto, figurativizzate in più *attori*, ovvero in più personaggi o oggetti materiali o forze naturali, o addirittura coincidere in tutto o in parte nello stesso attore.

I verbi *dovere* e *volere*, *sapere* e *potere* sono detti surmodalizzanti, in quanto possono modalizzare ulteriormente l'essere e il fare. Caratterizzano in particolare la fase della *Competenza* (*essere del fare*), la quale può avere origine da un *dover fare* o da un *voler fare*, e passa necessariamente attraverso le due fasi del *saper fare* e del *poter fare*.

La sequenza principale delle quattro fasi in un racconto viene detta *Programma Narrativo Principale* (PNP). Ad esso si accompagnano normalmente numerosi altri Programmi Narrativi, detti *d'uso* (PNU). Per esempio, se l'eroe di una favola deve acquisire uno strumento magico per poter poi con quello liberare la principessa (acquisizione di *Competenza* pragmatica, cioè *poter fare*), il processo di acquisizione dello strumento magico può essere a sua volta articolato internamente in fasi di acquisizione di *Competenza* e *Performance*. In altre parole il processo di acquisizione dello strumento magico (che può essere complicato a volontà) è un *Programma Narrativo d'uso* rispetto a quello *principale* che ha come *Oggetto* la liberazione della principessa.

La dilatazione del PNP attraverso l'inserimento di vari PNU (anche annidati l'uno nell'altro) produce degli effetti tensivi, ovvero delle dilatazioni temporali che hanno l'effetto

di aumentare la tensione, l'attesa del fruitore. Per questo è importante distinguere, nel racconto, le fasi che hanno una natura *durativa* da quelle che hanno una natura *puntuale*, e all'interno di queste ultime quelle che hanno una funzione *incoativa* (ovvero di inizio di una condizione) da quelle che hanno una funzione *terminativa* (ovvero di conclusione di una condizione). Queste distinzioni sono dette *aspettuali*.

### **Le opposizioni utilizzate**

A partire da questa esposizione in pillole della teoria generativa (e mi perdoni chi la conosce per le evidenti grossolane riduzioni) possiamo delineare ulteriormente la natura delle Situazioni di Polti e Palmer. Poiché si tratta, per così dire, di "motori" drammatici, ciascuna di queste Situazioni tematizza un momento che si trova necessariamente in una fase del fare, e non in una di quelle dell'essere: potrà trovarsi dunque nel *far fare* (Manipolazione) oppure nel *far essere* (Performanza).

E' come dire, riallacciandoci a quanto dicevamo sopra, che le situazioni narrative che si situano nelle fasi dell'acquisizione di Competenza e della Sanzione non sono mai di carattere drammatico. Infatti l'acquisizione della conoscenza e dei mezzi pratici per realizzare un certo scopo, per esempio, non è qualcosa che possa, in sé, essere visto come particolarmente drammatico. Ma naturalmente esso resta suscettibile di essere reso drammatico: l'acquisizione di Competenza, quando sia durativa, può essere articolata come un PNU, e quindi avere al suo interno certamente una Performanza, e talvolta anche un'ulteriore Manipolazione. Queste possono invece avere carattere drammatico ed essere messe in figura secondo una delle 36 Situazioni. Proseguendo con questa logica si vede come l'articolazione tra PNP e vari PNU possa trasformarsi in un'articolazione tra una Situazione Drammatica Principale e una serie di Situazioni Drammatiche "d'uso".

Come si vedrà nel dettaglio tra breve, dunque, una delle opposizioni cruciali riguarda la fase all'interno della quale ciascuna specifica Situazione può essere tematizzata, ovvero se all'interno della Manipolazione o della Performanza.

Un'altra opposizione importante riguarda l'aspettualità temporale delle Situazioni, che si presentano alcune come *puntuali* (*incoative* o *terminative*) e altre come *durative*.

Ancora, ritroviamo un'opposizione a livello dell'identità o meno del Destinante e del Soggetto in un unico attore (o personaggio, o gruppo di personaggi).

In alcuni casi, quando è focalizzata la Performanza, viene contrapposta una dominanza dell'azione cognitiva a una dominanza dell'azione pragmatica.

A queste si aggiungono opposizioni relative al tipo di valore dell'Oggetto, opposizioni cioè di carattere *etico* (bene vs. male) e di carattere *timico* (euforia vs. disforia).

## La divisione principale

La divisione principale che può essere operata nelle 36 Situazioni drammatiche non è tuttavia una divisione per due, come potrebbe lasciar pensare quanto esposto sin qui, bensì una divisione in *tre* gruppi, che denomineremo come segue, con le appartenenze qui di seguito definite.

- **Gruppo A. "L'azione drammatica"**

Situazioni: (1) *Supplicare*, (2) *Il salvatore*, (3) *La vendetta che perseguita il crimine*, (4) *Vendetta di un parente su un parente*, (5) *Braccato*, (8) *Rivolta*, (9) *Audace impresa*, (10) *Rapimento*, (11) *L'enigma*, (12) *Ottenere*, (35) *Ritrovare*

- **Gruppo B. "I presupposti drammatici dell'azione"**

Situazioni: (6) *Disastro*, (7) *In preda*, (16) *Follia*, (17) *Imprudenza fatale*, (18) *Reato d'amore involontario*, (19) *Uccidere un parente senza saperlo*, (32) *Gelosia ingiustificata*, (33) *Errore di valutazione (errore giudiziario)*, (36) *Perdere persone care*

- **Gruppo C. "L'impossibilità drammatica dell'azione"**

Situazioni: (4) *Vendetta di un parente su un parente*<sup>7</sup>, (13) *Odio tra parenti*, (14) *Rivalità tra parenti*, (15) *Adulterio omicida*, (20) *Sacrificarsi per l'ideale*, (21) *Sacrificarsi per la famiglia*, (22) *Sacrificare tutto alla passione*, (23) *Dover sacrificare la famiglia*, (24) *Rivalità d'inequali*, (25) *Adulterio*, (26) *Reati d'amore*, (27) *Scoprire il disonore di un amato*, (28) *Amori ostacolati*, (29) *Amare un nemico*, (30) *L'ambizione*, (31) *Lotta contro un dio*, (34) *Rimorso*

---

<sup>7</sup> La Situazione (4) *Vendetta di un parente su un parente* è presente sia nel gruppo A che nel gruppo C, a seconda di come viene affrontata. Vedi più sotto per un breve chiarimento.

Ciò che distingue le Situazioni del gruppo A "L'azione drammatica" da quelle del gruppo B "I presupposti drammatici dell'azione" è l'accento messo in un caso **sull'azione stessa**, ovvero sulla fase della Performanza, del *far essere*, e nell'altro caso **sui presupposti di questa azione**, su ciò che fa sì che essa si produrrà, ovvero sulla fase della Manipolazione, sul *far fare*.

Con varie sfumature, in tutte le Situazioni del gruppo A c'è un Soggetto che agisce, e l'aspetto drammatico della Situazione è dato dalle modalità stesse con cui questa azione viene a manifestarsi. Il fatto che ci sia una supplica, una vendetta, un'impresa audace qualifica diversamente queste azioni, ma non cambia il fatto che di azioni si tratta. **Azioni diversamente** drammatiche, certo.

Nel gruppo B, invece, le Situazioni rappresentano condizioni che faranno sì che il Soggetto si comporti in un certo modo. Se prima l'accento cadeva sull'azione stessa, qui cade sui suoi presupposti, che è come dire: qualunque cosa il Soggetto faccia poi, si tratterà di un'azione drammatica perché ciò che è drammatico sono le **ragioni** per cui lo fa, che si tratti di un disastro, di un errore, di una persecuzione o di follia.

Nel caso A, dunque, ciò che qualifica il dramma è *che cosa* il Soggetto fa, mentre nel caso B è *perché* lo fa.

E veniamo all'anomalo gruppo C. Le Situazioni del gruppo C non possono appartenere né al gruppo A né al B, perché in esse l'azione non solo non è focalizzata, ma *non c'è*, è *bloccata* dalla situazione stessa. La Situazione che può essere presa ad emblema del gruppo "L'impossibilità drammatica dell'azione" è la (34) *Rimorso*. Che cos'è il rimorso se non il desiderio di non avere fatto ciò che si ha fatto? Il Soggetto desidera dunque un Oggetto che non può in nessun caso avere, perché l'Oggetto è un'azione (anzi una non-azione) situata nel passato. Ciò che viene tematizzato non è né la Manipolazione, che c'è certamente stata ma non è ciò che conta qui, e nemmeno la Performanza che non può essere realizzata; quello che viene tematizzato, e che riveste carattere drammatico, è **l'impossibilità della Performanza**.

Potremmo tuttavia, per riportare queste Situazioni all'interno dello schema canonico, cercare di vedere le cose anche in un altro modo. Potremmo vedere infatti queste Situazioni come generatrici di, per così dire, "meta-racconti", ovvero racconti in cui l'azione del Soggetto ha come Oggetto da conquistare proprio la possibilità di agire. In altre parole, **l'Oggetto di valore è lo sbloccarsi della situazione bloccata**. In questo senso, le Situazioni del gruppo C possono essere ulteriormente divise a seconda che l'accento cada sulla



Manipolazione o sulla Performanza di questo meta-racconto. Ma questo lo vedremo più avanti.

Va aggiunto che il caso della (34) *Rimorso* è quello esemplare perché estremo. Non sempre la situazione è così bloccata in tutti questi casi. Sempre, tuttavia, esistono due Oggetti di valore desiderati, e i progressi nell'acquisizione dell'uno sono regressi nell'acquisizione dell'altro. Per questo l'azione, anche quando ha luogo, sembra rivolgersi contro se stessa, e tendere al proprio stesso bloccarsi. L'Oggetto di valore del meta-racconto è allora la possibilità di effettuare senza remore la scelta dell'Oggetto di valore del racconto di base, così da poter finalmente agire. Quando si agisce davvero, tuttavia, la Situazione drammatica è già sciolta.<sup>8</sup>

La contrapposizione tra C "L'impossibilità drammatica dell'azione" e gli altri due gruppi può essere caratterizzata anche in termini di aspettualità temporale, ovvero come opposizione tra *puntuale* e *durativo*. Nei gruppi A e B, infatti, la fase della Manipolazione, che sia solo suggerita come in A, o tematizzata come in B, ha comunque un carattere *incoativo dell'azione drammatica nel suo complesso*, e un *carattere terminativo se presa in sé*: comunque essa appare come un momento, una fase conclusa, un *punto* dell'azione complessiva. In questo senso nei gruppi A e B la Manipolazione ha, in un modo o in un altro, caratteristiche di *puntualità*.

Nel gruppo C, viceversa, la fase della Manipolazione ha caratteristiche di *duratività*; anzi, tendenzialmente essa non finisce mai, perché ciò che viene tematizzato è esattamente l'impossibilità di arrivare a una decisione conclusa.

## Le divisioni del gruppo A "L'azione drammatica"

L'opposizione Manipolazione/Performanza (far fare vs. far essere) è utile per tracciare una divisione anche all'interno dello stesso gruppo A "L'azione drammatica".

---

<sup>8</sup> (34) *Rimorso* è diverso da (17) *Imprudenza fatale* o (19) *Uccidere un parente senza saperlo* proprio perché mentre queste ultime situazioni sono l'innesto di una azione complessiva che mira in qualche modo alla riparazione della perdita, la situazione del rimorso è in sé bloccante. In altre parole se la situazione è quella di un soggetto che lotta per rimediare alla perdita, avremo (17) o (19), o qualche altra situazione del gruppo B; mentre se quello che viene tematizzato è semplicemente il tormento irresolubile del soggetto avremo la situazione (34) *Rimorso*.

In alcune di queste Situazioni, infatti, l'accento è posto sul fatto che l'azione del Soggetto, del protagonista, è in realtà una *reazione*. La vendetta, per esempio, non si dà se non come reazione a un evento precedente, e non si può essere braccato se non c'è qualcuno che bracca.

In altre parole, se pur l'accento comune di tutte le Situazioni del gruppo A è sulla Performance, in alcuni casi questa Performance è qualificata attraverso la Manipolazione che le ha dato ragione di essere.

Avremo dunque questa prima suddivisione del gruppo A:

- **Gruppo A1. Azione del protagonista** (Accento secondario sulla Performance, sul far essere)

Situazioni: (1) *Supplicare*, (2) *Il salvatore*, (8) *Rivolta*, (9) *Audace impresa*, (10) *Rapimento*, (11) *L'enigma*, (12) *Ottenere*, (35) *Ritrovare*

- **Gruppo A2. Reazione del protagonista** (Accento secondario sulla Manipolazione, sul far fare)

Situazioni: (3) *La vendetta che perseguita il crimine*, (4) *Vendetta di un parente su un parente*, (5) *Braccato*

Il gruppo A2 può essere ancora facilmente suddiviso secondo l'aspettativa temporale, a seconda che la Manipolazione, ovvero i presupposti dell'azione del Protagonista siano *puntuali* - come nel caso della vendetta, dove ci si vendica di un fatto già accaduto - oppure *durativi*, come nel caso del soggetto braccato, che continua ad esserlo nel corso del suo agire. Abbiamo dunque:

- **Gruppo A2a. Reazione del protagonista a un evento concluso** (la Manipolazione è stata puntuale)

Situazioni: (3) *La vendetta che perseguita il crimine*, (4) *Vendetta di un parente su un parente*

- **Gruppo A2b. Reazione del protagonista a un evento in corso** (la Manipolazione è durativa)

Situazioni: (5) *Braccato*

Il gruppo A1, a sua volta, può essere suddiviso in due modi tra loro indipendenti.

La Performanza del soggetto può essere a prevalenza cognitiva - ovvero effettuata a partire da cose che il soggetto sa, oppure tramite azioni di persuasione (la quale è a sua volta una forma di Manipolazione su un altro soggetto) - o a prevalenza pragmatica - ovvero tramite un'azione pratica. Abbiamo così la seguente suddivisione:

- **Gruppo A1a. Azione del protagonista di carattere cognitivo**

Situazioni: (11) *L'enigma*, (1) *Supplicare*, (12) *Ottenere*

- **Gruppo A1b. Azione del protagonista di carattere pragmatico**

Situazioni: (2) *Il salvatore*, (8) *Rivolta*, (9) *Audace impresa*, (10) *Rapimento*, (35) *Ritrovare*

Vi sono inoltre due Situazioni, nel gruppo A1, in cui il soggetto che performa l'azione non coincide con il protagonista. Queste due Situazioni costituiscono, di fatto, un tramite tra le Situazioni A1 e le A2. E hanno qualche legame anche con le Situazioni del Gruppo B, visto che in fin dei conti è l'azione di qualcun altro a causare quella del Protagonista (ma la focalizzazione rimane sull'azione, e non sui suoi presupposti).

- **Gruppo A1a'. Azione del protagonista, soggetto performante =protagonista**

Situazioni: (1) *Supplicare*, (8) *Rivolta*, (9) *Audace impresa*, (10) *Rapimento*, (11) *L'enigma*, (12) *Ottenere*,

- **Gruppo A1b'. Azione del protagonista, soggetto performante ≠protagonista**

Situazioni: (2) *Il salvatore*, (35) *Ritrovare*

Infine, nel gruppo A1a, come già accennato sopra, è possibile di nuovo contrapporre un far essere a un far fare. Nei casi del supplicare e dell'ottenere, infatti la Performanza avviene attraverso la manipolazione di un altro soggetto. Abbiamo dunque:

- **Gruppo A1a1. Azione del protagonista di carattere cognitivo: far essere**

Situazioni: (11) *L'enigma*

- **Gruppo A1a2. Azione del protagonista di carattere cognitivo: far fare**

Situazioni: (1) *Supplicare*, (12) *Ottenere*

Poiché viene messo in gioco un altro soggetto, è possibile vedere queste due Situazioni come intermedie tra quelle standard del gruppo A1b e quelle già a loro volta intermedie del gruppo A1b', stabilendo una progressione molto graduata dalla dominanza dell'azione del soggetto protagonista, che si stempera via via sino alla sua azione come semplice reazione all'azione di un altro:

1. Azione pragmatica del soggetto (A1ba')
2. Azione cognitiva del soggetto (A1a1)
3. Azione cognitiva del soggetto come manipolazione di un altro soggetto (A1a2)
4. Azione di un soggetto diverso dal protagonista (A1bb')
5. Azione del protagonista come reazione all'azione di un altro soggetto (A2)

## **Le divisioni del gruppo B "I presupposti drammatici dell'azione"**

Il gruppo B "I presupposti drammatici dell'azione" è basato sulla focalizzazione della fase della Manipolazione. Una prima divisione di questo gruppo può essere basata sull'identità o non identità del soggetto Manipolatore (o Destinante) con il protagonista agente (Soggetto, in senso stretto). Si tratta sempre di presupposti drammatici: di conseguenza, anche quando è l'azione stessa del Soggetto a costituire il presupposto per la sua azione successiva, non può trattarsi di un'azione volontaria. Per questo i due gruppi sono denominati come segue:

- **Gruppo B1. Destino malvagio (il Destinante è un terzo)**

Situazioni: (6) *Disastro*, (7) *In preda*, (16) *Follia*, (36) *Perdere persone care*

- **Gruppo B2. Errori fatali (il Destinante è, in un certo senso, il Protagonista)**

Situazioni: (17) *Imprudenza fatale*, (18) *Reato d'amore involontario*, (19) *Uccidere un parente senza saperlo*, (32) *Gelosia ingiustificata*, (33) *Errore di valutazione (errore giudiziario)*

A ben guardare, ovviamente, anche nel caso B2 il vero Destinante non è il Protagonista, bensì la Malasorte, il Destino malvagio ecc. Tuttavia, in questi casi, esso arma la mano del Protagonista stesso e lo rende proprio agente.

Il Destinante del gruppo B1 può essere una persona o una forza naturale. Rincontreremo ancora questa opposizione tra persona e agente generico (persona o forza naturale).

Un'altra divisione del Gruppo B, trasversale rispetto alla precedente, riguarda l'aspettualità temporale dell'evento. Abbiamo dunque:

- **Gruppo Ba. Evento puntuale**

Situazioni: (6) *Disastro*, (36) *Perdere persone care*, (17) *Imprudenza fatale*, (18) *Reato d'amore involontario*, (19) *Uccidere un parente senza saperlo*

- **Gruppo Bb. Evento durativo**

Situazioni: (7) *In preda*, (16) *Follia*, (32) *Gelosia ingiustificata*, (33) *Errore di valutazione (errore giudiziario)*

Le Situazioni del Gruppo Ba rappresentano eventi che accadono o sono accaduti, e le loro conseguenze sono la ragione dell'azione presente. Viceversa le Situazioni del gruppo Bb rappresentano eventi che continuano, ed è la loro persistenza ad essere ragione dell'azione del Protagonista.

A queste opposizioni va aggiunta una considerazione. Le Situazioni di questo gruppo possono essere raggruppate in coppie o triplete, di cui un membro rappresenta una Situazione generica, di cui l'altra o le altre Situazioni sono la specificazione. Per esempio, a ben guardare (36) *Perdere persone care* non è che un caso particolare di (6) *Disastro*, quel caso in cui il disastro riguarda persone familiari piuttosto che cose o situazioni. Ugualmente (16) *Follia* è un caso particolare di (7) *In preda*, dove la relazione di dipendenza è assai evidente: non per nulla si dice "Essere in preda alla follia". (17) *Imprudenza fatale* può essere visto come un caso generale di cui (18) *Reato d'amore involontario* e (19) *Uccidere un parente senza saperlo* fanno parte. (32) *Gelosia ingiustificata* è facilmente assimilabile a (33) *Errore di valutazione (errore giudiziario)* se non si sottolinea l'aspetto giudiziario.

In tutti questi casi, si può forse decidere di non operare la generalizzazione, per non rischiare di stravolgere il senso della situazione. Ma anche non generalizzando resterebbe il fatto che le coppie o triplete sarebbero ugualmente legate da vincoli di parentela tra le Situazioni, magari semplicemente orizzontale anziché verticale.

Complessivamente, dunque, il gruppo B "I presupposti drammatici dell'azione" può essere organizzato come segue:

	<b>Ba Evento Puntuale</b>	<b>Bb Evento durativo</b>
<b>B1 Destino malvagio</b>	(6) <i>Disastro</i> , che comprende o è vicino a (36) <i>Perdere persone care</i>	(7) <i>In preda</i> , che comprende o è vicino a (16) <i>Follia</i>
<b>B2 Errori fatali</b>	(17) <i>Imprudenza fatale</i> , che comprende o è vicino a (18) <i>Reato d'amore involontario</i> e a (19) <i>Uccidere un parente senza saperlo</i>	(33) <i>Errore di valutazione (errore giudiziario)</i> , che comprende o è vicino a (32) <i>Gelosia ingiustificata</i>

### **Le divisioni del gruppo C "L'impossibilità drammatica dell'azione"**

Come si accennava sopra, il gruppo C tematizza il blocco (assoluto o relativo) dell'azione. Se si considerano queste Situazioni come meta-narrative, tuttavia, i racconti che esse generano hanno tutti come Oggetto di valore la possibilità stessa di agire.

All'interno di questa condizione si ripresenta la stessa opposizione che contrappone i gruppi A e B, ovvero l'accento posto sulla Manipolazione o sulla Performance, sul *far fare* o sul *far essere*.

Nel gruppo C1 sono le relazioni personali stesse ad essere tematizzate, e i programmi narrativi dei soggetti o non arrivano a formarsi oppure sono unicamente funzionali a mettere in migliore risalto il conflitto. Il quale conflitto può risolversi in qualunque modo. Ad essere tematizzata è dunque la fase della Manipolazione, il *far fare*.

Nel gruppo C2 invece ciò che viene tematizzato è l'impossibilità o la problematicità dell'agire. Quando l'azione non è impossibile, il prezzo che richiede è molto alto, qualunque sia l'istanza vincente, sia quella del dovere che quella del volere (vedi sotto). Ad essere tematizzata è dunque la fase della Performance, il *far essere*.

Ecco dunque:

- **Gruppo C1. Conflitti tra relazioni (tematizzati i presupposti dell'azione)**

Situazioni: (4) *Vendetta di un parente su un parente*, (13) *Odio tra parenti*, (15) *Adulterio omicida*, (26) *Reati d'amore*, (29) *Amare un nemico*

- **Gruppo C2. Tensione verso l'azione (tematizzata la ricerca stessa dell'azione, anche se vana)**

Situazioni: (14) *Rivalità tra parenti*, (20) *Sacrificarsi per l'ideale*, (21) *Sacrificarsi per la famiglia*, (22) *Sacrificare tutto alla passione*, (23) *Dover sacrificare la famiglia*, (24) *Rivalità d'inequali*, (25) *Adulterio*, (27) *Scoprire il disonore di un amato*, (28) *Amori ostacolati*, (30) *L'ambizione*, (31) *Lotta contro un dio*, (34) *Rimorso*

Come si vede, appartengono al primo gruppo le Situazioni che appaiono più estreme. E' interessante notare che ben tre Situazioni del gruppo C1 possono essere viste come casi particolari di altrettante Situazioni del gruppo C2 (o comunque fortemente legate a queste).

Si tratta di (13) *Odio tra parenti*, che non è difficile vedere come un caso particolare ed estremizzato di (14) *Rivalità tra parenti*. In (13) *Odio tra parenti*, tuttavia, il sentimento negativo appare assai più interiorizzato che in (14) *Rivalità tra parenti*: mentre infatti la rivalità è basata su un fine comune che rende antagonisti i parenti, l'odio può essere basato su qualsiasi cosa, e in generale si fonda su un evento precedente. Non c'è dunque più antagonismo tra i parenti in prospettiva: mentre la rivalità rende problematica l'azione, perché avvicina le due tensioni contrastanti dell'interesse personale e dell'amore parentale, l'odio la blocca interamente - con l'eccezione delle manifestazioni dell'odio stesso. L'appartenenza a due gruppi diversi deriva dunque dal fatto che, mentre in (13) ciò che è focalizzato è il conflitto, in (14) è l'azione, per quanto problematica.

(15) *Adulterio omicida* è poi un caso particolare di (25) *Adulterio* (il quale a sua volta non è un caso particolare di (26) *Reati sessuali* solo perché a (26) manca la componente del dovere parentale, e si avvicina ad essere un caso particolare di (24) *Rivalità d'inequali*, se si intendono in senso erotico gli interessi personali del soggetto. (15) *Adulterio omicida* può essere visto anche come caso particolare di (22) *Sacrificare tutto alla passione*, nella quale ipotesi si accentuerebbe più la performance problematicamente riuscita che il conflitto in sé). La collocazione in due gruppi differenti di (15) e (25) avviene per le stesse ragioni di (13) e (14): in (25) come in (14) l'azione non è bloccata e resta tematizzata, per quanto problematicamente, mentre in (15) come in (13) la tematizzazione è sul conflitto.

(29) *Amare un nemico*, infine, è un caso particolare di (28) *Amori ostacolati*: in (29) tuttavia l'opposizione tra i sentimenti è molto più interiorizzata che in (28). La collocazione in due gruppi differenti di (29) e (28) avviene per le stesse ragioni di (13) e (14) e di (15) e (25).

In queste tre coppie, sostanzialmente, sembra prendere forma un'opposizione (trasversale) tra una **dominanza della passione** e una **dominanza dell'azione**. Nell'*odio* tra parenti ciò che

rende la situazione bloccata è la dominanza della passione, la dove la volontà di agire porta a una semplice *rivalità*. L'adulterio diventa omicida quando si trasforma da *azione adultera* in *passione adultera*, e analogamente per amare un nemico bisogna essere assai più condotti dalla passione di quanto non la si conduca coscientemente a trionfare contro gli ostacoli. Non è infatti che nei tre secondi termini di paragone la passione non ci sia: semplicemente è condotta da una volontà.

Questa opposizione tra dominanza della passione e dell'azione può essere ritrovata in altre coppie, come (22) *Sacrificare tutto alla passione* vs. (30) *L'ambizione*, due Situazioni che possono designare pressoché gli stessi corsi di eventi, ma sono comunque caratterizzate da una significativa differenza nelle motivazioni del Soggetto.

La stessa opposizione passione/azione può ritrovarsi obliquamente in (27) *Scoprire il disonore di un amato* vs. (34) *Rimorso*, almeno nel senso in cui agire su di sé, come nel caso del rimorso, è più possibile che non agire su di un altro, un caso in cui si è destinati senza scampo alla passione.

Va notato che l'identico raggruppamento oppositivo si ottiene considerando opposizioni di carattere aspettuale. Le Situazioni di C1 "Conflitti tra relazioni" hanno un aspetto di terminatività che si contrappone a quello di duratività delle Situazioni C2. In altre parole le C1 chiudono l'azione, perché le tensioni che mettono in gioco sono troppo forti per permetterla, mentre le C2 creano una situazione di tensione nei confronti dell'azione.

Il gruppo C2 può essere diviso due volte, ottenendo sostanzialmente tre sottogruppi.

Una prima opposizione è ancora di carattere aspettuale, a seconda che l'effetto della Manipolazione sia un blocco dell'azione con possibilità di uscita (e quindi con caratteristiche *durative*) oppure se sia un blocco insormontabile (e quindi con caratteristiche puntuali, di carattere *terminativo*).

- **Gruppo C2a. Azione possibile** (Manipolazione che blocca in maniera durativa)

Situazioni: (14) *Rivalità tra parenti*, (24) *Rivalità d'inequali*, (25) *Adulterio*, (28) *Amori ostacolati*, (30) *L'ambizione*, (20) *Sacrificarsi per l'ideale*, (21) *Sacrificarsi per la famiglia*, (22) *Sacrificare tutto alla passione*, (23) *Dover sacrificare la famiglia*



- **Gruppo C2b. Azione impossibile** (Manipolazione che blocca in maniera terminativa)  
Situazioni: (27) *Scoprire il disonore di un amato*, (31) *Lotta contro un dio*, (34) *Rimorso*

All'interno del gruppo C2a, la prevalenza del volere o del dovere come modalizzazione dell'agire permette di contrapporre alcune Situazioni alle altre, come segue:

- **Gruppo C2a1. Desiderare l'azione** (prevalenza del *volere fare*)

Situazioni: (14) *Rivalità tra parenti*, (24) *Rivalità d'inequali*, (25) *Adulterio*, (28) *Amori ostacolati*, (30) *L'ambizione*

- **Gruppo C2a2. Necessità di agire** (prevalenza del *dovere fare*)

Situazioni: (20) *Sacrificarsi per l'ideale*, (21) *Sacrificarsi per la famiglia*, (22) *Sacrificare tutto alla passione*, (23) *Dovere sacrificare la famiglia*

Entrano così in gioco le prime questioni di carattere etico, in questo caso l'opposizione tra la *volontà* del Soggetto e il suo agire per rispettare un *dovere*.

Su questa opposizione tra volere e dovere del soggetto è possibile organizzare anche l'intero insieme delle Situazioni del gruppo C "L'impossibilità drammatica dell'azione". Come abbiamo visto sopra, tutte queste Situazioni sono caratterizzate dal conflitto difficilmente risolvibile tra due istanze tensive. E' possibile caratterizzare queste due istanze rispettivamente come un *dovere* e come un *volere*, ma va sottolineato che in diversi casi l'attribuzione di un'istanza tensiva al *volere* piuttosto che al *dovere* o viceversa viene fatta solo in termini comparativi.

In altre parole *volere* e *dovere* sono entrambe istanze tensive, ovvero tensioni a fare (o a essere), che si distinguono per la provenienza più o meno interiorizzata nel soggetto. Che il soggetto *voglia*, oppure *debba*, egli tenderà a compiere l'azione, e la distinzione tra le due istanze sta solo nel livello di intenzionalità che viene messo in gioco. La distanza tra *volere* e *dovere* non è sempre netta: quando un *dovere* viene interiorizzato, per esempio, diventa in qualche modo un *volere*. E un *volere* molto profondo può manifestarsi come un *dovere*.

Per questo, in diversi casi, la distinzione tra *dovere* e *volere* è puramente questione di confronto locale: l'istanza più profonda o più impersonale rappresenterà il *dovere* a cui si contrappone un'istanza più di superficie o più personale come *volere* del soggetto.

La classificazione ipotizzata nella tabella che segue distingue tre tipi di doveri e tre tipi di voleri. Le Situazioni possono apparire in più di una casella, quando possono coinvolgere tensioni di più di un tipo. Per ogni Situazione del gruppo C2 viene indicato con una V o D se si imponga l'istanza del volere o quella del dovere (nelle Situazioni del gruppo C1 il problema non si pone, in quanto la focalizzazione non è sulla Performance). Per ogni Situazione è indicato anche il gruppo di appartenenza.

<b>DOVERE</b> ▼	<b>VOLERE</b> ▶	<b>Interessi personali</b>	<b>Amore parentale</b>	<b>Amore erotico</b>
<b>Morale</b>		(30) <i>L'ambizione</i> <b>(V)</b> (C2a1) (34) <i>Rimorso</i> <b>(D)</b> (C2b)	(27) <i>Scoprire il disonore di un amato</i> <b>(D)</b> (C2b)	(26) <i>Reati sessuali</i> (C1) (15) <i>Adulterio omicida</i> (C1) (25) <i>Adulterio</i> <b>(V)</b> (C2a1) (27) <i>Scoprire il disonore di un amato</i> <b>(D)</b> (C2b)
<b>Relazioni personali o parentali</b>		(24) <i>Rivalità d'inequali</i> <b>(V)</b> (C2a1) (31) <i>Lotta contro un dio</i> <b>(D)</b> (C2b) (30) <i>L'ambizione</i> <b>(V)</b> (C2a1) (22) <i>Sacrificare tutto alla passione</i> <b>(V)</b> (C2a2)	(23) <i>Dover sacrificare la famiglia</i> <b>(D)</b> (C2a2)	(29) <i>Amare un nemico</i> (C1) (28) <i>Amori ostacolati</i> <b>(V)</b> (C2a1) (22) <i>Sacrificare tutto alla passione</i> <b>(V)</b> (C2a2)
	<b>vendetta</b>		(4) <i>Vendetta di un parente su un parente</i> (C1)	
	<b>ideale</b>	(20) <i>Sacrificarsi per l'ideale</i> <b>(D)</b> (C2a2)	(20) <i>Sacrificarsi per l'ideale</i> <b>(D)</b> (C2a2) (23) <i>Dover sacrificare la famiglia</i> <b>(D)</b> (C2a2)	(20) <i>Sacrificarsi per l'ideale</i> <b>(D)</b> (C2a2)
<b>Amore parentale</b>		(13) <i>Odio tra parenti</i> (C1) (14) <i>Rivalità tra parenti</i> <b>(V)</b> (C2a1) (21) <i>Sacrificarsi per la famiglia</i> <b>(D)</b> (C2a2) (30) <i>L'ambizione</i> <b>(V)</b> (C2a1)		(15) <i>Adulterio omicida</i> (C1) (25) <i>Adulterio</i> <b>(V)</b> (C2a1)

La drammaticità di queste Situazioni è in molti casi **dovuta alla minima distanza che separa le istanze tensive del volere e del dovere**. Nel caso di (25) *Adulterio*, per esempio, l'amore parentale, che nel caso specifico riguarda il coniuge, viene contrapposto all'amore

erotico. Non è difficile immaginare la situazione di un adultero che *voglia* ambedue i partner, quello legale e quello adulterino, ma certamente il desiderio nei confronti del partner legale ha una connotazione di *dovere* che l'altro desiderio non ha. Analogamente (ma in direzione contraria), nel caso di (22) *Sacrificare tutto alla passione*, la *volontà* che porta il Soggetto a sacrificare tutto è facilmente assimilabile a un *dovere*: chi comanda qui è infatti la passione, e il Soggetto si assoggetta ai suoi dettami. Tuttavia, tra questo *dovere* e il *dovere* nei confronti della famiglia o di tutto ciò che viene sacrificato, è il *dovere* passionale che possiede maggiormente le caratteristiche del *volere*. In altre parole, per la nostra cultura è più facile per un Soggetto sbarazzarsi con un atto volontario dei vincoli della passione che non dei vincoli familiari o personali.

La categoria dell'*amore parentale* può apparire, a seconda del caso, sul lato del *dovere* o su quello del *volere*, a seconda che la Situazione tratti gli affetti familiari come un vincolo o come un oggetto desiderato. Tuttavia, anche l'ambivalenza di questa posizione contribuisce a rendere minima la distanza tra *dovere* e *volere*. Nell'opposizione tra (23) *Dover sacrificare la famiglia* e (21) *Sacrificarsi per la famiglia* la vittoria tendenziale sta sempre dal lato del *dovere*, ma non è difficile per ambedue i casi immaginare situazioni in cui questo *dovere* sia molto prossimo a un *volere*.

Il caso di (4) *Vendetta di un parente su un parente* è forse quello in cui l'ambiguità tra *volere* e *dovere* tocca la punta massima. Noi abbiamo classificato l'amore parentale come il *volere*, e la tensione verso la vendetta come il *dovere*, intendendo che la vendetta sia (almeno un poco) un *dovere* nei confronti della vittima e della comunità. Tuttavia, anche la classificazione inversa appare del tutto legittima. Appartenendo peraltro al gruppo C1, (4) *Vendetta di un parente su un parente* non presenta nessuna istanza vincente sull'altra, e quindi, in fin dei conti, appare assai poco rilevante da che parte debbano essere reciprocamente situate. Si noti che questa Situazione è stata classificata anche come appartenente al gruppo A "L'azione drammatica": credo che la sua attribuzione all'uno o all'altro gruppo debba essere valutata a seconda che vengano sottolineati di più gli aspetti relativi all'esecuzione dell'atto di vendetta, oppure piuttosto quelli relativi al conflitto di volontà.

Si noti come questa organizzazione sottolinei, per esempio, le contrapposizioni locali e le somiglianze. Per esempio, diventa evidente che (30) *L'ambizione* (almeno in una delle sue

manifestazioni) e (34) *Rimorso* sono varianti speculari, in cui un interesse personale si contrappone alla morale pubblica. (30) è il caso in cui vince la volontà del soggetto contro il dovere morale, mentre (34) è il caso inverso in cui la volontà del soggetto non ha modo di contrapporsi alla morale.

In un'altra delle sue manifestazioni (30) *L'ambizione* si trova accostata a (14) *Rivalità tra parenti*, insieme contrapposte a (21) *Sacrificarsi per la famiglia*. Quando l'ambizione si scontra con gli affetti familiari sono evidentemente possibili due vittorie, non meno drammatiche l'una dell'altra.

Analoghi e interessanti sono l'accostamento e la contrapposizione tra (25) *Adulterio* e (27) *Scoprire il disonore di un amato*. E' abbastanza evidente che se si sostituisce l'interesse sessuale o affettivo a quello di altro tipo, queste due Situazioni sono strettamente analoghe rispettivamente a (30) *L'ambizione* e (34) *Rimorso*. Nell'adulterio come nell'ambizione il proprio desiderio travolge i doveri morali; nel rimorso come nella scoperta del disonore di una persona amata è invece la morale a trionfare sui desideri personali.

Nel caso di (24) *Rivalità d'inequali* e (31) *Lotta contro un dio*, ci troviamo di nuovo in una coppia di Situazioni analoghe, contrapposte dal fatto che in un caso il volere del soggetto ha la possibilità di imporsi, mentre nell'altro questa possibilità non c'è, e la lotta è comunque destinata alla sconfitta. Polti definisce (31) *Lotta contro un dio* come una delle Situazioni più drammatiche tra tutte.

### **Altre relazioni e opposizioni trasversali**

(34) *Rimorso* e (27) *Scoprire il disonore di un amato* possono essere accostati e contrapposti anche da un altro punto di vista, quello dell'identità o meno del soggetto, che è alla base anche della divisione del gruppo A1 in A1a' e A1b'.

Oltre alle opposizioni principali, che abbiamo delineato sin qui, è possibile individuare un piccolo gruppo di opposizioni trasversali, come quella appena descritta; o meglio la rilevanza per altre Situazioni di certe opposizioni che sono cruciali all'interno di un gruppo a cui queste Situazioni non appartengono.

La questione etica, per esempio, che è così importante in tutto il gruppo C "L'impossibilità drammatica dell'azione", trova qua e là il modo di manifestarsi anche altrove. Alcune coppie di Situazioni, simili per molti versi, si distinguono per la presenza o l'assenza

di una connotazione etica. E' il caso di (3) *La vendetta che perseguita il crimine* vs. (5) *Braccato*: in (3) c'è certamente un "buono" che perseguita un "cattivo", ma in (5) il braccato può essere tanto buono quanto cattivo quanto ambiguo o indifferente.

Nell'opposizione (16) *Follia* vs. (7) *In preda*, la follia è certamente un fatto riprovevole, mentre non è detto che il fatto di essere in preda sia necessariamente negativo. (Per quanto questo sia evidentemente un caso meno netto e più discutibile del precedente).

Nel gruppo C2b "Azione impossibile", (27) *Scoprire il disonore di un amato* e (34) *Rimorso* sono i casi eticamente definiti, mentre (31) *Lotta contro un dio* è ambiguo, perché non necessariamente il dio è buono.

Non è infrequente che certe Situazioni si contrappongano ad altre per il semplice fatto di avere come Oggetto di Valore una persona, invece che un oggetto generico (persona o cosa). E' il caso, all'interno del gruppo A "L'azione drammatica", di (9) *Audace impresa* vs. (10) *Rapimento*, e di (2) *Il salvatore* vs. (35) *Ritrovare*. Nel gruppo B, "I presupposti drammatici dell'azione", abbiamo invece (6) *Disastro* vs. (36) *Perdere persone care*, (33) *Errore di valutazione (o giudiziario)* vs. (32) *Gelosia ingiustificata* e anche (17) *Imprudenza fatale* vs. (18) *Reato d'amore involontario* insieme con (19) *Uccidere un parente senza saperlo*. Nel gruppo C "L'impossibilità drammatica dell'azione" abbiamo (24) *Rivalità d'inequali* vs. (25) *Adulterio*.

La differenza di grado relativo tra le parti in gioco mette in grado di contrapporre tra loro alcune Situazioni del gruppo A: (1) *Supplicare* vs. (12) *Ottenere*, (8) *Rivolta* vs. (9) *Audace impresa*. Si supplica e ci si rivolta nei confronti di superiori, mentre per l'ottenere e le imprese audaci le differenze di grado possono esserci o non esserci indifferentemente.

## Che cos'è il "drammatico"?

Abbiamo visto dunque che le Situazioni di Polti costituiscono una massa molto strutturata e abbondantemente connessa, in cui si trovano ad essere messe in gioco una serie di opposizioni, che possiamo considerare più elementari delle Situazioni stesse.

Il fatto per esempio di avere come Oggetto di Valore una persona, anziché indifferentemente una persona o una cosa, caratterizza e distingue certe Situazioni da altre,

perché porta con sé quell'insieme di emozioni che associamo al rapporto con una persona ma non associamo al rapporto con un oggetto di valore più neutro. Ugualmente la differenza di grado tra le parti in gioco modifica le situazioni, rendendone pertinenti altri aspetti, e spostando il dramma - che già esiste nella situazione originale senza differenza di grado - su accenti che nella situazione originale non sono presenti.

E allora la domanda che è rimasta strisciante sin qui, e che può finalmente arrivare legittimamente alla luce è: che cosa caratterizza una situazione drammatica? che cosa la distingue da una più generica situazione narrativa? che cos'è il "drammatico"?

Polti ci fa capire che il "drammatico" è certamente l'effetto di una creazione di tensione, ma anche che non qualsiasi creazione di tensione può avere effetto "drammatico"; e ci fa capire che questa definizione non è del tipo semplice, quale "Il drammatico è xy", bensì del tipo complesso, quale "Il drammatico è quella roba che può uscire da 36 situazioni diverse".

Sulla base dell'analisi condotta sin qui, ci pare comunque che questa complessità possa essere ridotta, anche se, certamente, non eliminata. Proviamo, dunque, a delineare una definizione complessa del "drammatico".

Appaiono certamente e intimamente drammatiche le situazioni che delineano un conflitto tra istanze tensive, come accade nel nostro gruppo C "L'impossibilità drammatica dell'azione". Questa è tuttavia una condizione necessaria e non di per sé sufficiente: il mio conflitto tra il desiderio di andare fuori con gli amici e il dovere morale (molto prossimo a un volere) di finire di scrivere questo saggio, non è sufficiente a rendere questa situazione *drammatica*.

Le Situazioni di Polti aggiungono al conflitto tra istanze tensive la rilevanza cruciale, decisiva, degli Oggetti di queste istanze. La situazione appare drammatica se il conflitto tra istanze tensive mette in gioco degli Oggetti di Valore che possono essere considerati di Valore sufficientemente grande: Polti propone gli affetti familiari, le grandi mete personali, le passioni (erotiche ma non solo), la morale. Non credo che si possa escludere che ce ne siano altri, anche se magari con un "gradiente di potenziale drammaticità" minore di queste.

Va osservato, a questo proposito, che il confine tra ciò che è e ciò che non è drammatico è assai labile, e che in qualche caso una situazione che appare drammatica a un'epoca o a un popolo appare semplicemente ridicola a un'altra epoca o a un altro popolo. Il Valore che è

possibile attribuire a un oggetto è ovviamente un fatto culturale. Se esistesse una cultura che non dà valore all'affetto nei confronti della madre, e che considera normale l'omicidio, si può essere pressoché certi che, per la gente che vi è cresciuta, quella di Oreste ed Elettra non sarebbe sentita come una situazione drammatica.

Sono drammatiche le situazioni che hanno origine da presupposti drammatici, come accade nelle Situazioni del gruppo B "I presupposti drammatici dell'azione". Quello che caratterizza queste situazioni è la perdita iniziale o continuata dell'Oggetto di Valore, per il quale continuano a valere le condizioni di culturalità appena esposte. Qui non c'è conflitto interiore, perché il Soggetto sa benissimo che cosa vuole: recuperare l'Oggetto che è alla radice del dramma.

Sono drammatiche, infine, le situazioni in cui il Soggetto lotta per un Oggetto dal valore sufficientemente grande, rischiando di perdere, in questa lotta, altri Oggetti di valore non minore (per esempio la vita, l'onore, gli affetti ecc.), come accade con le Situazioni del gruppo A "L'azione drammatica".

Possiamo ipotizzare, nel passaggio dalle situazioni di tipo A a quelle di tipo B a quelle di tipo C, il manifestarsi di un'intensità crescente di drammaticità. In altre parole, a parità di Valore degli Oggetti in gioco, una situazione in cui il Soggetto perde degli Oggetti di Valore che erano già stabilmente acquisiti ha caratteristiche di maggiore drammaticità di una situazione in cui il Soggetto si mette in pericolo per acquisire nuovi Oggetti di Valore. E ancora maggiore apparirà la drammaticità di quella situazione in cui il Soggetto è destinato a perdere degli Oggetti di Valore se vuole (o deve) acquisirne degli altri, ed è, di conseguenza, bloccato nella sua possibilità di agire.

Se questa gradazione è sensata, allora all'interno del gruppo C - sempre a parità di Valore degli Oggetti - la massima drammaticità sarà quella delle Situazioni dei gruppi C1 e C2b, in cui la perdita degli Oggetti di Valore è già avvenuta e si aggiunge alla drammaticità del conflitto interiore.

Non so se, sottoposte a un trattamento strutturale di questo genere, le Situazioni di Polti e Palmer siano destinate a restare quelle che sono. Al proporsi di ogni nuova situazione, un

difensore delle 36 Situazioni potrà sempre sostenere che essa è riconducibile a una di loro. Un oppositore, al contrario, cercherà di vedere la possibilità di considerarla come irriducibile, come è già accaduto con la diffusa (e discussa) proposta di una trentasettesima Situazione (37) *Errore di persona*.

Non credo che valga la pena di infervorarsi a difendere o attaccare un numero a cui lo stesso Polti non era affatto legato. Più importante è riconoscere la validità del principio secondo cui le situazioni drammatiche restano in numero limitato.

Con il nostro lavoro speriamo di aver ridotto ulteriormente la riduzione di Polti.

Che poi possano esistere situazioni genuinamente drammatiche che non rientrano non solo nella classificazione di Polti, ma nemmeno nella nostra, attendiamo che qualcuno ce lo mostri.

## **Bibliografia e riferimenti su Internet**

Polti, Georges[1924] *Les Trente-six Situations dramatiques*, Paris, Mercure de France.

### **Su Polti**

Abruzzese, Alberto (a cura di)[1975], *Introduzione allo studio delle teorie cinematografiche americane (1910-1929)*, Venezia, La Biennale di Venezia

Balestra, Angelina [1982] *Le trentasei situazioni drammatiche di G.Polti*, Tesi di Laurea, Università di Roma

Palmer, Frederick[1919], *Palmer Plan Handbook*, Los Angeles, Cal. Palmer Photoplay Corporation (frammenti in Abruzzese[1975])

Palmer, Frederick[1920 e 1921], *Photoplay Plot Encyclopedia*, Los Angeles, Cal. Palmer Photoplay Corporation (frammenti in Abruzzese[1975])

### **Sulla semiotica generativa**

Greimas, Algirdas Julien [1983] *Du sens II*, Paris, Seuil (trad.it. *Del senso 2*, Milano, Bompiani, 1984)



Marsciani, Francesco, Zinna, Alessandro [1991] *Elementi di semiotica generativa*, Bologna, Esculapio

### **Pagine su Internet**

Semplici liste delle Situazioni

<http://bricolage.bel-epa.com/etc/drawer/polti.html>

<http://www.heliograph.com/space-1889/Adv/fs-36-plots-long.html>

Siti di incontro tra sceneggiatori, o con suggerimenti o manuali di sceneggiatura

[http://4-writers.com/writers\\_village/Research/37-plots.html](http://4-writers.com/writers_village/Research/37-plots.html)

<http://www.noveladvice.com/gqp1.htm>

<http://rider.wharton.upenn.edu/~loren/Fabulous/karmplot.html>

<http://www.wordplayer.com/archives/wp-text/wp12.Been.Done.txt>

<http://www.panam.edu/scrnwrit/chap16.html>

Informazioni su programmi di Intelligenza Artificiale

[http://site034145.primehost.com/articles/0597/ai\\_02.htm](http://site034145.primehost.com/articles/0597/ai_02.htm)

<http://www.cinemedia.net/GlassWings/modern/pixil/comtel4.htm>

<http://www.mcs.net/~jorn/html/ai/stories.html>

*Daniele Barbieri*

*Luglio-novembre 1998*

<http://www.horizons.it/barbieri>

[barbieri@horizons.it](mailto:barbieri@horizons.it)