

IL GIOCO

David Beronio

Fra le problematiche che si presentano quando si affronta il lavoro teatrale c'è quella di stabilire la condivisione di un piano comune fra chi assiste e ciò che accade di fronte a lui.

L'orizzonte culturale dentro il quale nasce la riflessione di un autore, e si sviluppa la sua opera, molto spesso è completamente estraneo al suo pubblico. Questa condizione si verifica solitamente quando la manifestazione creativa sorge in seno ad una necessità autonoma e non si pone il problema della comunicazione nel particolare caso di un pubblico identificato, come invece accade con l'arte di consumo.

La problematica di un codice condiviso con un ristretto numero di interlocutori è una delle cifre comuni alle manifestazioni artistiche dei periodi storici in cui si vive una forte crisi. Infatti i contesti culturali ristretti vengono privilegiati nel momento in cui una platea più vasta diviene oggettivamente più difficile da raggiungere, dato che una serie articolata di impedimenti di natura pratica inibiscono la circolazione e la condivisione di riferimenti culturali comuni. In una situazione del genere nasce una dimensione *cortese* della letteratura, ma anche dalla pittura e del teatro. Questo termine nella sua accezione storica si riferisce alla produzione artistica di un determinato periodo, ma le caratteristiche che esprime sono identificabili in diversi contesti, che dalla nascita delle lingue romanze arrivano fino alle allegorie rinascimentali e ai travestimenti del Settecento arcade. Contesti che prevedono un ristretto numero di persone che condividono riferimenti sociali, politici, culturali e letterari in maniera tanto esclusiva da elaborare codici estetici e linguaggi estremamente esclusivi e preclusi a coloro che non appartengono a tali cerchie. Molto spesso una dimensione di questo tipo ha interessato anche l'arte contemporanea, anche se non aveva una corte preconstituita a cui rivolgersi. Si è resa così necessaria una nuova categoria, quella della critica, che si incaricasse di creare ex novo una comunità, una corte, che fosse messa in condizione di fruire una certa opera perché riceveva a sua disposizione gli strumenti che servivano a collocare in un unico orizzonte di senso se stessa e il lavoro artistico a cui stava assistendo.

Una finalità opposta, quella di assumere la responsabilità storica di stabilire una dimensione comune più ampia possibile fra opera e pubblico, è invece quella dell'arte *didascalica*. In questo caso la funzione dell'opera richiede che essa divenga accessibile al maggior numero possibile di persone, il fatto centrale da porre davanti al fruitore non è l'opera in sé con i suoi processi creativi, bensì il messaggio che essa contiene. Questa propensione si può riscontrare in tutta l'arte celebrativa, e divenne programmatica nell'arte sacra medievale, in quella della Controriforma, fino ai vari realismi contemporanei.

Una suddivisione fra arte cortese e arte didascalica non vuole essere esaustiva, né pretende di stabilire delle differenze nette, perché molto spesso le due tendenze si sovrappongono e si intrecciano nella stessa opera. Semplicemente si tratta di una distinzione di comodo che consente di

individuare due atteggiamenti differenti nell'affrontare la questione del rapporto fra opera e pubblico.

Un tentativo originale di proporre un approccio diverso è quello del Surrealismo. Il fruitore non è selezionato in base ad un patrimonio culturale specifico, come il membro della stretta cerchia cortese o il villano da educare a cui si rivolge l'arte didascalica, ma è l'uomo comune, svuotato della sua identità originaria dalla morale borghese, dal lavoro, dai ritmi alienanti della vita quotidiana. L'agire della quotidianità, sostanzialmente inconsapevole e deviata rispetto ad una prospettiva veramente originaria e connaturata con la dimensione profondamente umana, caratterizza lo spettatore come uomo

di giorno in giorno più scontento della sua sorte, [che] fa a stento il giro degli oggetti di cui è portato a fare uso, e che gli sono stati consegnati dalla sua incuria, e dal suo sforzo, dal suo sforzo quasi sempre, visto che ha acconsentito a lavorare, o almeno non si è rifiutato di tentare la fortuna (o quello che egli chiama la fortuna!).

La descrizione fatta nel *Manifesto del Surrealismo*¹ del 1924 si riferisce all'uomo contemporaneo, soffocato dal suo utilitarismo razionalistico, e lo considera innanzitutto come destinatario di un'azione di natura artistica. La presa di coscienza di una distanza sostanziale fra opera e pubblico, e il tentativo di colmarla attraverso il lavoro dell'artista, è la cifra che accomuna tutte le esperienze delle avanguardie storiche. In questo caso l'opera dell'artista non è più intesa come *produzione*, ma soprattutto come *azione* con un grande portato sociale, e lo sviluppo di questa prospettiva ha portato ad esasperare la distanza per renderla sempre più evidente e per arrivare ad un punto critico che costringesse a mettere in discussione e a riformulare ogni volta il rapporto fra opera e pubblico. È per questo motivo l'arte contemporanea porta con sé una dote di «incomprensibilità» o comunque di difficoltà a stabilire un piano comune di senso fra opera e fruitore. Perduta la carica immaginifica del Surrealismo, gli sviluppi successivi dell'arte non didascalica hanno portato ad una dimensione concettuale che rischia di perdere la sua carica di azione creando così quella frattura fra opera e pubblico che la critica interviene a colmare venendo a ricoprire un ruolo snaturato rispetto alla sua vocazione originaria, che è quella di indagare le ragioni dell'opera.

La critica diventa così una sorta di appendice dell'opera stessa che serve a «spiegare» il significato di qualcosa che altrimenti non ha la capacità autonoma di raggiungere il proprio destinatario, pur preoccupandosi di farlo.

Posti i termini di questo problema, quali sono i compiti che un autore teatrale deve affrontare per stabilire un piano comune con il proprio pubblico? Il rischio è quello di stabilire una relazione di tipo cortese o di scendere in un rapporto didascalico con chi assiste. Ma mentre lo spettatore

¹ *Manifesto del Surrealismo*, Einaudi, Torino 2003, p. 11.

Noema, 7-1 (2016): La conoscenza al lavoro
noema.filosofia.unimi.it

cortese porta già con sé tutti i riferimenti che gli servono per comprendere l'opera che gli è posta di fronte, il compito che si delinea per l'artista che si rivolge all'uomo di cui parla Breton è quello di offrire un percorso che sia leggibile *all'interno* dell'opera, senza che ci siano espressi riferimenti ad una dimensione didascalica, e che non demandi a spiegazioni esterne il compito di rendere ragione del senso di ciò che viene proposto. Non si tratta di costruire un contenuto che divenga messaggio, ma di evocare delle suggestioni, che saranno tanto più precise quanto più chi assiste sarà in grado di ricondurle ad un proprio patrimonio di significati.

È inutile tracciare i contorni di un ambiente e di una situazione come avviene, per esempio, nel romanzo. Nel caso del teatro sussiste una situazione estremamente concreta e reale: c'è un essere umano che fa qualcosa di fronte ad un altro essere umano che lo guarda.

La prima domanda che suscita l'essere di fronte ad un'azione teatrale è: chi è questo essere umano? Il compito del teatro è però quello che a questa domanda ne subentri un'altra, che renda del tutto insignificante la risposta alla prima. La domanda è: cos'è un essere umano?

Viene posta da subito in primo piano la necessità di tracciare un percorso che porti ad una risposta, e soprattutto la necessità di farlo all'interno dell'opera stessa. Rinunciare ad affrontare questa domanda significa rinunciare a stabilire un piano comune con chi assiste. Rispondere alla domanda affidandosi alla finzione scenica, cioè alla rappresentazione di un personaggio in una certa situazione vorrebbe dire rispondere alla domanda sbagliata, quella cioè su *chi* sia l'essere umano che sta davanti al pubblico.

Il problema posto è un problema filosofico.

Il rapporto fra l'opera e la conoscenza viene abitualmente posto come relazione fra due elementi distinti.

1. L'artista usa l'opera come mezzo espressivo per alludere narrativamente o simbolicamente ad un certo patrimonio di conoscenze. La condizione necessaria perché ciò avvenga è che lo stesso patrimonio sia condiviso dal suo pubblico. Diventa così centrale la questione della comunicazione e non è possibile sfuggire la centralità della dimensione rappresentativa, dal momento che la rappresentazione porta con sé il tema della comunicazione. Ma la comunicazione è sempre una proiezione dell'opera al di fuori di sé, verso quell'elemento esogeno che è il pubblico. Si instaura la dimensione didattica.

2. L'opera viene ricondotta ad un ambito di conoscenza da un intervento esterno, che è quello della critica. In questo caso il senso dell'opera viene chiarito alla luce di un impianto teorico che viene sovrapposto all'opera in maniera da creare una serie di rimandi fra teoria e opera. Si cerca di suscitare un senso di appartenenza in chi guarda nei confronti dell'opera. Si instaura la dimensione cortese.

L'unica differenza fra queste due operazioni è che nella seconda la teoria filosofica viene offerta al pubblico in maniera esplicita, nella prima viene presupposta essere già patrimonio del pubblico.

L'approccio più proficuo a questa problematica è quello di uscire dal dualismo arte/filosofia come è stato posto da Platone e come è stato recepito da tutta la cultura occidentale. La filosofia cioè come scienza che presiede a tutte le attività conoscitive e morali dell'uomo, l'arte come espressione creativa rivolta soprattutto alla sfera emotiva. È possibile sfuggire da questa contrapposizione considerando il percorso estetico stesso offerto dall'opera come una possibilità di conoscenza di per sé.

Una tale prospettiva viene evocata da Platone, che al tempo stesso accosta la sfera dell'arte, fino quasi a farla coincidere, a quella del gioco.

Ateniese - Io sono fermamente convinto che solo ciò che è serio vada seriamente seguito, e il resto no. Ad esempio, il dio sì che è degno di ogni attenzione, perché in ciò sta la beatitudine. L'uomo invece, lo ribadiamo, è una specie di giocattolo costruito dal dio il cui valore propriamente sta solo in questa sua origine. Da ciò segue che ogni essere umano, maschio o femmina che sia, deve vivere giocando i giochi migliori, che sono esattamente il contrario di quelli che egli ritiene tali.

Clinia- Come?

Ateniese – Sì perché oggi si pensa che le cose serie debbano essere fatte in funzioni di quelle piacevoli. E infatti si ritiene che gli affari di guerra, che sono seri, devono essere ben accettati in vista della pace.

Ma nella guerra non c'è né ci sarà mai niente di piacevole e di educativo, niente che sia degno di menzione. Solo questo, lo ribadisco, è veramente importante: che ciascuno viva la sua vita in pace, il più a lungo possibile e nel miglior modo possibile.

E quale sarà allora il retto modo di vivere? Sarà quello di fare il proprio gioco, sacrificando, cantando e danzando, per vedere se con ciò si riesca a renderci propizi gli dei e a tenere lontano i nemici sconfiggendoli in guerra².

Innanzitutto troviamo una definizione dell'uomo, secondo l'uso dei greci, a partire dal suo rapporto con gli dei. La sua natura è quella di *giocattolo* e il suo valore consiste unicamente nell'essere stato costruito da un dio. La posizione nel mondo dell'uomo è ridotta a quella di un oggetto che vale nella misura in cui è in grado di svolgere la sua funzione. Tutto sembra ridotto a una relazione meccanica, a uno sforzo simile al lavoro di una macchina, come quello dell'uomo descritto nel *Manifesto del Surrealismo*. Non solo, come nel brano di Breton, anche qui l'uomo è occupato in una attività che ritiene seria, si tratti della guerra o del lavoro, e non si rende conto che invece sta facendo l'esatto contrario di ciò che dovrebbe fare.

L'uomo è un giocattolo, la sua natura gli impone una sola attività come adatta a lui, quella di giocare. Il gioco è anche rito, canto e danza, sia la sfera sacra che quella artistica vengono ricondotte al gioco. Dunque le azioni che si addicono alla natura dell'uomo non sono di natura etica o po-

² Platone *Leggi VII*, 803 in *Tutti gli scritti*, a cura di G. Reale, Rusconi, Milano 1991.

Noema, 7-1 (2016): La conoscenza al lavoro

noema.filosofia.unimi.it

litica, ma sono di natura artistica. Su questo aspetto di convergenza fra sfera sacra, artistica e ludica insiste anche Huizinga: «Anche la tragedia alla sua origine non è l'intenzionale riproduzione letteraria di un brano di vita umana, ma un gioco sacro, non letteratura da teatro, ma religione recitata, giocata»³.

In un ambito artistico com'è quello del teatro mostrare il gioco vuol dire mostrare l'uomo nella sua natura più profonda. Il gioco permette di porre di fronte allo spettatore una dimensione che gli appartiene e che gli è immediatamente riconoscibile. Non solo, quella del gioco è una struttura che non ha bisogno di essere contestualizzata o caratterizzata con un apparato rappresentativo per essere riconosciuta da chi sta guardando. Per fare un gioco di fronte ad un pubblico non occorre che gli attori rappresentino un gioco, è sufficiente giocare. Ciò non significa che sia da privilegiare un piano di improvvisazione, semplicemente il gioco giocato in scena rappresenta un'occasione per offrire una struttura dotata di un significato proprio all'interno di un lavoro teatrale. Senza che sia necessario un contesto di condivisione elitaria di informazioni con il pubblico e senza creare un rimando ad un significato ulteriore con finalità didascalica.

Così facendo si istituisce nell'opera un momento in cui essa non è espressione di una dottrina filosofica ma è un percorso che rimanda ad una conoscenza molto semplice, quella esperienziale del gioco. Il riconoscere il gioco come gioco da parte del pubblico fa in modo che il piano della finzione venga spezzato e che si instauri immediatamente un orizzonte di senso comune fra l'opera e chi assiste, senza passare attraverso la mediazione di un codice comunicativo che faccia riferimento ad un patrimonio simbolico più o meno condiviso dagli spettatori. Anche il piano didascalico è infranto perché viene a mancare la mediazione di un messaggio che di fatto non c'è più. Il messaggio è il gioco stesso, è l'uomo che si offre in una delle sue manifestazioni più originarie, l'uomo che è uscito definitivamente dall'equivoco delle cose che sembrano serie e invece non lo sono. L'uomo che, per un attimo, vive nel *retto modo di vivere*. È interessante a questo proposito riportare una riflessione sulla natura originaria del gioco, sulla sua potenza ancestrale:

nel gioco abbiamo a che fare con una categoria di vita assolutamente primaria, facilmente riconoscibile da ognuno, con una sua «totalità». Nella sua totalità dobbiamo cercare di capirlo e di apprezzarlo. La realtà «gioco», percettibile da ognuno, si estende sopra il mondo animale ed umano insieme⁴.

L'arte è un cammino di conoscenza diverso dalla filosofia. Non è dialettica ma si riferisce direttamente all'espressione, è molto più vicina a una dimensione poetica, nella quale un momento veritativo si presenta nella sua unicità e interezza, piuttosto che al dispiegarsi del pensiero attraverso i suoi passaggi logici. Il teatro, in particolare, deve coniugare la sua du-

³ Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002, p. 170.

⁴ *Ibid.*, p. 5.

rata nel tempo, quindi un piano diacronico analogo a quello della logica, con la sua aspirazione all'espressione di un momento veritativo, quindi un piano sincronico più vicino a una dimensione intuitiva. È l'attimo il perno intorno al quale ruota il lavoro teatrale che voglia sottrarsi a una funzione mimetica e didascalica, l'azione istantanea che si sottrae alla temporalità quotidiana nella quale è calato chi assiste. Allo stesso modo *gioco non è vita «ordinaria» o «vera»*⁵. Come il gioco il teatro non deve essere creduto vero, come invece ritiene chi pensa che la finzione debba coinvolgere gli spettatori fino a far loro credere che l'attore, in quel momento, sia il personaggio. Il piano di realtà del teatro, come quello del gioco, è semplicemente quello di qualcosa che accade dentro la realtà quotidiana portando una dimensione differente a sussistere accanto a quella ordinaria, all'interno di essa. In questa prospettiva decade l'importanza del personaggio come figura letteraria che l'attore tradizionale si incarica di far vivere sul palcoscenico. Prende forza, invece, la figura dell'attore come colui che compie un gesto in una dimensione non quotidiana eppure presente e compresente alla quotidianità dello spettatore. In questo senso pare ancora più significativo il legame che suggerisce Platone fra rito, gioco, e canto e danza (teatro).

Alla luce di queste considerazioni si può parlare dell'opera teatrale come di un libero gioco di fronte a chi guarda. Naturalmente l'azione non si può ridurre solamente ad un momento ludico, né si può pensare che gli attori si limitino a giocare davanti al loro pubblico. La libertà è connaturata al gioco, dal momento che il gioco non è vincolato alle regole sociali (addirittura neanche a quelle logiche) che regolano il mondo del quotidiano, ma ne ha di sue proprie. Questa libertà di portare altre regole, sicuramente ancora più ferree, di fronte a chi assiste a una azione teatrale ed è calato nelle regole ordinarie della quotidianità, comporta l'instaurarsi di una dimensione nuova. Essa è talmente irriducibile ai parametri dell'esperienza quotidiana, e al tempo stesso tanto intimamente compresa e condivisa da chi assiste, da instaurare un piano comune fra opera e spettatori senza ricorrere all'utilizzo dei mezzi comunicativi del teatro mimetico didascalico.

Il percorso comune fra conoscenza e pratica artistica è particolarmente significativo nel lavoro di Alessandro Fersen, che si imbatte nei temi filosofici sollevati dalla riflessione sull'opera di Nietzsche e di Schopenhauer all'inizio della sua parabola intellettuale e li elaborerà per tutta la vita in una mole di appunti per un'opera filosofica mai compiuta, e al tempo stesso li terrà vivi nel suo lavoro teatrale senza peraltro mai riuscire a conferire loro una fisionomia definitiva. Nel 1936 Fersen pubblica *L'Universo come giuoco*, una vasta riflessione ontologica frutto di un'elaborazione della sua tesi di laurea. I temi presenti sono quelli cruciali del rapporto con l'origine e della portata del pensiero greco nella contemporaneità. Non vi fa ancora la sua comparsa la dimensione teatrale, che si affermerà come attività creativa in maniera quasi casuale durante gli anni

⁵ *Ibid.*, p. 11.

terribili della guerra. Tuttavia già in questo lavoro viene introdotto un concetto di derivazione teatrale che è quello dello spettacolo. Lo spettacolo viene assunto come espressione di una precisa visione del mondo, quella empirica teleologica, che Fersen si propone di confutare:

è questa l'essenza dello Spettacolo, che è coordinazione di elementi in vista di un fine, di una conclusione. Ed è Spettacolo dell'Universo, perché l'ordine che gli è proprio mi permette di conoscerlo: è per me spettacolo perché è ordine. Se quest'ordine si rompesse, io non conoscerei più, io cesserei di essere *spettatore* ed esso cesserebbe di essere spettacolo. Caos è difatti il concetto antitetico a quelli di conoscenza e verità. Lo Spettacolo dunque riunisce in sé l'attività della conoscenza e la verità. Esso è la vera essenza dell'immane mito, che accompagna la civiltà degli uomini. Costoro per una curiosa disposizione di elementi verificatisi nei loro spiriti si sono abituati a conoscere, a essere spettatori: da allora l'Universo cominciò ad essere per loro uno Spettacolo, e quindi una verità. Ma se quest'ordine fosse fittizio? Che ne sarebbe della conoscenza, della verità?⁶

Il primo passo della vicenda intellettuale di Fersen consiste nella presa di coscienza di una chiara visione antimetafisica. E proprio lo spettacolo, ciò che si verifica davanti agli occhi di qualcuno che sta guardando, viene assunto come metafora del mondo considerato attraverso le categorie della metafisica, attraverso cioè lo sguardo analitico che considera il mondo nei termini di una realtà da sottoporre ad un processo veritativo di indagine scientifica. Ma la chiave polemica nella quale la metafora viene coniata non esaurisce la portata dell'intuizione della realtà come spettacolo. Il rifiuto della lettura teleologica di ciò che è dato, e quindi la repulsa del sentimento di appagata meraviglia per il riconoscimento dell'ordine cosmico, non bastano a rimuovere l'idea dello spettacolo del reale. Smettere di essere spettatore per entrare nel regno del caos e lasciare che il gioco cosmico manifesti la sua forma, è una sorta di stato estatico che viene posto come conclusione dell'itinerario antimetafisico dell'*Universo come giuoco*. Ma il perdersi nel gioco presuppone prima il riconoscimento del gioco. «L'abbandono alle onde oceaniche della vita»⁷ prevede prima un momento di passaggio, in cui la natura cosmica del gioco si manifesta nella struttura inafferrabile del mondo che ci circonda. Forse è proprio il desiderio di ritornare su questo passaggio intermedio, il bisogno di chiarire cosa accade fra il crollo della certezza razionalistica e l'abbandono mistico della visione del gioco cosmico, che ha originato per Fersen la necessità di una pratica teatrale. D'altronde, esaurito il compito del pensiero filosofico con il compimento della *pars destruens*, la ricerca deve proseguire con altri mezzi. E il teatro è quello naturalmente più opportuno per sviluppare il lavoro sulla metafora del mondo come spettacolo.

⁶ Alessandro Fersen, *L'Universo come giuoco*, Guanda, Milano 1936 pp. 44-45.

⁷ *Ibid.*, p. 307.

Un altro elemento che fa da subito la sua comparsa nell'opera di Fersen è la riflessione sulla Grecia:

L'anima greca nel fiorire della civiltà è essenzialmente nostalgica: tra i monumenti scintillanti, tra i marmi artistici e le agorà sonanti, essa segretamente continua a sognare un'ambigua creatura – e creazione – strana sardonica poetica: il Satiro. L'anima ellenica nel suo più grande fiorire è nostalgica del mitico piede bisulco – quel chimerico piede che si aggira tra i fonti e nei boschetti di mirto lungo le ridenti riviere del Peneo e sulle scabre desolate roccie della Beozia. Il satiro vaga pei monti e per le valli, giacché egli odia il borghese sedentario⁸.

La figura mitologica non soltanto è un riverbero delle pagine della *Nascita della tragedia* in cui Nietzsche afferma la portata capitale dell'esperienza greca per l'arte contemporanea, ma è anche un segno dell'interesse di Fersen per la dimensione mitica, che svilupperà poi nell'ampio approfondimento del rapporto fra teatro e antropologia che sottende tutto il suo lavoro e che lo porterà all'elaborazione della *Critica del teatro puro*⁹. La tensione estrema che porta alla conclusione dell'*Universo come giuoco* conduce alla soglia di una dimensione etica che presuppone un passo ulteriore, taciuto ma implicito, quello di portare a compimento un'azione che testimoni tutto ciò. Ancora una volta l'attività teoretica, giunta al suo punto estremo, diventa il presupposto per un'altra via, che sarà per Fersen quella dell'arte.

E ormai si è venuto delineando un tipo spirituale umano – l'uomo della vita, l'uomo del Giuoco: è qui che sbocca l'etica originaria. L'uomo della vita ha i suoi caratteri terribili e tragici, che lo contraddistinguono in modo inconfondibile. Egli è pazzo, perché così vuole il tumulto straordinario e caotico della sua vita sentimentale; egli è solitario, perché sa incompresa la propria originalità; egli è aristocratico perché va fiero della propria unicità e della propria inutilità.

Così vuole il Giuoco – il tremendo tragico Giuoco, che si giuoca nell'Universo: ed è questa la sublime e assurda Etica del Giuoco¹⁰.

L'idea di teatro come pratica conoscitiva che possa procedere di pari passo con una riflessione filosofica nel lavoro di Fersen è molto forte. Inoltre l'attenzione all'origine greca del teatro e la centralità del concetto di gioco contribuiscono a rendere l'esperienza del suo lavoro particolarmente vicina ai problemi che abbiamo sollevato. Infatti lasciare che una visione

⁸ *Ibid.*, p. 71.

⁹ A. Fersen, *Critica del teatro puro*, a cura di C. Tafuri, D. Beronio, AkropolisLibri –Le Mani, Genova-Recco 2014.

¹⁰ *Ibid.*, p. 259.

completa dell'uomo e del mondo si definisca attraverso ciò che accade sulla scena teatrale non è una banale aspirazione letteraria affidata agli elementi esogeni della finzione e della rappresentazione del testo. Si tratta invece di un processo che deve essere perseguito parallelamente alle scoperte che il lavoro con gli attori consente di fare sulla natura dell'azione e di conseguenza di chi l'azione la compie (l'uomo), e sul luogo in cui l'azione viene compiuta (il mondo).

Per far sì che venga scongiurato il rischio evidente di autoreferenzialità che una pratica del genere porta con sé, la cosa importante è ancora una volta quella di tenere lo sguardo fisso sul senso che si può intravedere, e che si deve ogni volta approfondire, nel confronto con l'origine. Da qui l'importanza, per il teatro della seconda metà del novecento, della riflessione sul rito e sulla ritualità, ma ancor più l'importanza dello studio della Grecia nella sua epoca aurorale.

Individuare il luogo privilegiato della ricerca contemporanea nella cultura e nel pensiero che hanno accolto la nascita del teatro, significa confrontarsi con le questioni che ne riguardano l'essenza colte nel momento della loro massima chiarezza e contraddittorietà, nel momento in cui esse si manifestano non ancora offuscate da tutte le evoluzioni letterarie che avrebbero subito.