



FABRIZIO DERIU

## IL TEATRO È UN *MEDIUM*? QUESTIONI E RISPOSTE IN PROSPETTIVA “MEDIOLÓGICA”

*Strictly following the arguments from McLuhan's well-known book Understanding Media, the essay examines the question whether the theatre can be properly considered as a medium or not. Interestingly enough none of the chapters in the second part of the book (where every single medium receives a detailed analysis, from the spoken and the written word to the television and the automation) has been specifically devoted to theatre. The reason why is that theatre is probably not a medium, namely «an extension of themselves [i.e., human beings] in any material other than themselves», as McLuhan argues. A theatrical performance can be filled with any kind of media, such as simple tools or sophisticated electronic equipments, but its basic material essentially consists of human behaviours and interactions. Likewise, is worth noting that McLuhan includes games in the list of media, since they are “extensions of group awareness”: «They are a kind of talking to itself on the part of society as a whole».*

Non è raro, là dove si affronta o anche soltanto si sfiora il tema dei rapporti fra teatro e altre forme di spettacolo “tecnicamente prodotto” (cinema, televisione, video, “nuovi media”, ecc.), imbattersi in affermazioni che attribuiscono tanto all'uno quanto alle altre la qualifica di *media*. Se per le diverse specie del secondo gruppo la cosa va da sé, che il teatro sia un *medium* è invece questione tutt'altro che piana e scontata.

Volendo, per cominciare, fare appello alla sicura autorità di McLuhan sull'argomento, è notevole il fatto che nella lunga sequenza di *media* che egli scrupolosamente esamina, uno ad uno, nella seconda corposa parte de *Gli strumenti del comunicare* (McLuhan 1964), il teatro proprio non compare. La circostanza, per quanto ne sappia, non è stata fino ad ora né notata né, tanto meno, commentata, discussa o confutata. Il libro (per i pochi che non avessero avuto l'occasione di leggerne neanche l'indice) è strutturato in due parti distinte. La prima espone in sette densi capitoli i principi generali di una prospettiva teorica volta appunto a “comprendere i media” (come recita, peraltro, il titolo originale dello studio: *Understanding Media*). La seconda, che occupa più di tre quarti dell'intero volume, è invece dedicata all'esame di ben ventisei diversi “dispositivi”, “strumenti” o, appunto, *media* di cui la specie umana è stata in grado di dotarsi nella sua lotta bioculturale per la sopravvivenza. L'elenco inizia con i due “stati” della parola (parlata e scritta), e termina con l'automazione, categoria solo apparentemente generica con la quale l'autore (lo si comprende presto) individua con precisione il tratto comune a gran parte dei più recenti sviluppi tecnologici e sociali conseguenti all'applicazione su vasta scala dell'informatica<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Cfr. la prefazione di Peppino Ortoleva alla nuova edizione italiana di McLuhan 1964 (Ortoleva 2008: 17).



McLuhan identifica infatti l'automazione con quella disciplina, teorica ed applicativa insieme, che al tempo in cui il libro fu elaborato aveva il nome di "cibernetica", e la definisce come «l'esatta sincronizzazione dell'informazione» permessa dalla velocità elettrica prima ed elettronica poi. Ed è nell'automazione che risiede il carattere generale della tecnologia che governa e controlla l'attuale era digitale (post-alfabetica), dopo e oltre la specializzazione e la frammentazione che hanno contraddistinto le tecnologie e i saperi dell'era moderna:

La tecnologia elettrica estende il processo istantaneo della conoscenza mediante un rapporto tra le sue componenti analogo a quello in corso da sempre all'interno del nostro sistema nervoso centrale. Questa stessa velocità costituisce una "unità organica" e pone termine all'era meccanica che si era messa decisamente in moto con Gutenberg. L'automazione apporta una vera "produzione di massa", non in termini di dimensioni ma di un abbraccio istantaneo e onnicomprensivo. (McLuhan 1964: trad. it. 311)<sup>2</sup>

Vero che oltre al teatro, nell'elenco dei *media* esaminati, non compaiono anche altri oggetti oggi comuni come videoregistratori e telefoni cellulari – e neppure il computer – ma soltanto perché all'epoca questi erano apparati ancora rudimentali, ingombranti e costosissimi (a confronto con le loro caratteristiche attuali) e perciò disponibili solo in laboratori avanzatissimi, scientifici e soprattutto militari, o di grandi organizzazioni industriali. Non molti lustri ancora, e si sarebbe giunti in tempi straordinariamente rapidi all'accessibilità diffusa e a basso costo dei nostri giorni.

Ma il teatro? Essendo McLuhan per formazione e professione un fine ed erudito critico letterario non è ammissibile che egli non lo avesse presente<sup>3</sup>. Si tratta di una singolare, curiosa, inaspettata dimenticanza (forse un sofisticato caso di *lapsus* o addirittura di *atto mancato* di freudiana specie), o piuttosto di un'intenzionale esclusione? E in questo secondo caso, per quali motivi? È possibile individuare qualche argomentazione che, coerente con le premesse teoriche del suo discorso sui *media*, sostenga le ragioni di questa esclusione?

Da un determinato punto di vista il teatro, in effetti, non può essere considerato propriamente un *medium*, se ci atteniamo al concetto così come rigorosamente definito da McLuhan. Forse a causa del titolo dato alla traduzione italiana (addirittura *infelice*, a detta di Gianpiero Gamaleri), o forse a causa della stretta ma in un certo senso accidentale coincidenza degli argomenti affrontati da McLuhan con l'avvento delle tecnologie di comunicazione di massa, o forse ancora semplicemente per la facilità con cui il linguaggio decreta il successo di formule e "slogan" che sembrano offrire a buon mercato la conoscenza delle più complesse dinamiche storico-sociologiche, nell'uso comune ha messo salde radici in Italia un'accezione ristretta e imprecisa di *medium*, inteso appunto come "strumento di comunicazione a distanza che si avvale di una qualche tecnologia elettrica e/o elettronica e che si rivolge a destinatari collettivi di grandi dimensioni"<sup>4</sup>.

<sup>2</sup> I numeri di pagina rimandano alla nuova edizione italiana (Il Saggiatore, Milano, 2008).

<sup>3</sup> Basti pensare all'*incipit* de *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico* (McLuhan 1962) che utilizza il *King Lear* shakespeariano per impostare nelle primissime pagine la problematica dello studio ivi contenuto.

<sup>4</sup> Perfino in ambito accademico, a causa di un non più sostenibile equivoco, si tende a volte ancora oggi a concepire la *mediologia* come la disciplina che ha per oggetto di studio i "mezzi di comunicazione di massa" (piuttosto che come



Ma la problematica affrontata da McLuhan è ben più ampia e complessa, e riguarda in una prospettiva globale gli effetti psicologici e sociali (ovvero individuali e collettivi) che ogni singola invenzione tecnica provoca nell'equilibrio generale dei sensi e degli organi fisici; cioè il «mutamento di proporzioni, di ritmo o di schemi che introduce nei rapporti umani» (McLuhan 1964: trad. it. 30) e dunque nella complessiva organizzazione dell'esperienza propria di ogni singola cultura. È vero che «cultura è comunicazione» e che dunque ogni artefatto umano è veicolo di informazioni, ma *medium* – nel senso proposto da McLuhan – non è affatto solo l'insieme degli strumenti tecnici destinati a svolgere costitutivamente funzioni di comunicazione.

Per *medium* McLuhan intende ogni estensione di un senso o di una funzione del corpo umano «riprodotta in un materiale diverso da quello stesso di cui [gli esseri umani] sono fatti» (McLuhan 1964: trad. it. 58): occhiali, binocoli e telescopi sono allora estensioni dell'occhio e della vista; abbigliamento e alloggi estensioni della pelle; ruota, bicicletta e aeroplani estensioni delle gambe; e via di seguito fino ad arrivare alla rivoluzione elettrica (prolungatasi poi nell'elettronica) la quale, abolendo tempo e spazio e realizzando così una sorta di estensione exteriorizzata del sistema nervoso centrale, rovescia la tendenza espansionistica della tecnologia meccanico-alfabetica (lineare, sequenziale e frammentaria) e provoca un movimento inverso di contrazione, verso l'implosione e la globalizzazione (è la ben nota teoria del «villaggio globale»).

Una possibile fonte diretta del concetto di *medium* in tale accezione è il celebre saggio dell'antropologo Edward T. Hall, *Il linguaggio silenzioso* (Hall 1959). In ogni sistema culturale vi sono dieci distinti generi di attività umana (che Hall definisce SMP: Sistemi di Messaggio Primari), il decimo dei quali è denominato *Sfruttamento*:

Allo scopo di sfruttare l'ambiente tutti gli organismi adattano il loro corpo in modo da far fronte a condizioni ambientali differenziate. Alcuni esempi: il lungo collo della giraffa [...], i piedi del bradipo, gli zoccoli dei cavalli [...] A volte gli organismi hanno sviluppato speciali estensioni dei loro corpi che subentrano in ciò che il corpo stesso potrebbe fare e quindi rendono il corpo libero per altre cose. Tra questi ingegnosi sviluppi naturali vi sono la tela del ragno, il bozzolo, i nidi degli uccelli [...]. Quando l'uomo apparve, con il suo corpo differenziato, tali attività per mezzo di un'estensione subentrarono come mezzi di sfruttamento dell'ambiente. Al giorno d'oggi l'uomo ha sviluppato delle estensioni praticamente per ogni cosa che in passato faceva con il proprio corpo. [...] Vestiti e case sono estensioni dei meccanismi biologici dell'uomo di controllo della temperatura. Il mobilio sostituisce l'accovacciarsi o il sedersi per terra. Attrezzi azionati da qualche energia, occhiali, televisori, telefoni e libri che trasportano la voce attraverso il tempo e lo spazio sono esempi di estensioni materiali. Il denaro è un modo di estendere il lavoro di immagazzinamento. Le nostre reti di trasporti ora fanno ciò che un tempo facevano i nostri piedi e le nostre spalle. Di fatto tutti gli strumenti materiali costruiti dall'uomo possono essere trattati come estensioni di ciò che l'uomo faceva con il suo corpo o con qualche parte specializzata del suo corpo. (Hall 1959: trad. it. 75-76)

---

quel terreno di studi inter- e multi-disciplinari che ha come obiettivo l'indagine dei complessi rapporti tra tecnologia e cultura). Per una prima informazione sulla ricezione del libro e del pensiero di McLuhan in Italia cfr. Pallavicini 2008 e Gamaleri 2011.



Hall non utilizza il termine, ma è alquanto difficile negare che precisamente su questa nozione di “*estensione* di una attività e/o funzione umana in uno *strumento* esterno al corpo umano, fatto di un *materiale* altro rispetto alla materia organica della specie animale *Homo sapiens*” risiede il nucleo dell’idea McLuhaniana di *medium*. Ed è perciò altrettanto inesatto sostenere che il teatro, che si definisce essenzialmente per l’impiego di esseri umani viventi come strumenti e “mezzi” stessi dell’atto comunicativo-simbolico (tanto nella posizione di emittenti che di destinatari) sia propriamente un *medium*.

Prendiamo la celebre sentenza di Peter Brook: «Posso scegliere uno spazio vuoto qualsiasi e decidere che è un palcoscenico spoglio. Un uomo lo attraversa e un altro osserva: è sufficiente a dare inizio a un’azione teatrale» (Brook 1968: trad. it. 21). È possibile aggiungere qualsiasi cosa e fare uso di qualsiasi oggetto in scena, ma in assenza di questa minimale condizione di *inter-azione* umana non c’è teatro – nel senso elementare, almeno, in cui gli studi teatrali contemporanei intendono il loro oggetto. Non a caso Peter Brook dice qui, nel testo originale inglese: «this is all that is needed for *an act of theatre* to be engaged» (Brook 1968: 7, corsivo mio); e questa tendenza epistemologica è generalmente compendiata nello slittamento terminologico dalla nozione di *teatro* a quella più comprensiva di *performance*.

Questo significa, in altre parole, che qualunque performance teatrale può accogliere al suo interno qualunque specie di *medium* (dal più primitivo al più tecnologicamente sofisticato; da un semplice e rudimentale capo di vestiario ad un complessa attrezzatura; dalla parola parlata a quella scritta e stampata, dalla luce elettrica alla proiezione di ologrammi), ma la performance teatrale non può essere considerata propriamente un *medium* in quanto manca l’estensione e la traduzione della funzione comunicativo-simbolico-interattiva del corpo umano in un materiale diverso da quello di cui i corpi umani, viventi e in relazione con l’ambiente, sono fatti<sup>5</sup>.

Se però si scorre l’elenco dei *media* esaminati nella seconda parte alla luce rigorosa e discriminante di questo criterio si incappa in una singolare e curiosa incongruenza: collocato dopo quelli dedicati all’automobile e alla pubblicità (ma prima del telegrafo e della macchina da scrivere) compare un capitolo dedicato nientemeno che ai giochi<sup>6</sup>. La motivazione addotta da McLuhan per tale inclusione – in qualche modo sorprendente nella misura in cui anche per il gioco come per il teatro non sembra imprescindibilmente necessario l’intervento di *estensioni* o *protesi* del corpo umano in materiali inorganici – è che i giochi siano in realtà estensioni dell’uomo *sociale*:

<sup>5</sup> In quanto attività compiuta da un individuo o da un gruppo in presenza di un altro individuo o gruppo, la performance teatrale (distinta dal cinema e da altre forme di “spettacolo tecnicamente prodotto e riproducibile”) muove piuttosto in una direzione contraria, alla ricerca delle radici della comunicazione interumana *non mediata* (per un approfondimento di questo aspetto della natura e dello statuto della performance teatrale e delle diverse attività performative cfr. soprattutto i lavori di Schechner citati in Bibliografia, ma anche il recente e interessantissimo McConachie 2015; mi permetto inoltre di rimandare anche ai miei Deriu 2012 e 2013).

<sup>6</sup> *Games* nella versione originale, ovvero “giochi regolati”. Nel vocabolario anglosassone sussiste una differenza molto marcata, assente invece nel vocabolario italiano, tra *play* e *game*, che può essere resa solo approssimativamente con le espressioni, rispettivamente, “gioco libero” e “gioco con regole”.





I giochi sono manifestazioni d'arte popolare, reazioni sociali, collettive, alla tendenza o all'azione principale di una cultura. A somiglianza delle istituzioni, sono estensioni dell'uomo sociale e della politica del corpo, come le tecnologie sono estensioni dell'organismo animale. [...] Essi incorporano in un'unica immagine dinamica l'azione e la reazione di intere popolazioni. [...] I giochi sono dunque situazioni artificiose e controllate, estensioni della consapevolezza collettiva, che permettono una tregua dagli schemi consueti. (McLuhan 1964: trad. it. 216 e 223)

Che sussista una relazione forte e privilegiata fra gioco e performance (perfino, in qualche modo, una relazione *genealogica*) è del resto un assunto di base dei Performance Studies, che si sta peraltro facendo strada anche in altri comparti delle scienze umane quali ad esempio gli studi letterari (cfr. Boyd 2009). Se da un lato i principali esempi di giochi presi in considerazione da McLuhan sono gli sport e i fenomeni dell'intrattenimento di massa (e riletto a distanza di tempo questo capitolo si rivela come uno dei possibili "inneschi" da cui possono aver preso le mosse, magari non del tutto consapevolmente, gli studi accademici sulla cultura popolare), dall'altro egli non manca di menzionare, in effetti, anche una manifestazione propriamente teatrale. Anzi, quella "invenzione" dei Greci antichi da cui storicamente prendono origine nella cultura occidentale sia il fenomeno che la parola:

I giochi sono modelli drammatici delle nostre vite psicologiche. [...] Il processo attraverso il quale l'arte divenne una specie di surrogato civile dei giochi e dei riti magici è la storia della detribalizzazione raggiunta con l'alfabetismo. L'arte, come i giochi, divenne un'eco mimetica dell'antica magia del coinvolgimento totale e insieme una difesa da questa stessa magia. Man mano che il pubblico dei giochi e degli spettacoli magici divenne più individualista, la funzione dell'arte e del rito si spostò da un livello cosmico a un livello psicologico, come accadde col dramma greco. Persino il rito divenne più verbale e meno mimetico o danzato. Infine la narrativa verbale [...] divenne un surrogato letterario e romantico della liturgia collettiva e della partecipazione di gruppo. (McLuhan 1964: trad. it. 217)

A partire da questa specie di spunti Derrick de Kerckhove, come noto allievo ed erede dell'intellettuale canadese, ha sviluppato la sua teoria circa il teatro come «forma sociale della psicologia alfabetica»<sup>7</sup>. Se dunque, da un lato, per i motivi appena sopra addotti occorre tener fuori il teatro dalla categoria generale dei *media*, dall'altro lato esiste la possibilità di studiare il fenomeno teatrale in una prospettiva correttamente "mediologica". Con argomenti pienamente "mcluhaniani", de Kerckhove ha infatti dimostrato l'esistenza di una correlazione intrinseca tra l'affermazione della psicologia alfabetica e lo sviluppo del teatro nella Grecia del V secolo a.C. (nonché, come spesso egli aggiunge giustamente, la formazione della coscienza individuale dell'uomo occidentale).

Nella concezione di McLuhan e nella lunga "teoria" (nel senso di "sequenza espositiva") di *media* esaminati nella seconda parte de *Gli strumenti del comunicare*, parola parlata e parola scritta occupano le prime due posizioni, dal momento che al linguaggio, e forse ancor più specificamente

<sup>7</sup> Cfr. Kerckhove 1981, 1982 e 1990; e per una esposizione ricapitolativa delle sue tesi cfr. Deriu 2014.



alla scrittura alfabetica, spetta il ruolo di “psicotecnologie primordiali”<sup>8</sup>. Si potrebbe affermare che de Kerckhove, approfondendo lo spunto sinteticamente offerto da McLuhan in questo paragrafo, si sia in qualche modo fatto carico di rimediare all’assenza, nel fondativo libro del suo maestro, di un capitolo specificamente volto ad illustrare il ruolo del teatro nella costruzione della mente alfabetica dell’individuo occidentale.

## Bibliografia

- Boyd, B. (2009), *On the Origin of Stories. Evolution, Cognition, and Fiction*, Cambridge, MA, Belknap Press of Harvard University Press;
- Brook, P. (1968), *The Empty Space*, London, McGibbonb & Kee (nuova trad. it. *Lo spazio vuoto*, Roma, Bulzoni, 1998);
- Deriu, F. (2012), *Performático. Teoria delle arti dinamiche*, Roma, Bulzoni, 2012;
- Id. (2013), *Mediologia della performance. Arti performátiche nell’epoca della riproducibilità digitale*, Firenze, Le Lettere;
- Id. (2014), *Forma sociale della psicologia alfabetica. Il teatro nell’ipotesi “neuroculturale” di de Kerckhove*, in «Between. Rivista dell’Associazione di Teoria e Storia Comparata della Letteratura», vol. 4, n. 8, (<http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/1328>);
- Gamaleri, G. (2011), *Introduzione alla seconda edizione italiana*, in McLuhan, *La galassia Gutenberg*, Roma, Armando, 2011, pp. 7-20;
- Hall, E. T. (1959), *The Silent Language*, Garden City, N.Y., Doubleday & Company (trad. it. *Il linguaggio silenzioso*, Milano, Bompiani, 1969; ed. tascabile Milano, Garzanti, 1972);
- Kerckhove, D. de (1981), *A Theory of Greek Tragedy*, in «Sub-Stance», n. 29, pp. 23-36;
- Id. (1982), *Écriture, théâtre et neurologie*, in «Études Françaises», vol. 18, n. 1, pp. 109-128 ;
- Id. (1990), *La civilisation vidéo-chrétienne*, Paris, Éditions Retz/Atelier Alpha Blue (trad. it. *La civilizzazione video-cristiana*, Milano, Feltrinelli, 1995);
- McConachie, B. (2015), *Evolution, Cognition, and Performance*, Cambridge (UK), Cambridge University Press;

<sup>8</sup> La preoccupazione per il tema dell’alfabeto fonetico come “psicotecnologia primordiale” (quindi come sorta di archi-medium) emana peraltro già da *La Galassia Gutenberg*. In un certo senso *Understanding Media* (che McLuhan peraltro annuncia nelle ultime righe del suo libro) non è altro che lo sviluppo e l’ampliamento conseguenti all’intuizione che giace alla base di quel precedente studio.



- McLuhan, M. (1962), *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, Toronto, Toronto University Press (trad. it. *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, Roma, Armando, 1976; 2° ed. 2011);
- Id. (1964), *Understanding Media*, New York, McGraw-Hill (trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1967; nuova edizione 2008);
- Ortoleva, P. (2008), *Prefazione*, in McLuhan 2008, pp. 9-22;
- Pallavicini P. (2008), *Postfazione. Gli incerti destini di un classico: Understanding Media in Italia*, in McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, nuova edizione 2008, pp. 321-332;
- Schechner, R. (1988), *Performance Theory. Revised and Expanded Edition*, New York and London, Routledge;
- Id. (2013), *Performance Studies. An Introduction*, New York and London, Routledge, (1<sup>st</sup> ed. 2002).