

La spettralità della scena. La performance fotografica tra documento, drammaturgia e *digital liveness* in *The Dead* di Città di Ebla

Abstract

Starting from the analysis of the performance *The Dead* (Città di Ebla, 2010-2012), the essay intends to measure the media-performative implications that the various devices produced within the performance, including in particular the technique of *real time shooting* and the co-presence of screens, produce in the relationship between theatre and photography, and in the concept of “liveness”.

Keywords

THEATRE MEDIOLGY; PHOTOGRAPHY AND PERFORMANCE;
LIVENESS; REAL TIME SHOOTING; SCREEN; THEATRICALITY;
REPETITION

I rapporto tra fotografia e teatro nell’ambito delle arti visive è da sempre risultato complesso e problematico⁻¹. Claudio Marra, in *Fotografia e pittura nel Novecento*, si premura di chiarire nel sottotitolo che la storia del medium che propone è letta “senza combattimento”⁻². In effetti, benché la fotografia sia stata pensata tradizionalmente come antitetica alle altre arti visive, questo combattimento – soprattutto per quanto riguarda il teatro – è stato generato da un’attrazione⁻³. Chiaramente, il teatro non può essere assimilato alle arti, ma deve essere considerato, a mio avviso, come un medium, che per questo motivo si relaziona in modo differente con le altre forme mediali, fotografia inclusa. Il punto cruciale del “combattimento” si è dunque spesso basato sull’aporia che si produce tra il funzionamento della fotografia – secondo Jean Keim “un’informazione di carattere visivo proveniente da un tempo passato”⁻⁴ – e il teatro – che si dispiega invece in un tempo presente⁻⁵. La fotografia, nel suo isolare (almeno apparentemente) una porzione di mondo e di tempo, andrebbe contro

il funzionamento del teatro e della performance dal vivo, che si baserebbero sulla co-presenza di attore e attante in un dato tempo e in un dato luogo dello spettacolo.

Questo lavoro si propone di mettere in discussione tale assunto. Prendendo le mosse da un approccio al teatro e alle arti performative definibile “mediologia del teatro e della performance”⁻⁶, intendo mostrare, anzitutto, come quello fra teatro e fotografia sia un rapporto tra media, in un contesto di analisi che pone gli stessi mezzi di comunicazione come oggetto privilegiato per lo studio della società. In secondo luogo, a partire dall’assunto che il teatro e le arti performative, intese come forme culturali⁻⁷, sono forme mediali, desidero suggerire un modello di relazione tra teatro e fotografia che non si basi sulla contrapposizione, ma sui principi mediologici della *relazione* tra diverse forme mediali.

Il ragionamento prende in considerazione *The Dead*, uno spettacolo italiano della compagnia forlivese Città di Ebla, diretto dal regista Claudio Angelini e messo in scena la prima volta al RomaEuropa Festival nel 2012. La mia analisi intende misurare anzitutto le implicazioni mediologico-performative che i diversi dispositivi prodotti all’interno dello spettacolo producono nella relazione tra teatro e fotografia. Il primo di questi dispositivi è la tecnica chiamata *real time shooting*, messa a punto dallo stesso Angelini e dal fotografo Luca Di Filippo. Tale tecnica dev’essere messa in relazione con la questione della *liveness*⁻⁸ e della *liveness digitale*⁻⁹, per capire se è vero che il teatro è lo spazio della *liveness* e della rappresentazione dal vivo, mentre la fotografia non lo è.

Sul piano metodologico questo scritto si muoverà su due piani. Da un lato, attraverso l’utilizzo degli strumenti provenienti dalla sociologia dei media e dalla mediologia contemporanea, il lavoro di Città di Ebla non verrà analizzato in chiave storica o storico-artistica, bensì per ciò che in esso vi è di interessante per la teoria dei media. La metodologia utilizzata si baserà dunque sulla pratica dell’analisi testuale⁻¹⁰.

Dall’altro, sarà giusto anche analizzare l’universo narrativo del lavoro e partire dalla seguente affermazione del regista Claudio Angelini:

—
produrre fotografia dalla nostra scena teatrale significa produrre un prodotto terzo che non deve essere qualcosa di rappresentativo dello spettacolo ma deve essere un ulteriore dispositivo di narrazione. Quello che chiedo ai fotografi che in questi anni hanno lavorato con noi è di mettere il loro occhio e quindi di produrre un risultato ulteriore⁻¹¹.

—
Questa affermazione, a mio avviso, solleva due specifiche domande. La prima investe il lavoro fotografico come costola apparentemente intermediale, ma evidentemente transmediale⁻¹², di quello teatrale; la seconda riguarda il fatto che il lavoro del fotografo – l’occhio

del fotografo' – può produrre una performance di secondo grado che è giusto definire “media performance”⁻¹³. Indagare la relazione tra i due media significa dunque considerare le forme di “rimediazione” tra dispositivo scenico e dispositivo fotografico. Questo implica, da ultimo, analizzare quella che Bolter e Grusin hanno definito “doppia logica della rimediazione”⁻¹⁴.

The Dead

The Dead è uno spettacolo molto complesso: per arrivare alla sua versione definitiva la compagnia ha allestito una serie di spettacoli preliminari fondamentalmente diversi tra loro, che hanno funzionato come spazio di sperimentazione. Tali spettacoli –dall’anteprima andata in scena al Teatro Palladium di Roma il 30 ottobre 2010 all’allestimento del 4 aprile 2012 al Teatro Diego Fabbri di Forlì⁻¹⁵ – vengono definiti dalla compagnia con il termine *Shoot*, un termine di chiara derivazione fotografica. Lo spettacolo, pur essendo tratto dall’ultimo lavoro di James Joyce, *The Dubliners* e, in particolare, dall’ultimo racconto dell’opera letteraria intitolato *The Dead*, non si propone come una messa in scena pedissequa, poiché le opere teatrali tratte dalla letteratura “cercano di trovare un dispositivo originale di rappresentazione dentro questi potenti racconti”⁻¹⁶. La prima logica degli *Shoot*, come quella dello spettacolo finito, si basa sulla rimediazione della letteratura. Inoltre, la logica dello *Shoot* funziona a partire dalla dissipazione delle informazioni tipica delle pratiche digitali della fotografia, in cui è possibile produrre tantissimi *Shoot* dello stesso soggetto per poi scegliere quali di essi è interessante. La logica dello *Shoot* implica che dietro l’apparecchio si alternino diversi fotografi⁻¹⁷: questo significa che lo spettacolo è un organismo che muta a seconda della sensibilità dei fotografi coinvolti, che di volta in volta esibiscono una scena sempre differente. È evidente che gli *Shoot*, pensati in forma sequenziale, possiedono una natura seriale che apre a nuovi modelli di serialità teatrale che vanno indagati⁻¹⁸. Questi processi, strettamente legati al principio del *real time shooting*, sembrano aprire a un nuovo modello di ripetizione: una sorta di ripetizione senza ripetizione che ha a che fare con il modello di riproducibilità della fotografia e allo stesso tempo con la fluidità della ripetizione teatrale ancorata al principio della replica. Proprio per questo motivo il rapporto tra *The Dead*, il teatro e la fotografia va indagato anche sul piano della ripetizione.

Altra importante questione su cui riflettere è il lato attoriale dello spettacolo. In scena troviamo l’attrice Valentina Bravetti e il fotografo, che il regista definisce un performer a tutti gli effetti. La performance del fotografo ha almeno una doppia natura: produce una performance mediale, in quanto il fotografo non è visibile e quindi l’unica cosa che lo spettatore vede sono le sue fotografie. Le fotografie stesse, in questa prospettiva, assumono una carica performativa, diventando immagini che compiono un’azione, che a sua volta non si riduce all’atto della presentazione, ma implica un movimento di azione e reazione con il

performer in scena. Proprio per questo motivo, Mauro Petruzzello immagina per *The Dead* una “fotografia come performance”⁻¹⁹.

In seconda istanza la fotografia, diventando parte della scenografia, funziona a partire da uno schermo. Quello utilizzato in *The Dead* è un particolare tipo di schermo molto comune nel teatro, un diaframma di garza-velo (gergalmente viene chiamato ‘velatino’) sul quale vengono proiettate le fotografie, che allo stesso tempo consente allo spettatore di vedere quanto accade oltre di esso. In questo senso, potremmo dire che la fotografia è anche uno schermo che permette la visione. A determinate condizioni, anche il medium scenico può essere considerato un particolare tipo di schermo. Per questo *The Dead* funziona come uno spazio di relazione continuo tra le due forme mediali: non tanto medium contro medium, si potrebbe dire, quanto medium con medium. Lo spettacolo raddoppia quindi la condizione della visione⁻²⁰, producendo un movimento dalla fotografia al teatro e viceversa. Questa struttura tecnologica mette la performer, Valentina Bravetti, in una gabbia schermica: lo schermo diafano le consente di ‘entrare’ e ‘uscire’ dalle fotografie, performandole e producendo una sorta di scarto continuo nello spettatore, il quale si trova a passare, con uno sguardo senza fratture, dalla fotografia al teatro.

***The Dead* come schermo**

Uno dei principi che rendono i dispositivi mediali formalmente e ontologicamente diversi dal dispositivo scenico – dal teatro e dalle arti performative dal vivo – è il fatto che i dispositivi mediali, analogici o digitali, posseggono uno schermo, una finestra entro cui vedere, mentre il teatro ne sarebbe sprovvisto. La particolare messa in scena di *The Dead*, in cui la quarta parete prende sostanza costruendo una sorta di camera oscura digitale, implica la verifica del modello di schermo che lo produce.

Per comprendere appieno la questione è utile ricostruire brevemente il pensiero contemporaneo sugli schermi⁻²¹. Lev Manovich, analizzando i media digitali ben prima della loro diffusione di massa, propone una classificazione tra i diversi tipi di schermi prodotti attraverso i media, distinguendone tre tipologie:

- 1) lo schermo classico, che mostra un’immagine statica e permanente come la fotografia e il quadro;
- 2) lo schermo dinamico, che mostra un’immagine in movimento catturata nel passato, come nel cinema;
- 3) lo schermo in *real time* che mostra un’immagine presente⁻²².

Se proviamo ad applicare l’analisi di Manovich a *The Dead*, ci troviamo di fronte ad un particolare modo di definire lo schermo. Innanzitutto, il tipo di schermo di questo spettacolo tiene insieme le peculiarità dello schermo classico – quello della fotografia, in cui l’immagine è statica – con lo schermo in *real time*. La differenza, rispetto alle forme mediali legate alla riproducibilità tecnica delle immagini, sta nel fatto che questi due schermi hanno una relazione di reciprocità che produce il movimento della scena. Ciò che si presenta sullo schermo

semitrasparente e ciò che accade dietro di esso (ovvero il lavoro in *real time* della performer) è strettamente correlato, tanto che, a prima vista, questi due schermi si offrono come uno unico. *The Dead* è quindi uno spazio schermico: ha una natura legata alla proliferazione degli schermi contemporanei prodotta dalla moltiplicazione del rapporto uomo-schermo⁻²³. In questo senso lo spettatore si trova a percepire una continuità tra lo spettacolo teatrale, la fotografia e la contemporaneità della sempre maggiore proliferazione dei dispositivi.

A questo punto, è giusto chiedersi però se il teatro può essere considerato una sorta di schermo. Riprendendo le analisi del mediologo finlandese Erkki Huhtamo, bisogna provare a definire che cosa sia uno schermo. Huhtamo chiarisce che “gli schermi, in quanto nozioni discorsive, talvolta anticipano le loro realizzazioni pratiche”⁻²⁴. Questo significa che la nozione di schermo è molto più antica rispetto alle realizzazioni di quelli mediati. Per Huhtamo, lo schermo è una superficie su cui è presente un’informazione. Inoltre, per lo studioso finlandese

—

gli schermi sono incorniciati, il che li associa ai dipinti o alle finestre, dato che uno schermo è concepito come una sorta di finestra virtuale che si apre su di un regno da questo mediato⁻²⁵.

—

Lo schermo apre su un regno di mediazione da esso mediato: rappresenta un limite tra due mondi separati che vengono messi in relazione e funge da connessione interdimensionale:

—

Gli schermi, in quanto accesso all’esposizione e allo scambio di informazioni, sono situati in una zona liminale tra il materiale e l’immateriale, tra il reale e il virtuale⁻²⁶.

—

Pur essendo superfici bidimensionali, attraverso gli schermi lo spettatore fa esperienza di una sorta di tridimensionalità simulata:

—

Sebbene gli schermi siano delle superfici bidimensionali, essi ci danno l’impressione di una realtà tridimensionale accessibile in qualche modo attraverso essi⁻²⁷.

—

Seguendo i dettami di Huhtamo la quarta parete, anche nel momento in cui viene materializzata, non deve essere considerata in linea di principio uno schermo, perché essa, nella proiezione delle fotografie scattate *live*, non simula soltanto la tridimensionalità, ma dietro di sé mostra una tridimensionalità fattuale.

La quarta parete ha tantissimi elementi in comune con gli schermi, perfino la materialità. Laddove la materia degli schermi analogici e digitali è compatta, quella della quarta parete è fatta di luce che rende lo schermo teatrale meno compatto. Per questo bisogna precisare qualcosa rispetto alla posizione precedente. A partire dalla prima metà dell’Ottocento, in particolare con l’avvento dell’illuminazione a

gas e poi di quella elettrica⁻²⁸, per la prima volta è possibile oscurare completamente la platea. Queste novità tecno-mediali costruiscono l'impianto percettivo dello spettatore del XIX secolo. Da un lato, permettono di creare l'apparato che, separando nettamente la 'scatola ottica' del palcoscenico dalla platea, anticipa il sistema di funzionamento del medium cinematografico⁻²⁹ e apre all'utilizzo del video a teatro. Dall'altro, l'oscurità guadagnata permette una relazione diretta con il medium fotografico e con il suo funzionamento come macchina che scrive con la luce⁻³⁰.

Come si è detto, in *The Dead* lo schermo fotografico – il 'velo' che sostanzia la quarta parete, le cui informazioni sono il prodotto dalle performance dei fotografi che si susseguono nei vari *Shoot* – trattiene le informazioni e allo stesso tempo lascia vedere dietro di sé. È uno schermo bifocale che, a differenza di quello dei media analogici o digitali, permette non soltanto la visione dello schermo e oltre lo schermo, ma anche e soprattutto di vedere dietro di esso. Se per Huhtamo la simulazione della tridimensionalità è tratto fondamentale per la messa a punto del concetto di schermo, in *The Dead* ci troviamo di fronte ad una sorta di proto-schermo performativo, che funziona sia come produttore di materialità della fotografia della scena, sia come modello di messa a punto di un dispositivo relazionale che riesce a tenere insieme qualità del supporto fotografico e dell'evento performativo-teatrale. *The Dead* mostra come lo schermo fotografico e quello teatrale non funzionano diversamente perché, nella seconda metà dell'Ottocento, a partire dal momento in cui si produce la scatola ottica, il teatro si apre a una vita 'schermica' in senso moderno.

Real time shooting

Sin dall'inizio di questo lavoro ho fatto riferimento alla tecnologia del *real time shooting* e alla sua portata mediologica. Si tratta di una pratica che ha una particolare carica 'vitale' perché in questo caso le fotografie non vengono realizzate precedentemente e poi messe in scena (secondo l'uso della fotografia in scena che potremmo far risalire alle avanguardie), ma vengono riprese in scena e proiettate contestualmente sullo schermo di cui si è detto. Questo colloca *The Dead* in un'importante posizione, perché impone al ricercatore una riflessione sull'evento *live* e sull'evento mediato, che è una delle questioni più discusse degli ultimi trent'anni di *Media e Performance studies*⁻³¹. Da un lato, quindi, è necessario porsi nella logica della rimediazione; dall'altro, occorre considerare il portato mediologico di *The Dead* a partire da una serie di strumenti atti alla ricostruzione del rapporto tra il medium fotografico e la performance del fotografo in scena.

A prima vista tale rapporto, almeno dal punto di visto mediologico, non rappresenta una novità. Una logica apparente vorrebbe che le fotografie riprese e performatate in *real time* venissero analizzate con gli stessi strumenti che si usano per l'analisi dei video girati in condizioni analoghe⁻³² o addirittura delle scenografie in *video mapping*⁻³³,

due pratiche entrate nel medium scenico almeno dalla fine degli anni Novanta del Novecento e molto in voga negli ultimi due decenni. A mio parere, invece, l'analisi deve essere diversificata almeno per due motivi.

Anzitutto, il medium audiovisuale e quello fotografico funzionano diversamente, sia dal punto di vista tecnologico, sia perché hanno modelli di fruizione completamente differenti. Per questo è giusto chiedersi che cosa significa guardare fotografie in diretta all'interno di una 'scatola oscura' – il teatro – in cui lo spettatore non solo sovrappone il proprio occhio a quello del fotografo (come avviene per la fotografia in generale)⁻³⁴, ma si sovrappone anche, senza saperlo, all'atto di realizzare la fotografia. Questo è evidente non soltanto se si guardano i diversi *Shoot* nei quali si susseguono, dietro la macchina fotografica, diversi fotografi, ma anche se si guarda due volte lo stesso *Shoot* o la sua versione finale, perché la sensibilità del fotografo cambia nel tempo e quindi lo spettatore vive una sorta di spaesamento di fronte ad uno spettacolo che sembra lo stesso, ma non lo è.

In secondo luogo, la fotografia, diversamente dal video, funziona isolando un momento di un flusso. Occorre chiedersi come funziona questo isolamento che rappresenta, di solito, il momento di frizione può importante tra il teatro e la fotografia⁻³⁵. Il punto che voglio sottolineare è il fatto che anche se la fotografia diventa una performance, e quindi dovrebbe seguire i principi della documentazione performativa⁻³⁶, allo stesso tempo è soggetta a quella documentazione mediale che Diana Taylor chiama archivio⁻³⁷. Grazie al *real time shooting* si produce qualcosa di ancora più radicale:

—

L'immagine diventa una performance, un gesto che apre il senso, e risponde alla preoccupazione etica di rimescolare le carte del reale e del virtuale fuori dell'ideologia spettacolare⁻³⁸.

—

A questo punto è arrivato il momento di analizzare che cosa sia il *real time shooting*. Dal punto di vista tecnico funziona a partire da una connessione dell'apparecchio fotografico a un computer, in modo che esso proietti immediatamente sulla scena la fotografia scattata senza che un terzo possa vederla o modificarla. All'epoca delle prime messe in scena di *The Dead* il software per attuare questo processo, sviluppato da un paio d'anni, era molto innovativo. Il *real time shooting* consente al fotografo di eseguire le riprese dal vivo mostrando tutte le peculiarità possibili del medium fotografico all'interno del movimento della scena. Ne deriva una doppia conseguenza. Da un lato, la fotografia diventa sempre più un medium in grado di produrre immagini dal vivo ridefinendo il proprio rapporto con il dispositivo scenico: viene infatti a crollare la tradizionale dicotomia tra un medium che cattura parti di reale provenienti dal passato e un medium che vive la propria vita sul filo del flusso del reale. Dall'altro, la fotografia rimedia la scena dal vivo riproducendo nuovi modelli di *digital liveness*.

In altri termini, in *The Dead* è evidente che ogni evento viene filtrato da un complesso processo di mediazione consapevole. Come scrive Auslander,

—
To the extent that live performances now emulate mediatized representations, they have become second-hand re-creations of themselves as refracted through mediatization⁻³⁹.

—
Ogni spettacolo è dunque uno spettacolo rifatto attraverso la mediatizzazione: l'occhio dell'apparecchio fotografico rifà lo spettacolo *live*, palesando la mediazione profonda che è in atto in ogni evento dal vivo, e ne mostra i funzionamenti. Osserva ancora Auslander:

—
live performance now often incorporates mediatization to the degree that the live event itself is a product of media technologies. This has been the case to some degree for a long time, of course: as soon as electric amplification is used, one might say that an event is mediatized⁻⁴⁰.

—
The Dead mostra come la fotografia possa diventare materiale di rimediazione dello spazio scenico esibendo il potere di mediazione dell'occhio del fotografo. Quest'ultimo non solo è un performer, ma con il suo occhio è anche un regista, ovvero decide insieme al regista su quale particolare – una mano, un tavolo, sguardo – deve articolare lo sguardo dello spettatore. Questo è evidente, ad esempio, in un breve documentario su Città di Ebla girato nel 2010 da Vito A. Guglielmini e Giancarlo Sanfilippo, in cui il regista Claudio Angelini e il fotografo di uno *Shoot* (in quel caso Luca Di Filippo) discutono sul contenuto delle fotografie e sui movimenti della macchina fotografica⁻⁴¹. In quella discussione regista e fotografo parlano di *fotodinamica*, in particolare della dinamica che le fotografie del volto di Valentina Bravetti devono avere nel momento in cui il volto è fermo e guarda verso il pubblico e in camera. Proprio nei momenti di stasi si evince come la fotografia, grazie al *real time shooting*, simuli il movimento della scena e come questo movimento finisca per essere la scena stessa.

Il *real time shooting* rappresenta dunque una performance mediale dal vivo; riproduce, attraverso il movimento della camera, la performance del fotografo in scena, mostrando le potenzialità della fotografia come medium malleabile e adattabile o, nelle parole del sociologo francese Pierre Bourdieu, un'arte media: un medium che a seconda delle possibilità si adatta sino a diventare un medium *live*, in cui la *liveness* è definita dalla relazione tra evento, pubblico e tecnologie⁻⁴². Il *real time shooting* apre le porte a un nuovo spazio di negoziazione tra spettacolo, pubblico e tecnologie, definendo un nuovo modello di *liveness*, un nuovo formato, che non si dà una volta e per sempre. In questo spazio, fotografie e teatro dialogano senza frizioni, “senza combattimento”, sino a determinare il senso e il procedimento narrativo dello spettacolo.

Questo procedimento narrativo, proprio nelle parole di Claudio Angelini, funziona a partire da una narrazione transmediale⁻⁴³ che introduce all'universo della messa in scena primaria: l'universo narrativo costituito, in questo caso, dalla rimediazione nello spettacolo del testo letterario *The Dubliners* di Joyce. La fotografia ha una doppia funzione: è parte integrante dello spettacolo e allo stesso tempo è parte di un racconto autonomo.

Teatralità, teatralizzazione come medium

L'ultima questione che deve essere dipanata è quella della ripetizione. Come ho detto, ciò che è al centro dello iato tra il medium fotografico e il teatro e le arti performative è la possibilità di moltiplicare potenzialmente all'infinito il gesto del fotografo, producendo una serie di fotografie che si ripetono e sono indistinguibili tra loro, mentre il gesto dell'attore è figlio della contingenza della performance dal vivo e, per quanto ripetuto, non è mai lo stesso.

Proprio perché la ripetizione funziona a livello differente nelle due forme mediali, in alcuni studi la fotografia non viene messa in relazione con il teatro, ma con un concetto ad esso parente, la teatralità⁻⁴⁴. Parlando del teatro di Baudelaire, Roland Barthes ha definito in questo modo il concetto di teatralità:

—

Che cos'è la teatralità? È il teatro meno il testo, è uno spessore di segni e di sensazioni che prende corpo sulla scena a partire dall'argomento scritto, è quella specie di percezione ecumenica degli artifici sensuali, toni, distanze, sostanze, luci, che sommerge il testo sotto la pienezza del suo linguaggio esteriore⁻⁴⁵.

—

A prima vista la definizione di Barthes è di natura testocentrica ma, come ha ben evidenziato Cosimo Chiarelli, il ritorno al testo, per quanto riguarda la fotografia, deve essere inteso come il ritorno a un testo visivo⁻⁴⁶. Il mio piccolo contributo a questa discussione, decisivo per l'ultimo punto d'analisi su *The Dead* di Città di Ebla, è quello di mettere in relazione questo concetto di teatralità con quello di teatralizzazione sviluppato dallo stesso Barthes in una serie di seminari del 1971 su Sade, Fourier e Loyola, in cui spiega in che modo i tre scrittori siano diventati dei *loghoteti*, ovvero dei creatori di una nuova lingua.

Barthes, nell'introduzione al testo, mostra che per lo scrittore i passi per la creazione di una nuova lingua sono quattro: 1) isolarsi, cioè isolare se stesso dai linguaggi che lo circondano; 2) ricombinare: articolare i segni e ricombinarli 3) ordinare: dare un ordine ai nuovi segni; 4) teatralizzare, cioè limitare lo spazio della messa in scena, ovvero limitare il linguaggio⁻⁴⁷.

Sul piano della fotografia il principio è interessante, perché il fotografo – isolando pezzi di spettacolo, ricombinandoli, ordinandoli e infine teatralizzandoli – racconta il teatro con una lingua non teatrale, con una nuova lingua che lo rende un *logotheta* o addirittura

un *videotheta*. Questo processo è autoevidente: il fotografo in scena riprende un secondo spettacolo in un'altra lingua, quella della fotografia, sotto gli occhi dello spettatore. In questo senso lo spettacolo è un esercizio linguistico che mostra in che modo il fotografo traduca lo spettacolo in una nuova lingua.

Il concetto di teatralità è al centro del saggio *Theatricality as Medium* (2006) del filosofo americano di origine tedesca Samuel Weber:

—
“Theater” signifies the *imposition of borders* rather than a *representational-aesthetic genre*. The former focuses upon the manner in which a place is *secured*, whereas the latter regards the *place* as already *taken or given*, and therefore as a means or instrument of that which is to be *represented*. In respect to its mediality, then, theatricality is defined as a *problematic process of placing, framing, situating*, rather than as a process of representation. This aspect is decisive in evaluating the persistence of theatrical modes and motifs in contemporary culture and society in general, and – to come finally to the topic at hand – in cinema in particular⁻⁴⁸.

—

La teatralità, a differenza del teatro, colloca qualcosa nello spazio per inquadrarlo. È evidente come la teatralità di Weber, intesa come una forma mediale, funzioni a partire da un principio fotografico: la teatralità si definisce come spazio di collocazione e inquadramento. Il principio di sostanzializzazione e materializzazione del gesto del fotografo, della performance fotografica di *The Dead*, mette in scena il principio della teatralizzazione, della medialità del teatro e della performance: il gesto fotografico è una “teatralità” incarnata ed esposta. Il concetto di teatralità, come parte integrante della medialità del teatro, regge un diverso modello di ripetizione⁻⁴⁹.

La ripetizione come medium

Samuel Weber lega la questione della teatralità a quella della ripetizione: i media e il teatro si muovono a partire da diversi modelli di ripetizione. Per quanto riguarda *The Dead*, questo significa che il modello di ripetizione dello spettacolo è un modello ibrido, perché in esso c'è la ripetibilità del gesto meccanico (la riproducibilità potenzialmente infinita della fotografia) e il modello di ripetizione del teatro (che, a partire dal testo autoriale è sempre soggetta alle contingenze della performance)⁻⁵⁰. In questo senso, la ripetizione di *The Dead* è in stretta relazione con il principio della serializzazione: è un progetto seriale che si muove a partire da modelli di serialità teatrale⁻⁵¹. I diversi episodi della serie, denominati *Shoot* con numerazione progressiva, che cominciano da una anteprima nel 2010, fino alla versione finale dello spettacolo del 2012 (e oltre), si muovono in una relazione particolare tra loro. A differenza delle strutture delle serie televisive⁻⁵², in cui ogni episodio è interconnesso in una relazione lineare solo ad altri due episodi (quello precedente e quello successivo), gli episodi di *The Dead* si trovano

interconnessi ognuno a tutti gli altri e viceversa, in una serialità di tipo procedurale che segue il progetto fotografico da cui parte lo spettacolo, in cui ogni fotografia è interconnessa con tutte le altre e apre altri spazi narrativi.

* Il testo che si presenta è una versione preliminare dell'articolo di Vincenzo Del Gaudio. L'autore è venuto a mancare prematuramente nel novembre 2022, lasciando il lavoro incompleto. D'accordo con la redazione della rivista, i curatori del volume hanno ritenuto di pubblicarlo comunque, apportando solo piccole revisioni di carattere testuale e non contenutistiche.

-1 Agus / Chiarelli 2007; Marenzi 2015; De Marinis 2015 Anderson 2015; Kenyon 2018; Chiarelli 2015.
 -2 Marra 1999. Il riferimento è alla celebre mostra *Combattimento per un'immagine. Fotografi e pittori*, curata da Daniela Palazzoli e Luigi Carluccio nel 1973 (Palazzoli / Carluccio 1973).
 -3 De Marinis 2015.
 -4 Keim 1974.
 -5 Phelan 1994.
 -6 Del Gaudio 2020; Deriu 2013.
 -7 Williams 1952.
 -8 Auslander 1999 e 2012; Fischer-Lichte 2014 [2004].
 -9 Van Es 2017; Gemini 2016a; Del Gaudio 2020 e 2021.
 -10 Corbetta 2014.
 -11 Angelini 2012.
 -12 Zecca 2020 e 2021; Tirino 2020; Del Gaudio 2020.

-13 Bay-Cheng / Parker-Starbuk / Saltz 2015; Cousin 2010.
 -14 Bolter / Grusin 1999.
 -15 Per una ricostruzione storica dello spettacolo, si veda Mei 2015; Novaga 2015; Petruzzello 2007.
 -16 Angelini 2012.
 -17 I fotografi sono puntualmente Laura Arlotti, Luca Di Filippo e Luca Ortolani (Petruzzello 2007).
 -18 Gemini 2016b; Del Gaudio 2017.
 -19 Petruzzello 2007.
 -20 Huhtamo 2014.
 -21 Codeluppi 2013; Carbone 2008; Carbone / Dalmasso 2014; Frezza 2013; Diodato / Somaini 2011.
 -22 Manovich 2002, p. 258.
 -23 Carbone 2016.
 -24 Huhtamo 2014, p. 13.
 -25 *Ivi*, p. 15.
 -26 *Ibidem*.
 -27 *Ivi*, p. 16.
 -28 Crisafulli 2006; Garavaglia 2012; Grazioli 2008.
 -29 Frezza 1996.
 -30 Non a caso un regista come Robert Wilson si definisce un pittore di luce e, nei fatti, come un regista fotografo (Wilson 1998). Questa definizione è perfetta anche per Robert Lepage (Monteverdi 2017).
 -31 Auslander 1999 e 2012; Phelan 1994;

Schneider 2012; Van Es 2017; Del Gaudio 2021; Gemini 2016a.
 -32 Monteverdi 2020.
 -33 Sansone 2021.
 -34 Flusser 2006.
 -35 Agus / Chiarelli 2011; Chiarelli 2015; De Marinis 2015; Fiorentino 2015.
 -36 Giannachi 2021; Schneider 2002; Taylor 2003.
 -37 Taylor 2003, pp. 21, 22.
 -38 Fiorentino 2015, p. 90.
 -39 Auslander 1999, pp. 201-202.
 -40 *Ivi*, p. 44.
 -41 Il documentario, prodotto da Temps d'images 2010, è disponibile online all'indirizzo: <<https://www.youtube.com/watch?v=Xzo1M65VEgg>> (ultima consultazione 14.08.2022).
 -42 Del Gaudio 2021.
 -43 Jenkins 2006; Scolari / Berretti / Freeman 2014.
 -44 Chiarelli 2015; Agus / Chiarelli 2007.
 -45 Barthes 1966 [1964], pp. 5-6.
 -46 Chiarelli 2015, p. 210.
 -47 Barthes 1971, p. XXI.
 -48 Weber 2004, p. 315.
 -49 Sacco 2017.
 -50 Abruzzese 1981.
 -51 Gemini 2016b; Del Gaudio 2017.
 -52 Cardini 2020; Tirino 2020; Teti 2020.

—
 Note

- Abruzzese 1973** Alberto Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa*, Venezia, Marsilio, 1973.
- Abruzzese 1981** Alberto Abruzzese (a cura di), *Ai confini della serialità*, Napoli, Società Editrice Napoletana, 1981.
- Agus / Chiarelli 2007** Massimo Agus / Cosimo Chiarelli (a cura di), *Occhi di scena. Fotografia e teatralità*, Pisa, Titivillus, 2007.
- Anderson 2015** Joel Anderson, *Theatre and Photography*, London, Palgrave, 2015.
- Angelini 2012** Claudio Angelini, *Intervista*, 2012, disponibile online su <<https://www.youtube.com/watch?v=I9q0oByPi5E>> (ultima consultazione 16.06.2022).
- Auslander 1999** Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, London e New York, Routledge, 1999.
- Auslander 2012** Philip Auslander, *Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective*, in "PAJ: A Journal of Performance and Art", vol. 34, n. 3, settembre 2012, pp. 3-11.
- Barthes 1966 [1964]** Roland Barthes, *Il teatro di Baudelaire*, in Id., *Saggi critici*, Torino, Einaudi, 1966 [ed. orig. francese 1964].
- Barthes 1971** Roland Barthes, *Sade, Fourier, Loyola*, Torino, Einaudi, 1971.
- Bay-Cheng / Parker-Starbuck / Saltz 2015** Sarah Bay-Cheng / Jennifer Parker-Starbuck / David Z. Saltz, *Performance and Media: Taxonomies for a Changing Field*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2015.
- Bragaglia 1911** Anton Giulio Bragaglia, *Fotodinamismo futurista*, Roma, Nalato, 1911.
- Carbone 2008** Mauro Carbone, *Sullo schermo dell'estetica. La pittura, il cinema e la filosofia da fare*, Milano, Mimesis, 2008.
- Carbone 2016** Mauro Carbone, *Filosofia-schermi: dal cinema alla rivoluzione digitale*, Milano, Raffaello Cortina, 2016.
- Carbone / Dalmaso 2014** Mauro Carbone / Anna Caterina Dalmaso (a cura di), *Schermi/Screens*, numero monografico di "Rivista di estetica", n. 55, 2014.
- Cardini 2017** Daniela Cardini, *Le serie tv viste da vicino*, Milano, Unicopli, 2017.
- Chiarelli 2015** Cosimo Chiarelli, *Immagine/Corpo/Supporto. La fotografia alla luce della teatralità*, in "Culture teatrali", n. 24, 2015, pp. 209-214.
- Codeluppi 2013** Vanni Codeluppi, *L'era dello schermo. Convivere con l'invasione mediatica*, Milano, Angeli, 2013.
- Corbetta 2014** Piergiorgio Corbetta, *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Bologna, Il Mulino, 2014.
- Crisafulli 2006** Fabrizio Crisafulli, *Luce attiva. Questione della luce nel teatro contemporaneo*, Pisa, Titivillus, 2006.
- De Marinis 2015** Marco De Marinis, *Teatro e fotografia: intrecci novecenteschi fra rappresentazione e suo superamento*, in "Culture teatrali", n. 24, 2015, pp. 203-208.
- Del Gaudio 2017** Vincenzo Del Gaudio, *Modelli di serialità teatrale: Pratiche per un approccio mediologico al teatro a partire dai modelli seriali della Tragedia Endogonia della Societas Raffaello Sanzio e Ada. Una cronaca familiare di Fanny & Alexander*, in "Mediascapes Journal", n. 8, 2017, pp. 253-264, disponibile online su <<https://rosa.uniroma1.it/rosa03/mediascapes/article/view/13963>> (17.11.2023).
- Del Gaudio 2020** Vincenzo Del Gaudio, *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Milano, Meltemi, 2020.

- Del Gaudio 2021** Vincenzo Del Gaudio, *Archeologie della presenza: digital liveness, vanish liveness e la mediatizzazione della presenza*, in "Connessioni remote", n. 3, dicembre 2021, pp. 30-56, disponibile online su <<https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/article/view/16836/15224>> (17.11.2023).
- Deriu 2013** Fabrizio Deriu, *Mediologia della performance. Arti performatiche nell'epoca della riproducibilità digitale*, Firenze, Le Lettere, 2013.
- Fiorentino 2015** Giovanni Fiorentino, *Ritorno al teatro. Napoli e il medium fotografico: Donato, Biasiucci, Accetta*, in "RSF. Rivista di studi di fotografia", n. 2, 2015, pp. 74-94.
- Fiorentino 2019** Giovanni Fiorentino, *Il sogno dell'immagine. Per una archeologia fotografica dello sguardo: Benjamin, Rauschenberg e Instagram*, Milano, Meltemi, 2019.
- Fischer-Lichte 2014 [2004]** Erika Fischer-Lichte, *Estetica del performativo*, Roma, Carocci, 2014 [ed. orig. tedesca 2004].
- Flusser 2006 [1983]** Vilém Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, Milano, Bruno Mondadori, 2006 [ed. orig. tedesca 1983].
- Frezza 1996** Gino Frezza, *Cinematografo e cinema. Dinamiche di un processo culturale*, Napoli, Cosmopoli, 1996.
- Frezza 2014** Gino Frezza, *Dissolvenze del cinema*, Latina, Tunué, 2013.
- Garavaglia 2012** Valentina Garavaglia, *Lo spazio della luce. Storia, teorie e tecniche dell'illuminazione teatrale*, Milano, Unicopli, 2012.
- Gemini 2016a** Laura Gemini, *Liveness: le logiche mediali nella comunicazione dal vivo*, in "Sociologia della comunicazione", n. 51, 2016, pp. 43-63.
- Gemini 2016b** Laura Gemini, *Serialità teatrale: osservazioni esplorative fra teatro e media*, in "Mediascapes Journal", n. 7, 2016, pp. 8-20, disponibile online su <<https://rosa.uniroma1.it/rosa03/mediascapes/article/view/13757>> (17.11.2023).
- Giannachi 2021** Gabriella Giannachi, *Archiviare tutto. Una mappatura del quotidiano*, Torino, Treccani, 2021.
- Grazioli 2008** Cristiana Grazioli, *Luce e ombra. Storia, teorie e pratiche dell'illuminazione teatrale*, Bari, Laterza, 2008.
- Huhtamo 2014 [2004]** Erkki Huhtamo, *Elementi di schermologia. Verso un'archeologia dello schermo*, Lecce, Kayak Edizioni, 2014 [ed. orig. inglese 2004].
- Jenkins 2006** Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.
- Keim 1974 [1971]** Jean A. Keim, *La fotografia e l'uomo*, Roma, Edizioni Paoline, 1974 [ed. orig. francese 1971].
- Manovich 2002** Lev Manovich, *Software Culture*, Milano, Olivares, 2002.
- Marenzi 2015** Samantha Marenzi, *Azione e visione: appunti per una riflessione su teatro e fotografia*, in "Teatro e storia", n. 36, 2015, pp. 105-118.
- Marra 1999** Claudio Marra, *Fotografia e pittura nel Novecento. Una storia "senza combattimento"*, Milano, Bruno Mondadori, 1999.
- Mei 2015** Silvia Mei (a cura di), *La terza avanguardia. Ortografie dell'ultima scena italiana*, in "Culture teatrali", n. 24, 2015.
- Monteverdi 2017** Anna Maria Monteverdi, *Memoria, maschera e macchina nel teatro di Robert Lepage*, Milano, Meltemi, 2017.

- Monteverdi 2020** Anna Maria Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e intelligenza artificiale*, Roma, Dino Audino, 2020.
- Novaga 2015** Arianna Novaga, *La fotografia (pro)rompe la scena. The Dead di Città di Ebla*, in "Culture teatrali", n. 24, 2015, pp. 215-221, disponibile online su <<https://cultureteatrali.it/numeri-precedenti/culture-teatrali-24/>> (17.11.2023).
- Palazzoli / Carluccio 1973** Daniela Palazzoli / Luigi Carluccio (a cura di), *Combattimento per un'immagine. Fotografi e pittori*, catalogo della mostra (Torino, Museo Civico, 1973), Torino, Associazione Amici torinesi dell'arte contemporanea, 1973.
- Parikka 2012** Jussi Parikka, *What Is Media Archeology?*, London, Polity Press, 2012.
- Petruzziello 2007** Mauro Petruzzello (a cura di), *Iperscene. Città di Ebla, Cosmesi, Gruppo Nanou, Ooffouro e Santasangre*, Spoleto, Editoria & Spettacolo, 2007.
- Phelan 1994** Peggy Phelan, *Unmarked. The Politics of Performance*, London e New York, Routledge, 1994.
- Sacco 2017** Daniela Sacco, *Teatro come medium. Sulla riproducibilità a partire da Walter Benjamin e Samuel Weber*, in "Dradek", vol. III, n. 1-2, 2017, pp. 87-109.
- Sansone 2021** Vincenzo Sansone, *Scenografia digitale e interattività. Il video projection mapping nuova macchina teatrale della visione*, Roma, Aracne, 2021.
- Schneider 2002** Rebecca Schneider, *Archives Performance Remains*, in "Performance Research: A Journal of the Performing Arts", vol. 6, n. 2, 2002, pp. 100-108.
- Schneider 2012** Rebecca Schneider, *It Seems As If... I Am Dead Zombie Capitalism and Theatrical Labor*, in "The Drama Review", vol. 56, n. 4, inverno 2012 (T216), pp. 150-162.
- Scolari / Bertetti / Freeman 2014** Carlos Scolari / Paolo Bertetti / Matthew Freeman, *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, London e New York, Palgrave Macmillan, 2014.
- Taylor 2003** Diana Taylor, *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*, Durham e London, Duke University Press, 2003.
- Teti 2020** Marco Teti, *Racconti seriali. Storia e linguaggio della fiction televisiva di serie*, Milano, Studium, 2020.
- Tirino 2020** Mario Tirino, *Post-spettatorialità: l'esperienza del cinema nell'era digitale*, Milano, Meltemi, 2020.
- Van Es 2017** Karin Van Es, *The Future of Live*, London, Polity Press, 2017.
- Weber 1999** Samuel Weber, *Theatricality as Medium*, New York, Fordham University Press, 1999.
- Williams 1952** Raymond Williams, *Drama: From Ibsen to Brecht*, London, Chatto and Windus, 1952.
- Wilson 1998** Robert Wilson, *Il teatro del tempo*, Milano, Ubulibri, 1998.
- Zecca 2020** Federico Zecca, *Understanding Media Relations in the Age of Convergence: A Metatheoretical Taxonomy*, in "Between", vol. 10, n. 20, 2020, pp. 170-190, disponibile online su <<https://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/4277>> (17.11.2023).