

L'immagine divisa. Eautonomie e dualità dell'immagine in *MDLSX* di Motus

Fabio Cassano

Published: 12 luglio 2018

Abstract

Theatrical and cinematic media, as it has been demonstrated through a wide range of researches and experimentations, have managed to find a point of contact in the elaboration of different formal settings, and their rediscussion in the latest decades. Here is discussed an inquiry about overall intermediality, focusing on its achievements, aporias and ambiguities; the analysis is helped by an examination of case studies taken from the works of Italian theater group Motus, especially for what concerns the work *MDLSX* (2015), in order to spot the basic traits of a specific approach to the creation of an intermedial work.

Keywords: motus; MDLSX; intermediality; audiovisual theatre.

Fabio Cassano: Università degli Studi di Bari “Aldo Moro” (It)

✉ fabio.cassano.87@gmail.com

Fabio Cassano is a Phd Student at the Università degli Studi di Bari “Aldo Moro” since 2015. He graduated as Bachelor in 2012 with a thesis in Anglo-American Literature, focused on Jack London's short narrative; he graduated as Master in 2015 with a thesis in History of Cinema about American Experimental Film; both degrees were achieved at the University of Bari. He has written essays for *Cinecritica* and *Athanos*. He is also a filmmaker and playwright; in May 2016, one of his dramatic works, entitled *Partenogenesi*, won the First Prize at the Festival “Il racconto nel Cassetto” in Villaricca (Naples).

Nell'ambito degli studi intermediali si riconosce una prospettiva funzionale allo studio di fenomeni comuni alla produzione cinematografica e teatrale corrente: l'ibridazione fra teatro e cinema vanta una lunga storia la quale mostra come le due arti abbiano saputo incontrarsi nell'elaborazione di differenti assetti formali e, negli ultimi decenni, nella loro ridiscussione. Come rileva Greg Giesekam (2007: 2), tale dinamica di interazione degli strumenti formali e tecnici dei *media* teatrale e filmico, lungi dal rappresentare un attentato alla specificità dei *media* stessi, rappresenta all'opposto una pratica radicata e riconosciuta: l'attività di artisti come Robert Lepage, William Dudley e Josef Svoboda, nonché di collettivi come il Wooster Group, ha contribuito a consolidare nell'ultimo trentennio le pratiche di mistione tecnico-estetica dei *media* teatrale, cinematografico e televisivo (in particolare basate sull'integrazione dell'audiovisivo in scena), alla luce di esperimenti attuati all'inizio del XX secolo da registi come Erwin Piscator (2007: 44):

Ai fini di un'analisi ponderata delle sperimentazioni condotte nell'ultimo ventennio, occorre definire precisamente le costanti alla base delle stesse; ne consegue che l'analisi delle opere affini all'ambito intermediale non può prescindere dalla delimitazione della nozione di intermedialità.

Nella prima parte del testo saranno preliminarmente discusse la questione della *media specificity*, nel tentativo di individuare un nucleo di irriducibilità dei due *media* in esame; la seconda parte riguarderà la questione intermediale, incluse le sue aporie teoriche e i più recenti apporti al dibattito; la terza parte prenderà come casi di studio le opere della compagnia teatrale Motus, rilevandone i differenti gradi e modi di contaminazione mediale; la quarta parte sarà dedicata all'analisi di una delle più recenti rappresentazioni di Motus, *MDLSX* (2015), secondo le conclusioni previamente elaborate; la quinta e ultima parte fungerà da sintesi e sistematizzazione dei risultati dell'analisi sulle opere in esame, nonché delle possibili linee di indagine futura nell'ambito dell'intermedialità tra cinema e teatro.

1 *Media specificity* e dicotomie mediali

L'analisi dell'opera intermediale non può prescindere da un'indagine volta a individuare un'irriducibilità del *medium*; emerge dunque la questione della *media specificity*, della ricerca di un nucleo di complessità irriducibile della pratica mediale.

Uno dei contributi più rilevanti alla definizione dello specifico mediale è fornito da Clement Greenberg, il quale nel saggio "Modernist Painting" evidenzia il valore delle limitazioni tecniche del *medium* come misura della sua unicità espressiva. A proposito della pittura modernista, infatti, Greenberg argomenta come segue:

It quickly emerged that the unique and proper area of competence of each art coincided with all that was unique to the nature of the *medium*. The task of self-criticism became to eliminate from the effects of each art any and every effect that might conceivably be borrowed from or by the *medium* of any other art. The limitations that constitute the *medium* of painting — the flat surface, the shape of the support, the properties of pigment — were treated by the Old Masters as negative factors that could be acknowledged only implicitly or indirectly. Modernist painting has come to regard these same limitations as positive factors that are to be acknowledged openly (1982 [1965]: 5–6).

La teorizzazione di Greenberg inaugura uno dei tratti pregnanti del discorso modernista, vale a dire l'idea di una purezza originaria del *medium*, e la conseguente concezione di qualsiasi espansione delle sue potenzialità come una forma di prestito da *media* limitrofi; il concetto si ritrova costantemente nell'opera di diversi teorici, laddove l'idea di un *medium* originariamente puro verrà successivamente posta in questione all'interno del successivo dibattito intermediale. Pur esprimendo una visione nel suo complesso conservatrice nei confronti dell'evoluzione delle forme mediali – tanto da fare di Greenberg, in seguito, un acceso detrattore delle teorie intermediali (Zecca 2013: 43) – tale visione è interessante non solo in quanto parte dai limiti e dalle aporie tecniche del *medium*, ma anche per via di un'inedita esaltazione del *medium* come supporto per così dire 'opaco', apprezzabile in virtù delle sue aberrazioni e insufficienze rispetto alla rappresentazione del reale.

Un approccio pragmatico alla problematica della specificità mediale è offerto da Noël Carroll, il quale pone in questione l'inveterata concezione dello sviluppo espressivo del *medium* a partire dalle sue limitazioni: "if

we read the idea of *medium* limitations in a literal way, the *medium* specificity thesis appears trivial. For it the notion of *medium* limitations amounts to 'Do not make a *medium* do what it cannot' (1995: 9).

In merito alla questione dello specifico teatrale si attestano alcune direttrici consolidate. Nel suo capitale testo teorico *The Empty Space*, Peter Brook definisce l'azione teatrale come relazione entro uno spazio delimitato: "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 1998: 21); di un simile avviso è Jerzy Grotowski, fautore di un teatro 'povero', il quale constata che la pratica teatrale "non può esistere se non c'è la relazione attore-spettatore, la loro comunione tangibile, diretta, 'viva'" (2016 [1965]: 28).

Per quanto concerne il cinema, si osserva come già negli anni Trenta il critico d'arte Erwin Panofsky avesse percorso – coerentemente con molta trattatistica coeva – una linea critica dalle marcate componenti ideologiche, volta a definire lo specifico filmico nella sua unicità e al riparo dall'intromissione di elementi alloctoni. In merito al cinema delle origini, Panofsky constata che "The craving for a narrative element could be satisfied only by borrowing from older arts, and one should expect that the natural thing would have been to borrow from the theater [...]" (1974 [1934]: 17). Non molto diversamente da Greenberg, Panofsky è interessato a difendere la specificità del *medium* cinematografico rispetto al teatro; in questa accezione tali argomentazioni paiono precorrere la linea teorica di stampo specificamente modernista.

Al tempo stesso, Panofsky definisce lo specifico del *medium* filmico in merito alle sue potenzialità nel trattamento dello spazio e del tempo: "These unique and specific possibilities can be defined as *dynamization* of space and, accordingly, *spatialization* of time" (1974 [1934]: 18). Il primo concetto – la dinamizzazione dello spazio – pone al centro della questione l'identificazione attuantesi tra l'occhio spettatoriale e quello della cinepresa, in qualità di supporto ottico mobile capace di attraversare lo spazio della rappresentazione e sezionarlo, in ciò coadiuvato dal montaggio; come scrive Panofsky, "his eye identifies itself with the lens of the camera, which permanently shifts in distance and direction. And as movable as the spectator is, as movable is, for the same reason, the space presented to him" (1936: 19).

Per quanto concerne il concetto di spazializzazione del tempo, si può notare come già nel 1922 Elie Faure avesse sinteticamente definito il trattamento cinematografico dello spazio come un processo di spazializzazione: "Le cinéma incorpore le temps à l'espace. Mieux. Le temps, par lui, devient réellement une dimension de l'espace" (2003 [1922]: 109).

È innegabile che sin dalle argomentazioni di Panofsky lo studio dell'ibridazione mediale si sia sovente esercitato su convenzioni storiche, senza che ci si interrogasse a sufficienza su quanto potesse costituire lo specifico del *medium*. È ad esempio evidente come Panofsky sancisca il primato del cinema sul teatro con riferimento al modello teatrale tradizionale, basato su una scena frontale separata dallo spazio del pubblico – un modello che il cinema avrebbe ereditato. A proposito del regime scopico teatrale il critico d'arte argomenta:

In a theater, space is static, that is, the space represented on the stage, as well as the spatial relation of the beholder to the spectacle, is unalterably fixed. The spectator cannot leave his seat, and the setting of the stage cannot change, during one act (except for such incidentals as rising moons or gathering clouds and such illegitimate reborrowings from the film as turning wings or gliding backdrops) (1947: 18-19).

Tale atteggiamento teorico tradisce una delle principali difficoltà incontrate dal dibattito intermediale, la difficile distinzione tra varianti storiche e invarianti strutturali dei *media*. Il limite dell'analisi attuata da Panofsky è evidenziato da Susan Sontag in "Film and Theatre": "Like many critics, Panofsky is assuming a 'literary' conception of theatre. To a theatre which is conceived of basically as dramatized literature, texts, words, he contrasts cinema which is [...] primarily 'a visual experience'" (1998 [1966]: 365).

Al netto di alcuni limiti teorici, la teorizzazione operata da Panofsky si pone a tutt'oggi in tutta la sua pregnanza, a tal punto da indurre Sontag a preservarne il nucleo essenziale legato al confronto con le costanti spazio-temporali della rappresentazione. La conseguenza, nella trattazione della teorica statunitense, risiede nella considerazione di teatro e cinema come differenti modulazioni di elementi: si individuano dunque le differenze tra i due *media* rispettivamente come tra *continuità* e *discontinuità*, come trattamento ora lineare e univoco, ora non-lineare e plurivoco delle suddette costanti: "Theatre is confined to a logical of *continuous* use of

space. Cinema [...] has access to an alogical or *discontinuous* use of space" (1998 [1966]: 376. Corsivo nel testo). Le posizioni espresse da Sontag sono state nel tempo riprese da teorici come Philip Auslander (2008: 20) e Greg Giesekam, il quale estende la distinzione fra trattamento continuo e discontinuo anche alla dimensione temporale (2007: 6).

Un *medium* potrà dunque considerarsi non semplicemente come stretta implicazione di apparato tecnologico e sistema retorico, bensì come sistema dinamico in grado di assorbire osmoticamente elementi propri di altri sistemi dinamici, distinti da differenti costanti di modulazione e configurazione dei propri elementi interni. Conseguenza di tale assetto è il ruolo in ultima analisi secondario che l'integrazione del video nella *performance* ricopre rispetto alla contaminazione di due modulazioni distinte: la prima basata sulle proprietà di *continuità, simultaneità e linearità*, la seconda incentrata sulle proprietà di *discontinuità, sequenzialità e non-linearità*; la combinazione intermediale di audiovisivo e performativo potrà così consistere nel confronto di tali costanti antitetiche.

La proprietà definita come *discontinuità* potrebbe essere intesa anche come frammentazione: è innegabile che la dinamizzazione dello spazio di cui parla Panofsky si esprime tramite procedimenti di sezionamento e frammentazione dello spazio. Questa proprietà differenzia il cinema dal teatro non semplicemente nella misura in cui essa può dinamizzare uno spazio statico (non necessariamente dato in un prodotto performativo), bensì nella misura in cui lo spazio della *performance* si pone sempre, rispetto allo sguardo dello spettatore, nella sua totalità: se un sezionamento della scena sarà possibile per l'occhio spettatoriale, esso sarà attuabile tutt'al più come operazione mentale ovvero, sul piano fisico, tramite tecniche di limitazione e ostruzione visuale; solo a un dispositivo in grado di fornire una cornice 'mobile' e per così dire 'scalabile' sarebbe dunque consentito operare il sezionamento del totale rappresentato in scena. Varrà al proposito rilevare come, nella trattazione tarda di uno strenuo difensore del cinema puro quale Grotowski, la definizione di una prassi teatrale pura e specifica sia coadiuvata dall'impiego di categorie estetiche precipuamente cinematografiche di orientamento attentivo. Scrive infatti Grotowski:

Nel teatro bisogna essere specialisti del montaggio in misura non minore, anzi forse maggiore rispetto al cinema. E non sto parlando del montaggio semplice, del montaggio basilare: quale azione segue quale azione, ma della logica secondo la quale si bombarda la percezione dello spettatore con effetti visivi e sonori. Una logica complessa perché si tratta del montaggio in quanto itinerario dell'attenzione (2016 [1992]: 65-6).

Da sempre ostile a pratiche di integrazione tecnologica tra audiovisivo e teatro (Giesekam 2007: 5), Grotowski recupera il cinema in una forma per così dire 'dematerializzata', nella cui prospettiva l'approccio estetico di marca cinematografica non risiederebbe nella semplice manipolazione tecnica del materiale scenico (a mezzo dell'inquadratura e del montaggio), bensì nella possibilità di modulare il *focus* attentivo dell'immagine, di indirizzare lo sguardo secondo direttrici che lo spettatore definirebbe altrimenti in autonomia.

Rimarchevole è al riguardo la considerazione dello studioso dei *new media* Lev Manovich, secondo cui la simultaneità dell'immagine in movimento sarebbe concretizzabile all'interno del prodotto cinematografico solo per mezzo di quel che egli definisce *montaggio spaziale*, basato sulla giustapposizione spaziale delle unità filmiche in luogo di una loro sequenziazione temporale:

Spatial montage could involve a number of images, potentially of different sizes and proportions, appearing on the screen at the same time. This juxtaposition by itself of course does not result in montage; it is up to the filmmaker to construct a logic that determines which images appear together, when they appear, and what kind of relationships they enter into with one other.

Spatial montage represents an alternative to traditional cinematic montage, replacing its traditional sequential mode with a spatial one (Manovich 2001: 322).

La riflessione di Manovich pare riprendere ed elaborare l'idea di un tempo per così dire 'spazializzato' cara a Panofsky, a cui essa fornisce una forma di sviluppo e perfezionamento teorico; al tempo stesso, essa rientra in una prospettiva teorica di lungo corso, alla quale pertengono sia la nozione ejzenštejniana di "montaggio all'interno al pezzo", il quale "nasce dalla collisione e dall'unificazione dei singoli eccitatori che gli sono inerenti" (Ejzenštejn 1992 [1929]: 55), sia la concezione del pianosequenza in profondità di campo formulata da

André Bazin, secondo la quale “il piano-sequenza in profondità di campo del regista moderno non rinuncia al montaggio [...] ma lo integra alla propria plasticità” (2016 [1935]: 87).

Alla proprietà definita come simultaneità può aggiungersi una distinzione tra *ripetibilità* e *non ripetibilità* delle unità; proprietà precipua del cinema è infatti, in virtù della sua struttura sequenziale, la possibilità di reiterare una qualsiasi delle proprie unità, nonché di adoperare procedimenti di inversione, moltiplicazione e dilatazione delle medesime.

2 Intermedialità, intertestualità e problematiche dell'ibrido mediale

Come argomentato da Gwendolyn Waltz, gli esperimenti di integrazione dell'immagine cinematografica sulla scena risalgono agli albori stessi del cinema; essi non devono dunque intendersi come ibridazioni più o meno lecite di due arti distinte, bensì come prova di un processo osmotico tra due *media* contigui su un limite poroso, “a membrane rather than a shared wall”, cosicché “the relationship was one of confluences and bi-directional influences” (Waltz 2006: 548). Tali sperimentazioni, condotte nella prima metà del Novecento da artisti come David Wark Griffith e Erwin Piscator (Waltz 2006: 548), avrebbero trovato un naturale proseguimento nel secondo dopoguerra, concorrendo a legittimare nel corso degli anni Sessanta la nascita di un nuovo discorso intorno ai *media*, ossia il discorso intermediale.

Il primo uso del termine *intermedia* si attesta negli anni Sessanta a opera di Dick Higgins il quale, nel suo storico saggio *Intermedia*, constata la tendenza nella produzione artistica coeva all'ibridazione dei modi tecnici ed espressivi: “Much of the best work being produced today seems to fall between media. This is no accident. The concept of the separation between media arose in the Renaissance” (Higgins 2001 [1966]: 49). Prosegue Higgins: “the use of intermedia is more or less universal throughout the fine arts, since continuity rather than categorization is the hallmark of our new mentality” (2001 [1966]: 50). La definizione tradisce un'evidente istanza ideologica: sulla scorta delle ricerche condotte da Fluxus, Higgins ricerca un superamento della distinzione storica delle forme espressive, avvertita come convenzionale; tuttavia, i limiti di separazione tra i *media* non sono ancora adeguatamente definiti, ma solo postulati come fattori di evoluzione storica delle forme d'arte, e come tali eletti a bersaglio polemico.

L'incerta delimitazione semantica del termine *intermedia* ha concorso nel tempo a estenderne l'uso a disparate forme di produzione mediale, secondo prospettive di analisi sovente assimilabili alla ricerca intertestuale; ben presto gli studi intermediali hanno interessato ambiti quali i *mixed media* e la produzione multimediale, in assenza di una prospettiva unificante. Una sorte simile è toccata al termine *intermediality*, coniato sia al fine di indicare la qualità ibrida di un testo, sia di definire una specifica branca di ricerca. Impiegato in prima istanza da Aage A. Hansen-Löve nel 1983, con riferimento al rapporto tra testo e immagine nel simbolismo russo (Clüver 2007: 32), il termine ha registrato un'applicazione sempre crescente, con conseguente espansione e oscillazione dei suoi valori semantici. Tale assenza di univocità è rilevata, fra gli altri, da Irina O. Rajewsky, secondo cui “From its beginnings, ‘intermediality’ has served as an umbrella-term” (Rajewsky 2005: 44).

Un fattore di ambiguità nel dibattito intermediale è costituito dalla frequente confusione di intermedialità e intertestualità, tale da compromettere la costituzione degli studi intermediali come settore di ricerca autonomo. Come nota Federico Zecca, “in molti casi l'intermedialità non viene concepita come una categoria teorica *tout court*, ma come un semplice “supplemento” terminologico di quella ormai “classica” di intertestualità, utile a classificare le relazioni intertestuali di carattere intersemiotico” (Zecca 2013: 18-9).

Un secondo elemento alla base della confusione metodologica può consistere nella frequente coesistenza, in molte opere ibride, di modi intermediali e intertestuali: allo stesso modo in cui vengono messi in discussione gli assetti visuali, le strutture drammatiche, la costituzione dello spazio scenico, si procede parallelamente a estensive pratiche di riuso e rielaborazione; il testo, sia esso cinematografico o teatrale, si configura sempre più come “il diretto risultato di un insieme di ‘pratiche d'uso’ o ‘ri-uso’, cioè di azioni di importazione, trasformazione, riattualizzazione, ricombinazione, reinterpretazione” (2013: 31). Opere cinematografiche di impianto teatrale fanno sovente riferimento esplicito al teatro, così come opere teatrali orientate verso l'implementazione di tecniche cinematografiche ricorreranno a pratiche di citazione e trasposizione. Nel contempo, l'incontro

fra *media* sembra poter difficilmente prescindere da relazioni di carattere intersemiotico, come si riscontra in larga parte della produzione teatrale interessata, caratterizzata dall'uso di una 'struttura dell'informazione' (*information structure*) al cui interno, come argomenta Michael Kirby, "the images and scenes pass information back and forth to increase the intellectual density of each" (Kirby 1966: 59).

Sono state elaborate nel tempo diverse teorizzazioni del concetto di intermedialità, alla luce delle sue applicazioni pratiche nell'ibridazione mediale e nella creazione di nuovi *media*. Per quel che riguarda il discorso intermediale nel suo complesso, un tentativo di sistematizzazione si deve a Christopher B. Balme, il quale riassume le branche del discorso come segue: "1. the transposition of diegetic content from one *medium* to another; 2. a particular form of intertextuality; 3. the attempt to realize in one *medium* the aesthetic conventions and habits of seeing and hearing in another medium" (Balme 2004: 7).

In merito alla conformazione dell'opera intermediale, un'importante opera di sistematizzazione è presentata da Claus Clüver il quale, riprendendo una precedente schematizzazione elaborata da Leo H. Hoek in "La transposition intersémiotique: Pour une classification pragmatique", riconosce al prodotto intermediale le seguenti proprietà: 1) la non-separabilità dei suoi elementi costitutivi; 2) la non-coerenza e non-sufficienza dei medesimi; 3) l'assenza di politestualità; 4) la simultaneità di produzione e ricezione dei suoi elementi costitutivi; 5) un procedimento di unione o fusione sotteso alla produzione (Clüver 2007: 26).

Naturalmente il discorso sull'ibridazione dei *media* ha condotto la ricerca a ridiscutere e definire la nozione stessa di *medium*, fino a sancire l'imprescindibilità di una pratica di mistione alla base stessa della genesi mediale. Come scrivono André Gaudreault e Philippe Marion, un *medium* può definirsi come una "homéostasie fragile et institutionnalisée" (Gaudreault e Marion 2006: 25), la cui formazione è intrinsecamente legata alla formazione di precise 'serie culturali' e all'assimilazione di tecniche e modi linguistici di *media* circostanti; pertanto nella genesi di un *medium* l'elaborazione di un funzionamento autonomo è inscindibile sia dal suo apparato tecnologico che dal riconoscimento sociale della sua autonomia espressiva. Al fondo della questione, un *medium* si configura come "un système de paramètres qui connaissent une évolution propre, en amont et en aval de cet équilibre singulier, mais provisoire, qui le constitue en tant que média" (2006: 25). L'intermedialità viene posta come condizione essenziale della genesi di un *medium*, come evidenzia anche la nozione di "intermedialità ontologica" coniata da Schröter, intesa come "a model suggesting that media always already exist in relation to other media" (2011: 2).

Un'ulteriore definizione viene elaborata da Lars Elleström in *Model for Understanding Medial Relations*: posto che "The defining features of a technical *medium* are its capacity to realize specific material interfaces and the perceiver's capacity to interact with these interfaces and with other users of the *medium*" (2010, cit. Nelson 2017: 14), l'intermedialità consisterebbe principalmente in "a bridge between medial differences that is founded on medial similarities" (2010: 15); in altre parole, un'opera intermediale può configurarsi come tale nella misura in cui essa evidenzia la somiglianza tra due o più interfacce distinte, in alcuni casi fino alla confusione delle stesse. Per quanto riguarda un ideale confronto fra teatro e cinema e le possibilità della loro mistione, va evidenziato come cinema e teatro siano *media* inclusivi, costituiti in primo grado da altri *media* e capaci di assorbire entro il proprio dominio estetico una grande varietà di apporti; l'elasticità dei *media* in esame pone dunque in questione la possibilità di una contaminazione che non implichi uno squilibrio a favore di uno dei *media* coinvolti. Se da una parte teorici quali Herbert Blau vedono nella mistione di cinema e teatro il possibile raggiungimento di una "confusion of realms" (1982: 113-4) costituita da "stage and screen images pursued and combined with each other, splitting and substituting, overlaid, in displacements" (1982: 113-4), una maggiore cautela si riscontra in teorici come Philip Auslander, secondo cui un *medium* tende ad assumere una posizione di dominanza e ad assimilare e inglobare gli apporti medialità esterni: "[media] combination and juxtaposition in multimedia performances would not produce the confusion of realms Blau describes, but would be perceived, rather, as the assimilation of varied materials to the culturally dominant *medium*" (2000: 1).

Gli sforzi di categorizzazione compiuti negli ultimi decenni hanno permesso di attuare una distinzione di massima tra le varie tipologie di approcci alla creazione intermediale; si è fatto riferimento, in particolare, alla sistematizzazione attuata da Hoek e successivamente ripresa da Clüver, nonché alla distinzione interna all'intermedialità *tout court* operata da Balme. Rajewsky, dal canto suo, distingue tre tipologie di procedimenti sottesi ad altrettanti sottogeneri di prodotto intermediale (2005: 51-2):

1. *media translation*, a cui afferiscono le pratiche di adattamento e trasposizione del contenuto tra due *media*;
2. *media combination*, entro cui inscrivere i *multimedia* e i *mixed media*, basati sulla giustapposizione e combinazione di diversi *media* all'interno di un unico contesto mediale;
3. *media reference*, esemplificativa di tutti quei casi nei quali un *medium* imita i modi formali, retorici, tecnici di un altro *medium*: a quest'ultima tipologia pertengono le implementazioni di tecniche cinematografiche all'interno di altre forme mediali, le tecniche di *ekphrasis* come di calco e citazione.

Riguardo alla categoria di *media reference*, è opportuno attuare delle osservazioni: in primo luogo, tale classificazione verte sulle effettive modalità di realizzazione di un prodotto intermediale o ibrido, anziché sulle articolazioni generali del discorso intermediale nel suo complesso; in secondo luogo, essa fa specificamente riferimento a una condizione immateriale del *medium*, tale che i suoi elementi costitutivi possono essere trasposti all'interno di un secondo *medium* senza una necessaria trasposizione del corrispondente apparato tecnologico; in terzo luogo, essa risulta di particolare interesse nella misura in cui essa ripropone un'analogia tra i processi di imitazione e citazione; non è un caso che in altri testi Rajewsky accomuni il riferimento intertestuale all'imitazione mediale, rispettivamente denominate *citazione esplicita* e *citazione indiretta per trasposizione* (Zecca 2013: 90).

Alla distinzione elaborata da Rajewsky può corrispondere – anche alla luce delle conclusioni raggiunte da Clüver e Hoek – un'inedita modalità di distinzione, indipendente da pratiche affini al riferimento intertestuale. Sarà dunque possibile discernere tre meccanismi di produzione intermediale:

1. Un meccanismo di *stratificazione e fusione*, affine agli studi condotti da Blau e afferente a quei prodotti nei quali si ravvisa la suddetta “confusion of realms”, una fusione degli elementi audiovisivi mirata a confondere l'assetto percettivo dello spettatore e ostacolare l'attribuzione di un elemento a uno specifico ambito mediale; tale meccanismo è non di rado attivato mediante pratiche di sovrapposizione e stratificazione dei livelli;
2. Un meccanismo di *interazione dinamica*, alla quale appartengono prodotti entro il cui alveo componenti mediali diverse intessono una rete di relazioni in una tessitura ritmica comune, pur permanendo una distinzione netta e riconoscibile tra di essi; si tratta del meccanismo generalmente più aperto alle urgenze di un trattamento non-lineare e non gerarchico degli elementi costituenti l'opera, e pertanto più permeabile nei confronti delle dinamiche di scarto e slittamento;
3. Un meccanismo di *imitazione o assimilazione*, affine alla nozione di *media reference* coniata da Rajewsky, a cui si riconducono opere nelle quali la componente mediale esterna è del tutto o quasi fisicamente esterna ma per così dire dematerializzata, cosicché il *medium* dominante procederà a emulare o replicare procedimenti tecnici e soluzioni formali del *medium* evocato. Si tratta della categoria più vicina alla concezione della dinamica tra *media* come *remediation*, vale a dire (come espresso da Bolter e Grusin) come processo traduttivo tramite cui un *medium* che assimili le forme di un secondo *medium* ne riassume e supera le intrinseche limitazioni tecniche ed espressive; nella prassi teatrale, tale fenomeno può configurarsi come fenomeno di *retrograde remediation*, tramite cui un *medium* consolidato assorbe elementi da un *medium* più recente (Bolter e Grusin 1999: 147).

L'attribuzione di un'opera a una sola delle suddette categorie non è necessariamente semplice, data anche la frequente mistione, all'interno di una singola opera, di due o più dei suddetti approcci. La distinzione operata è dunque da considerarsi in una prospettiva dinamica basata sulla compresenza di tecniche e modi differenti.

Occorre definire due punti preliminarmente alla verifica della distinzione operata: si considereranno come casi di studio opere contrassegnate da quella che Auslander, nel suo studio dedicato alla nozione di *liveness* nella dimensione performativa, definisce *classic liveness*, caratterizzata da “physical co-presence of performers and audience; temporal simultaneity of production and reception; experience in the moment” (2008: 61). Tale criterio vale sia in base alla preminenza di un fattore quale la simultaneità di produzione e ricezione del prodotto intermediale (secondo la schematizzazione di Hoek e Clüver), sia in quanto non può essere ignorata, nella formazione di nuovi approcci al cinema e al teatro, l'influenza esercitata da *media* quali la radio e la televisione, «*media* della simultaneità»; il peso di tale proprietà è segnalato da Sandra Lischi, la quale ne

evidenzia il “modo di farci arrivare le immagini” come “immediato e caratterizzato dalla *trasmissione*” (2005: 10). Occorre inoltre considerare la distinzione operata da Eugeni tra “esperienze medialità” dirette e indirette, legate rispettivamente al *mondo diretto* come “ambiente di base” della percezione istantanea – ossia il mondo nel quale siamo costantemente immersi – e al *mondo indiretto* come ambiente secondario incluso nel primo e deputato a ospitare il *discorso* dell’esperienza mediale (2010, 44).

Secondariamente, le singole componenti medialità vanno considerate, ai fini dell’analisi, non in virtù dei possibili processi di significazione ottenibili, bensì come flussi medialità, conformemente a quanto accade ad esempio nel montaggio non lineare cinematografico, il cui funzionamento di base sembra ricorrere nella prassi costitutiva delle opere in esame. Queste ultime appartengono all’operato della compagnia teatrale Motus, i cui lavori ben si prestano, per via delle metodologie adottate, alla verifica del discorso intermediale così delineato.

3 Motus e il cinema: evoluzione di una pratica intermediale

Fondata nel 1991 a Rimini da Enrico Casagrande e Daniela Nicolò, la compagnia Motus ha sviluppato nel corso degli anni un sistema di tecniche e approcci peculiare. Comunemente associati alla terza ondata del teatro italiano, insieme a compagnie quali Masque Teatro, Societas Raffaello Sanzio, Fanny & Alexander e Teatrino Clandestino (Monteverdi 2004: 332), Motus incarna un approccio personale alla dinamica tra scena e audiovisivo: come scrive al riguardo Sandra Lischi, si ha un impiego del video come “elemento cangiante dello spettacolo, con creazione di immagini apposite che, lungi da fare solo da arredo o da ‘sfondo’ [...], creano un ulteriore livello di lettura” (2005: 75).

Motus ha promosso sin dai primi anni un teatro cinematografico (Nicolò 2010 [2006]: 120); tale definizione ha innegabilmente subito negli anni una serie di oscillazioni semantiche, le quali spaziano dal riuso di materiali di provenienza filmica a pratiche di adattamento al metacinema; tali spunti appaiono in ultima analisi insufficienti a esplicitare pienamente la qualità intermediale del suo operato. Si tratta, per citare Anna Maria Monteverdi, di un teatro “legato a un vero culto dell’immagine, che si esprime in una poetica dell’eccesso di visione” (2004: 332-3), di “una visione mediatizzata” (2004: 333).

Il contatto di Motus con il cinema inizia in modo riconoscibile con *Catrame* (1996), in cui il movimento di un singolo *performer* è osservabile all’interno di una teca segmentata da linee verticali, le quali scandiscono lo spazio in intervalli regolari. È evidente la ricerca di modi di frammentazione analitica e segmentazione del moto; il riferimento è naturalmente alle origini del cinema, nella misura in cui l’ambiente stesso concorre ad analizzare il movimento “scomponendolo, così come Muybridge scomponeva le sequenze fotografiche” (Casagrande e Nicolò 2010 [1997]: 20).

Orpheus Glance (2002) valorizza la compartimentazione e sincronizzazione di azioni distinte, “immagini che si innestano l’una sull’altra” (Casagrande e Nicolò 2010 [2000]: 70) e che confluiscono le une nelle altre tramite la permeabilità dei quadri; questi ultimi sono costruiti secondo sovrapposizioni di piani, cosicché la profondità è restituita dall’interazione dei piani stessi. La scena è costituita da ambienti contigui e semi-indipendenti, laddove “l’andamento dello spettacolo sembra il risultato di un montaggio di frammenti o [...] un ‘seguito di visioni’ staccate direttamente dalla superficie di una tela (dipinta) o di un telo (cinematografico)” (Monteverdi 2004: 333-4). La compartimentazione in quadri collegati da corrispondenze e continuità cinetiche è compatibile con un’idea di montaggio spaziale grazie a cui, citando Manovich, “The logic of replacement, characteristic of cinema, gives way to the logic of addition and coexistence” (2001: 325).

Twin Rooms (2002), ispirato al romanzo *White Noise* di Don DeLillo del 1985, è similmente incentrato sulla parcellizzazione dell’immagine e dell’azione in compartimenti, sotto l’occhio vigile di dispositivi di ripresa che duplicano l’azione moltiplicandone gli angoli di osservazione. Si riscontra il riuso di materiali audio da film noti – in particolare *Memento* (Christopher Nolan, 2001) – in seguito una costante nell’operato della compagnia. Parafrasando le riflessioni di Youngblood, Monteverdi definisce *Twin Rooms* come un esempio di *expanded live cinema* nel quale “le immagini riempiono ogni interstizio possibile, generando un sovraccarico di visibile: la videocamera moltiplica gli sguardi e seziona i corpi, dati in pasto allo sguardo del pubblico” (Monteverdi 2004: 333).



Figura 1: Sezionamento dal vivo del movimento umano in *Catrame* (1996). Foto: Cristina Zamagni.



Figura 2: Montaggio spaziale di azione scenica e video in *Twin Rooms* (2002). Foto: Max Botticelli.

All'istanza di sezionamento del corpo si associa *A Place [that again]* (2006) appartenente alla produzione video di Motus. Tratto dal testo di Samuel Beckett *All Strange Away* (1976), il cortometraggio vede l'incessante ricombinazione di un corpo e uno spazio delimitato il quale, a seconda delle angolazioni di ripresa, si configura ora come un perimetro quadrato, ora come un cubo trasparente; il corpo è costantemente riposizionato in ragione degli angoli del detto quadrato o cubo; un complesso sistema di illuminazione, trasparenze e messa a fuoco dissolve le forme del corpo stesso onde enfatizzarne la *texture*, le qualità cromatiche e cinetiche. Le diverse componenti (ritmica, visuale, performativa, vocale e testuale) scorrono simultaneamente in rapporto di parallelismo imperfetto. Il video fa qui appello a una "dimensione descrittiva *estranziata* [...]" in cui le cose vengono messe a nudo, con spietatezza, ma sempre da fuori" (Nicolò 2010 [2006]: 126. Corsivo nel testo).

Lo spettacolo più complesso della compagnia, *X (Ics). Racconti crudeli della giovinezza* (2007), ridiscute il regime scopico frontale a scatola ottica tramite una serie di accorgimenti, quali l'integrazione di riprese video su una superficie di proiezione non uniforme, l'interazione dinamica di azione scenica e video, la proiezione di *pattern* visuali e il loro strabordamento rispetto alla cornice dello schermo; l'insieme delle immagini in movimento è presentato in ragione di "una 'matrice' che potesse sporcare, sovrastrutturare l'immagine documentaria" (Casagrande 2010: 176).



Figura 3. Silvia Calderoni entra in scena in *MDLSX* (2015).

4 Dualità e asincronia dell'immagine in *MDLSX*

MDLSX (2015) propone nuovamente una dualità tra video e azione scenica, secondo una diversa articolazione; lo spettacolo pone una riflessione sull'identità sessuale, nella forma di un monologo pronunciato da una giovane (Silvia Calderoni) condannata all'emarginazione e al tormento psichico dalla compresenza in sé di caratteri sessuali maschili e femminili. La scena consiste in uno spazio bipartito, costituito da un'area frontale o proscenica convenzionalmente delimitata da un tappeto triangolare, e da una postazione elettronica sul fondo ospitante un computer portatile, un sistema di amplificazione audio e un telefono cellulare con videocamera; al lato opposto della parete di fondo (alla sinistra del pubblico) è situato un ampio schermo circolare su cui

viene proiettata una sequenza di filmati. Il segnale video registrato dalla videocamera del cellulare viene trasmesso istantaneamente al proiettore; la *performer* riprende se stessa con il cellulare in diversi momenti della *performance*, duplicando così la sua immagine sullo schermo.

L'elemento di maggiore interesse ai fini dell'analisi consiste nel peculiare sistema retorico imbastito a mezzo dell'impianto scenico, nonché nelle relative risorse tecniche e formali; al netto di un impianto drammaturgico che, sia pure nella forma di un *collage* costituito da monologhi e coreografie, si presenta lineare e coerente, quel che rende rimarchevole *MDLSX* è la strutturazione binaria della scena. Lo schermo circolare situato sul fondo è in posizione significativamente decentrata e non dominante rispetto alla scena, e le immagini registrate dal vivo scorrono in bassa risoluzione, con una sensibile perdita di fluidità del *framerate* e di sincro, sia tra audio e video che fra questi e l'azione scenica.



Figura 4: Duplicazione imperfetta del corpo sullo schermo in *MDLSX*.

Lo schermo non ospita solo le riprese realizzate al momento, bensì una grande quantità di materiale di repertorio, sovente proiettato simultaneamente all'atto performativo. Tra i materiali incorporati nella *performance* figurano, in aggiunta a una vasta selezione musicale (debitamente accreditata mediante didascalie proiettate nella parte sgombra della parete di fondo), anche interviste audio e diversi *videotapes* amatoriali. Tramite la canalizzazione di materiali alloctoni in flussi audiovisuali, *MDLSX* rivendica la vocazione del lavoro artistico come opera di riuso, selezione, ricombinazione: "Tutto sta nell'intelligenza con cui si opera sui DATI, nella libertà con cui ci si destreggia fra una citazione e l'altra, niente è nuovo e tutto lo è al tempo stesso" (Casagrande e Nicolò 2010 [1996]: 9. Maiuscolo nel testo.).

È opportuno domandarsi a quale delle tre categorie precedentemente teorizzate possa afferire un lavoro come *MDLSX*. Sembra da escludersi l'adozione di un meccanismo di *fusione* o *stratificazione* alla base della costruzione dello spettacolo stesso: il proposito alla base dell'impianto scenico non è, come teorizzato da Blau, quello di una "confusion of realms"; l'operazione visuale non pertiene all'illusionismo ottico, alla possibilità tecnologica di confondere l'occhio; procedimenti di tipo illusionistico, laddove presenti, sono impiegati tutt'al più ludicamente, come nel momento in cui la *performer*, per mezzo del cellulare connesso allo schermo, moltiplica all'infinito la propria immagine proiettata riprendendo se stessa tra lo schermo e il dispositivo di ripresa, sfruttando il principio della *mise en abyme*.

È plausibile che *MDLSX* pertenga alla seconda categoria, incentrata su procedimenti di *interazione dinamica*: è evidente come si crei sulla scena una rete di corrispondenze ritmiche ed estetiche tra le tre principali



Figura 5: Tecnica di *mise en abyme* in un momento dello spettacolo. Foto: Simone Stanislai.

componenti dello spettacolo – musica, *performance* e video, ognuna in sé distinta; le singole componenti, organizzate alla maniera di flussi mediali, potranno intrattenere rapporti di tangenza, asintoticità, parallelismo e rispecchiamento. Vale ai fini dell'analisi il ricorso alla nozione di *eautonomia*, che nella definizione di Deleuze caratterizza un regime estetico e sinestesico entro cui i componenti del prodotto mediale presentano un rapporto di non-corrispondenza o di corrispondenza imperfetta, sia sul piano della significazione che sul piano della concatenazione e tessitura sensoriale. Discutendo del rapporto tra immagine visiva e sonora nel cinema moderno, Deleuze conclude che esse “sono due immagini”eautonome“, una visiva e una sonora, con una fratellanza, un interstizio, un'interruzione irrazionale tra le due” (1991: 277). Il concetto di eautonomia è estendibile alle relazioni non solo tra immagine visiva e sonora, tra suono e immagine, ma tra immagine e *performance*, suono dell'immagine e suono della *performance* e via discorrendo.

Per quanto concerne la possibile adesione di *MDLSX* alla terza categoria, basata su processi di *imitazione* e *assimilazione*, tali processi non appaiono determinanti ai fini della costruzione scopica; una riserva può consistere nella dinamica instaurata tra la *performance* e la sua replica a mezzo del video, basata sull'amplificazione dell'elemento performativo come superamento dei suoi limiti intrinseci – la frontalità, la totalità non scomponibile, l'ineludibile fluidità di scorrimento – tramite la possibilità offerta dal video di superare il totale dell'“inquadratura” teatrale. Il video si porrebbe dunque come *remediation* imperfetta nei confronti della pratica performativa, a partire dalla quale il video rimedierebbe la *performance* esaltandone il dettaglio e saggiandone le possibilità di frammentazione. Si assiste a una tendenza diffusa nel rapporto tra audiovisivo e *performance*, dal momento che, come notava Walter Benjamin, la duplicazione audiovisiva dell'atto performativo ne determina il deprezzamento, determinato dalla pulsione visuale a “rendere le cose, spazialmente e umaneamente, più vicine”, di “impossessarsi dell'oggetto da una distanza il più possibile ravvicinata nell'immagine, o meglio nell'effigie, nella riproduzione” (1966 [1936]: 25).

Se è vero che il video in qualche modo rimedia la *performance*, è altresì vero che esso deve la sua ragion d'essere sulla scena alla *performance* medesima: i due *media* sono imbrigliati in una dinamica di generazione e rigenerazione per la quale il video si dà come conseguenza, prodotto derivato che denuncia la sua natura nella compresenza dell'azione e della sua riproduzione; se si volesse dunque considerare nel caso in esame il rapporto tra video e performatività sia come intermediale che come intertestuale, il secondo esito si porrebbe come mezzo o conseguenza del primo, collisione intersemiotica che espone la ridiscussione del rapporto e della separazione, per citare nuovamente Eugeni, tra l'esperienza mediale diretta (la *performance*) e indiretta (il suo doppio imperfetto sullo schermo), grazie all'irruzione del discorso cinematografico sulla scena.

Il raddoppiamento è tuttavia imperfetto, e da tale imperfezione scaturisce la valorizzazione del doppio e dell'ingrandimento come valori estetici autonomi: esercitandosi nel rapporto tra corporeità e immagine e tra spazio e immagine, l'approccio intermediale applicato all'unione di video e teatro ricade nell'esaltazione dei supporti e dei costituenti materici delle immagini, in una tensione a “Vedere la tempesta di pixel, pigmenti, macchie, venature che le compongono e le dissolvono” (Nicolò 2010 [2001]: 76), non senza una connotazione eminentemente sensuale. Tale rapporto sensuale con l'immagine (Pethő 2001: 5) rivela una predisposizione alla fruizione tattile del documento visivo che ricerchi le asperità, discontinuità e fratture della materia visuale, un più profondo sviluppo della tendenza all'accostamento tattile rilevato già da Benjamin (con riferimento all'arte Dada): “l'opera d'arte diventò un proiettile. Venne proiettata contro l'osservatore. Assunse una qualità tattile” (1936: 43). A questa tensione all'accostamento tattile può ricondursi il ricorso al riuso audiovisivo, come tentativo di indagare le pieghe della superficie dell'immagine. L'approccio tattile all'immagine in movimento è d'altra parte affine alle concezioni maturate a partire dalle primigenie limitazioni del mezzo elettronico: come notava McLuhan, “l'immagine televisiva è visivamente scarsa di dati” (1967: 333), sostanzandosi come “un profilo in continua formazione di cose dipinte da un pennello elettronico”.

La preminenza della *texture* e del *pixel* incoraggia il desiderio dello spettatore di accostare la superficie dell'immagine entro un processo visuale di tipo aptico, la quale, nella riflessione di Laura U. Marks, “tends to move over the surface of its object rather than plunge into illusionistic depth, not to distinguish form so much as to discern texture” (2000: 262).

La grandezza e varietà dell'immagine video, pur esercitandosi sul medesimo oggetto della *performance*, attrae e distrae l'occhio dello spettatore, attivando la dualità del *focus* attentivo. Se in lavori come *Ics (X)* l'esito era il collasso dell'assetto visuale, e se in *A Place [That Again]* la corporeità era sublimata a mezzo degli artifici

dell'immagine, in *MDLSX* le componenti medialità appaiono distinte e in relazione eautonoma. Per riprendere la riflessione di Deleuze, si riscontra un procedimento di *smarcatatura*, "circostanza per cui un'immagine si trova strappata alla propria relazione o serie naturali" (1991: 46). L'immagine video e la *performance* sono accostate in un meccanismo binario entro cui il primo elemento, catalizzante l'attenzione del pubblico, strappa il secondo alle sue relazioni naturali sfasandone la tessitura spazio-temporale, ribaltando la prospettiva spettatoriale in relazione al corpo performante: come constata Marina Turco, "the 'virtuality' of the performers' images on the screen, eventually transforms the presence of the performers (and thus the relevance of their role as producers and participants) into representations of their activity as performers" (2017: 60).

La pratica intermediale diviene strumento per una poetica della frattura, della discontinuità, dei vuoti e delle non-consequenzialità; dalla frammentazione delle unità estetiche, dall'andamento binario dei flussi visuali e dall'esaltazione dello scarto spaziale e temporale emerge il trattamento discontinuo dello spazio-tempo della rappresentazione, secondo una concezione dell'evento visuale come interlacciamento di blocchi o costellazione di significanti.

5 Conclusioni

Il caso di Motus non appare isolato: sono ormai numerose le esperienze intermediali condotte tra audiovisivo e teatro. È al tempo stesso rimarchevole come nella costruzione di opere come *MDLSX* sia di primaria importanza non già la costruzione di senso, bensì la modulazione e canalizzazione di contenuti medialità all'interno di una struttura aperta a relazioni di eautonomia.

Si è operata una distinzione dei meccanismi attivabili nella creazione di un'opera intermediale, e si è osservato come essi siano legati alle differenze tra i *media* in merito al trattamento dello spazio e del tempo dell'evento; tale trattamento è necessariamente impostato sugli assi simultaneità/sequenzialità, continuità/discontinuità e linearità/non linearità; specie nel caso di procedimenti di interazione dinamica tra flussi medialità, sono diffuse dinamiche di scarto, eautonomia e smarcatatura, favorite dalle limitazioni tecniche le quali permettono il superamento del dialogo intermediale come forma di interazione intersemiotica tramite dinamiche di aberrazione e riproduzione imperfetta. Come conseguenza o occasione della smarcatatura stessa, l'esplorazione estetica evolve nell'indagine del supporto secondo criteri aptici, un appoggio visivo-tattile riscontrabile tanto nella produzione quanto nella fruizione dell'evento intermediale, il quale permette una mediazione tra il rispetto del *medium* nella sua specificità tecnico-espressiva e le dinamiche osmotiche di contaminazione mediale.

Una differente portata problematica pertiene alla correlazione fra un trattamento non-lineare delle unità e il ricorso a processi di riuso, ricombinazione e risequenziazione di materiali eterogenei, siano essi creati appositamente per l'opera o attinti esternamente ad essa. La disinvoltura con cui quest'ultima distinzione tende a sfumare, in Motus come altrove, unitamente alla coesistenza di riuso e mistione di risorse tecniche, non può essere trascurata o ricondotta alla semplice analisi delle relazioni intertestuali; è opportuno anzi domandarsi se tale binomio non indichi la formazione di un'estetica, di un sistema dinamico autonomo il quale si pone come processo combinatorio a partire dalla sperimentazione sui *media* nelle loro costanti.

Bibliografia

Acca, Fabio e Guccini, Gerardo (a cura di) (2010). "Lo zero e la X". In Casagrande, Enrico, Nicolò, Daniela, *Motus 991_ 011*, 173-84. Cerasolo Ausa di Coriano (Rimini): NdA Press.

Auslander, Philip (2000). "Liveness, Mediatization, and Intermedial Performance". *Degrés: Revue de synthèse à orientation sémiologique*, 101: 1-12. Bruxelles.

Auslander, Philip (2008). *Liveness. Performance in a mediatized culture*. Abingdon, Oxon: Routledge.

Bazin, André (2016 [1935]). "L'evoluzione del linguaggio cinematografico". In *Che cosa è il cinema?*, a cura di Adriano Aprà. Milano: Garzanti.

- Balme, Christopher B. (2004). "Intermediality. Rethinking the relationship between theatre and media". *THEWIS. Zeitschrift der Gesellschaft für Theaterwissenschaft*, 1. Hildesheim: Gesellschaft für Theaterwissenschaft.
- Benjamin, Walter (1966 [1936]). "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica". In *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, 17-56. Torino: Einaudi.
- Blau, Herbert (1982). *Blooded Thought: Occasions of Theatre*. New York: PAJ Press.
- Bolter, Jay David e Grusin, Richard (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Brook, Peter (1998), *Lo spazio vuoto*, Roma: Bulzoni.
- Carroll, Noël (1996). *Theorizing the moving image*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Casagrande, Enrico e Nicolò, Daniela (2010 [1996]). "Il virus del qui e ora". In *Motus 991_011*, 7-12. Cerasolo AUSA di Coriano (Rimini): Nda Press.
- Casagrande, Enrico e Nicolò, Daniela (2010 [2006]). "Le regole dell'attrazione: meta-fiction e post-post-dramma". In *Motus 991_011*, 120-30. Cerasolo AUSA di Coriano (Rimini): Nda Press.
- Casagrande, Enrico e Nicolò, Daniela (2010 [2000]). "Una conversazione tra Goffredi Fofi, Enrico Casagrande e Daniela Nicolò". In *Motus 991_011*, 54-73. Cerasolo AUSA di Coriano (Rimini): Nda Press.
- Casagrande, Enrico e Nicolò, Daniela (2010 [1997]). "Sulla natura dinamica della composizione scenica". In *Motus 991_011*, 17-22. Cerasolo AUSA di Coriano (Rimini): Nda Press.
- Clüver, Claus (2007). "Intermediality and Interart Studies". In *Changing Borders. Contemporary Positions in Intermediality*, a cura di Jens Arvidson, Mikael Askander, et. al. Vol. 1, Lund University, Lund: Intermedia Studies Press.
- Deleuze, Gilles (1991 [1985]). *L'immagine-tempo. Cinema 2*. Milano: Ubulibri.
- Ejzenštejn, Sergej M. (1992 [1929]). "La quarta dimensione nel cinema". In *Il montaggio*, a cura di Pietro Montani. Venezia: Marsilio.
- Eugenì, Ruggero (2010). *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*. Roma: Carocci.
- Faure, Elie (2003 [1922]). *De la cinéplastique*, a cura di Jean-Marie Tremblay. Chicoutimi, Québec: Université du Québec.
- Giesekam, Greg (2007). *Staging the Screen. The Use of Film and Video in Theatre*. Houndmills, Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- Gaudreault, André e Marion, Philippe (2006). "Cinéma et généalogie des médias". *Médiamorphoses*, 16: 24-30. Paris: Institut National de l'Audiovisuel.
- Greenberg, Clement (1982 [1965]). "Modernist Painting". In *Modern Art and Modernism: A critical Anthology*, a cura di Frascina, Francis e Harrison, Charles, 5-10. New York: Harper & Row.
- Grotowski, Jerzy (2016 [1992]). "Il montaggio nel lavoro del regista". In *Testi 1954-1998. Volume IV. L'arte come veicolo (1984-1998)*, 59-68. Firenze-Lucca: La Casa Usher.
- Grotowski, Jerzy (2016 [1965]). "Per un teatro povero". In *Testi 1954-1998. Volume II. Il teatro povero (1965-1969)*, 25-34. Firenze-Lucca: La Casa Usher.
- Higgins, Dick (2001 [1966]). "Intermedia". *Leonardo*, 1(34): 49-54. Cambridge: The MIT Press.
- Kirby, Michael (1966). "The Uses of Film in the New Theatre". *The Tulane Drama Review*, 11(1): 49-61. Cambridge: The MIT Press.
- Lischi, Sandra (2005). *Il linguaggio del video*. Roma: Carocci.
- Manovich, Lev (2001). *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press.

- Marks, Laura U. (2000). *The Skin of the Film. Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham-London: Duke University Press.
- McLuhan, Marshall (1967 [1964]). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- Monteverdi, Anna Maria (2004). "Per un teatro tecnologico". In Balzola, Andrea, Monteverdi, Anna Maria, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche es estetiche delle arti nel nuovo millennio*, 319-353. Milano: Garzanti.
- Nelson, Robin (2010). "Prospective Mapping". In *Mapping Intermediality in Performance*, a cura di Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender e Robin Nelson, 13-23. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Nicolò, Daniela (2010 [2001]). "E se la morte non fosse altro che rumore?". In Casagrande, Enrico; Nicolò, Daniela, *Motus 991_011*, 76-7. Cerasolo Ausa di Coriano (Rimini): NdA Press.
- Panofsky, Erwin (1974 [1934]). "Style and Medium in the Motion Pictures". In *Film: An Anthology*, a cura di Daniel Talbot, 15-32. Berkeley: University of California Press.
- Pethő, Agnes (2011). *Cinema and Intermediality. The Passion for the In-Between*. Newcastle Upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Rajewsky, Irina O. (2005). "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, 6: 43-64. Montréal: Université de Montréal.
- Schröter, Jens, (2011). "Discourses and Models of Intermediality". *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 13(3). URL: <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol13/iss3/3/> (ultimo accesso 4-12-2017).
- Sontag, Susan (1998 [1966]). "Film and Theatre". *Film Theory and Criticism*, a cura di Gerald Mast e Marshall Cohen, 362-74. New York: Oxford University Press.
- Turco, Marina (2010). "Instance: Intermediality in VJing: Two VJ Sets by Gerald van der Kaap" (alias VJ 00-Kaap)". *Mapping Intermediality in Performance*, a cura di Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender e Robin Nelson, 56-62. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Waltz, Gwendolyn (2006). "Filmed Scenery on the Live Stage". *Theatre Journal*, 58(4): 547-73. Baltimora: The John Hopkins University Press.
- Zecca, Federico (2013). *Cinema e intermedialità. Modelli di traduzione*. Udine: Forum.