

Le invenzioni tecnologiche di Michele Sambin nello spazio teatrale*

Flavia Dalila D'Amico

Il saggio si propone come ricognizione di alcune delle invenzioni tecnologiche dell'artista Michele Sambin nel corso della sua attività con la compagnia teatrale Tam Teatromusica, fondata nel 1980 insieme a Pierangela Allegro e Laurent Dupont e ampliata nel corso del tempo da una nuova generazione di artisti¹. Michele Sambin è un artista polifonico che a partire dagli anni Settanta conduce una ricerca trasversale a più territori artistici – pittura, musica, cinema, video, performance e teatro –, ricombinandone i codici nell'idea di sondare le possibilità di relazione e conflitto tra immagine e suono. Il termine “Teatromusica” non si riferisce al teatro musicale, ma indica un linguaggio che estende il criterio compositivo della musica alla progettazione scenica. In particolare, Michele Sambin resta affascinato dal lavoro del musicista John Cage, che nel 1958 era passato da Padova, presso il Circolo del Pozzetto² e da una performance del musicista statunitense Steve Reich negli anni Sessanta. Questi riferimenti, insieme a quelli europei come Karlheinz Stockhausen o Luciano Berio, accanto alla passione per la musica jazz (Coltrane, Coleman, Davis)³ indirizzano l'immaginario dell'artista verso strutture aperte, sovrapposizione e accumulo di segni di diversa natura. Ne deriva una scena che si staglia nel buio come pulsazione luminosa e sonora, come un campo di forze che sembra rispondere tanto al regime del performativo che a quello delle immagini in movimento, non solo per la composizione plastica e visiva, ma per la logica che ne struttura la progressione e ne organizza gli enunciati. Parallelamente potremmo dire che la produzione filmica e videografica di Michele Sambin, antecedente

* Il saggio è frutto di un fitto scambio di informazioni con l'artista Michele Sambin, iniziate nel 2017 con un'intervista effettuata il 10 Settembre 2017, Studio Michele Sambin, Padova e proseguite nel corso degli anni attraverso mail e incontri.

¹ La compagnia Tam Teatromusica con la direzione artistica di Flavia Bussolotto prosegue la propria ricerca, oggi rivolta principalmente all'infanzia e alle generazioni più giovani. Per maggiori informazioni cfr. <<http://www.tamteatromusica.it/>>, consultato il 15/10/2021.

² Cfr. Laura Zattra, Sergio Durante (a cura di,) *Vent'anni di musica elettronica all'università di Padova. Il Centro di sonologia computazionale*, Padova Cleup, 2002.

³ Da un'intervista a Michele Sambin effettuata il 10 Settembre 2017, Studio Michele Sambin, Padova.

alla costituzione della compagnia e qui solo marginalmente considerata, è sempre stata investita da una componente performativa, fondata sull'intervento artigianale sui mezzi utilizzati e sulla loro manipolazione in tempo reale di fronte agli spettatori.

La peculiare attitudine interdisciplinare si accosta infatti sin dalle prime battute all'interesse costante a manomettere, dismettere e reinventare gli strumenti tecnologici disponibili sul mercato, in un affondo nella carnalità della materia teso a recuperare il valore etimologico della *Tèchne*: «arte come comportamento produttivo guidato dal sapere».⁴ È per tale motivo che risulta difficile, se non limitante, isolare l'esperienza teatrale dell'artista dalle altre senza tener conto della complessità di un fare artistico che nell'arco di quarant'anni si è dato costantemente per negazione e stravolgimento dei territori in cui ha dimorato. Pur tenendo conto dei contesti storico-critici e dei rivolgimenti linguistici ed estetici che hanno segnato i diversi decenni delle pratiche teatrali italiane e internazionali dagli anni Ottanta a oggi, l'analisi tenta di restituire la ricchezza delle sperimentazioni dell'artista, assumendo come linee guida le invenzioni tecniche e tecnologiche che di volta in volta hanno forgiato le dimensioni concettuali ed estetiche delle sue pratiche. Ciascuno degli spettacoli presi in esame nasce infatti dall'urgenza di esplorare le possibilità espressive di un particolare ambiente tecnologico portando in alcuni casi alla reinvenzione di un determinato dispositivo. Leggere la storia della compagnia attraverso la lente dei dispositivi tecnologici utilizzati, non vuol dire considerare la produzione artistica della compagnia come risposta deterministica all'innovazione tecnologica, ma spostare l'accento sull'interrelazione tra le possibilità tecniche ed espressive degli strumenti, i discorsi che ne orientano gli usi e le pratiche che ne reinterpretano i valori dismettendone le ideologie sottese. Come sostiene lo studioso Raymond Williams, pratiche, discorsi e strumenti tecnici si modificano a vicenda, i mezzi espressivi stabiliscono solo i limiti al cui interno le pratiche mediali e culturali si sviluppano, non le cause.⁵ In questa prospettiva i dispositivi di seguito analizzati si costituiscono come tracciati di orizzonti filosofici che contraddistinguono e modellano gli spettacoli della compagnia Tam Teatromusica nonché mettono a fuoco un'importante stagione del panorama teatrale italiano.

⁴ Aristotele, *Etica Nicomachea*, VI libro, 1140a.

⁵ Cfr. Raymond Williams, *Television: Technology and Cultural Form*, Routledge, London 1974, [trad. it. Enrico Menduni, *Televisione. Tecnologia e forma culturale e altri scritti sulla TV*, Editori Riuniti, Roma 2000, pp. 148-153].

Dispositivi sinestetici: il suono del mio respiro ti illumina

La fondazione della compagnia Tam Teatromusica negli anni Ottanta coincide con una stagione di rinnovamento per le pratiche teatrali nazionali e internazionali, quella che il critico Giuseppe Bartolucci ha definito “nuova spettacolarità”.⁶ Dopo i tumulti tra gli anni Sessanta e Settanta che avevano riformulato la pratica teatrale destituendo il palco come luogo deputato al fatto teatrale e il testo drammatico dall’egemonia di codificare l’intero spettacolo a vantaggio della scrittura scenica,⁷ gli anni ‘80 segnano una volontà da parte degli artisti di recuperare elementi più consolidati della tradizione drammatica accantonati nel decennio precedente (come la narrazione, i personaggi, il testo verbale), intarsiati però in una scena governata dalle proprietà delle tecnologie elettroniche. In Italia sono gli anni di *Crollo Nervoso* (1980) di Magazzini Criminali, *Tango Glaciale* (1982) di Falso Movimento, *Angeli di luce* (1985) di Krypton, spettacoli che segnano il ritorno dei gruppi riottosi al riparo dell’edificio teatrale e all’ordine di una forma-spettacolo precedentemente rifiutata, per quanto espansa senza gerarchie nei diversi elementi della scena: corpo, luci, spazio, suono, tecnologie.

In questo contesto, l’esperienza di Tam Teatromusica risulta particolarmente emblematica perché, pur rispondendo alle pulsioni dei tempi, edifica un personale panorama estetico che trova nel suono il principio compositivo, nell’immagine il punto di raccordo tra diversi linguaggi e nell’approccio artigianale alle tecnologie uno spessore concettuale.

Un esempio che ben sintetizza questa attitudine è lo spettacolo *Armoniche* (1980), che debutta a Palazzo dei Diamanti di Ferrara. *Armoniche* nasce dopo una lunga fase di ricerca su ritmi e situazioni sonore complesse a partire da movimenti semplici.⁸ L’idea è quella di sviluppare una partitura

⁶ Cfr. Giuseppe Bartolucci, “Dalla post-avanguardia alla nuova spettacolarità”, in *Giuseppe Bartolucci. Testi critici: 1964-1987*, a cura di Valentina Valentini, Giancarlo Mancini, Bulzoni, Roma 2007, pp. 243-297.

⁷ Scrive Giuseppe Bartolucci: «La scrittura scenica è strutturalmente una scrittura “materialistica”. Come tale essa rifiuta, in primo luogo, esteticamente, qualsiasi ascendenza idealistica, che salvaguardi e dia privilegio alla parola. Oggi la scrittura scenica non si estende, non riposa più su questa autonomia della parola; e giustamente si vuole porre questa parola alla pari degli altri elementi, gesto, fonetica, spazio e tempo, sulla scena. Così la parola viene considerata puro materiale scenico essenzialmente tecnico, prima di far capo a ogni sua possibile altra referenza, e viene descritta poi nei suoi elementi fonici e visivi, nella sua spazialità e temporalità, al fine di trarne scientificamente tutte le potenzialità espressive. Ciò che allora importa, e che è determinante, è la *materialità* di questa parola, la sua potenzialità espressiva ancorata agli elementi che la compongono e non ai significati che se ne traggono». Giuseppe Bartolucci, *La “materialità” della scrittura scenica*, ivi, pp. 65-66.

⁸ Dice Michele Sambin: «Prima di definire il dispositivo di *Armoniche* Io, Laurent Dupont,

visiva e sonora che, come per la musica minimalista dell'amato Steve Reich, progredisse per l'accumulo, la variazione e la combinazione di fattori elementari, nello specifico il movimento e la respirazione. I quattro performer (Michele Sambin, Laurent Dupont, Pierangela Allegro e Marinella Juvarra) si muovono nello spazio portando alla bocca delle armoniche che ne amplificano i respiri. La partitura fisica e sonora si sviluppa mediante la composizione delle combinazioni e le possibili variazioni ritmiche associate ad un modo di percorrere lo spazio attraverso diversi ritmi respiratori. All'azione dei performer si combina quella della scena. I percorsi tracciati dai performer nello spazio vengono tradotti sul piano verticale e su quello orizzontale in fasci di luce che disegnano figure geometriche essenziali: quadrati di dimensioni digradanti uno dentro l'altro tagliati da diagonali. Questi fasci di luce non sono impiegati per illuminare i performer, ma per sviluppare a partire dall'interazione corpo/luce una drammaturgia ritmica e minimale per suoni ed immagini.

È bene tener presente che, sebbene il laser fosse stata utilizzato in ambito artistico a partire dagli anni Sessanta,⁹ la compagnia italiana non disponeva negli anni Ottanta dei mezzi e delle economie per impiegare tale tecnologia. È proprio grazie alla tensione tra approccio artigianale, creatività e povertà di mezzi, che *Armoniche* acquista un valore di particolare rilievo. I fasci di luce sono ottenuti mediante un sistema di proiezione che fa affidamento su pellicole ortocromatiche e trasferibili Letraset, un procedimento quest'ultimo allora utilizzato in tipografia per la stampa. La pellicola ortocromatica è sensibile al blu-viola, ma insensibile alla gamma giallo-rossa, la conseguenza è un'alterazione dei colori tale da registrare il blu-viola come bianco/grigio e il giallo-rosso come grigio scuro/nero. Questa caratteristica unita al funzionamento dei trasferibili Letraset consente di proiettare linee luminose tanto nette da apparire come fasci laser.¹⁰

Pierangela Allegro e Claudio Ambrosini abbiamo trascorso ore e ore a giocare con palle da tennis su un tavolo che ne risuonava il balzo. L'intento era comprendere quanti ritmi e situazioni sonore complesse potevamo ottenere a partire da movimenti semplici come il battito della palla sul tavolo da ping pong». Intervista effettuata il 10 Settembre 2017, Studio Michele Sambin, Padova.

⁹ Come sottolinea lo studioso Frank Popper: «The laser - first produced in 1960 - became an opportunity for a generation of artists, including specialists like Rockne Krebs, who contributed to the 1969 exhibition 'Laser Light - a New Visual Art' at Cincinnati Art Museum. He was the first to create an outdoor laser installations, such as Inclined Planes, in Pennsylvania, while artist Dani Karavan work showed 'Homage to Galileo', 1978, in Florence». Cfr. Frank Popper, *Art of Electronic Age*, Thames and Hudson, London 1993, p. 42.

¹⁰ Spiega Michele Sambin: «Per creare una forma precisa di questi fasci luminosi, che corri-

Il sistema proiettivo messo a punto da Sambin attua una particolare modalità di illuminazione che opera per occlusione del visibile scenico. La luce, più che rispondere all'esigenza di allargare un campo di visione o evidenziare una porzione di realtà, funge da visualizzatore della partitura performativa, riscrivendo lo spazio per punti e linee che altro non sono che i tracciati percorsi dai performer respirando attraverso le armoniche. Il risultato è un ambiente visivo complesso in cui il corpo si staglia frammentato per le sue qualità plastiche in un rapporto imprescindibile con la luce. Questo però non vuol dire che il corpo sia reificato e schiacciato in figura, perché è proprio il più semplice e intimo dei movimenti vitali, il respiro, a disegnare lo spazio visivo e sonoro. Viene a crearsi un meccanismo organico che abolisce ogni strutturazione gerarchica tra gli elementi, generando un organismo "armonico" appunto.

Nella produzione filmica di Michele Sambin un simile meccanismo di parcellizzazione del visibile era stato sperimentato quattro anni prima in *Film a strisce* (1976), otturando l'obiettivo della cinepresa con diversi tipi di maschere nere con fenditure che facevano passare la luce. Anche in questo caso, dunque, l'artista interviene manualmente sul dispositivo per sezionare il reale in porzioni luminose sovrapposte. La pellicola, infatti, viene riavvolta e soprascritta più volte modificando la posizione dei filtri "fino a giungere all'astrazione della pura luce".¹¹ Indicativo in questo caso il fatto che il film in 16 mm sia privo di sonoro, proprio perché l'opera è stata concepita da Michele Sambin come apparato visivo di un'improvvisazione musicale live. Dunque, *Film a strisce* potrebbe essere definito un film performativo, sia per l'intervento diretto e manuale dell'artista in fase di ripresa che per l'aggiunta della componente sonora in fase di proiezione.

Tornando alle invenzioni per la scena teatrale, negli spettacoli successivi ad *Armoniche*, la ricerca della compagnia e di pari passo le invenzioni di Michele Sambin sono tese a trovare una maggiore sincronia tra i gesti, la respirazione dei performer e la corrispondenza visivo-sonora. Tale

spondevano ai nostri tracciati allora si usavano i trasferibili Letraset, che erano delle lettere con vari font. Questi fogli con le lettere venivano incollate su carta e poi fotografate. Io ho usato le barre di Letraset per produrre le linee rette dei nostri tracciati e poi le ho fotografate. Pensala come una serigrafia: dove c'è luce passa l'inchiostro e dove non c'è luce non passa. Queste diapositive facevano passare luce pura o buio puro, le mandavamo con un proiettore allo xenon e il risultato fu quello di ottenere fasci luminosi così precisi da sembrare dei laser». Intervista effettuata il 10 Settembre 2017, Studio Michele Sambin, Padova.

¹¹ Cfr. il sito dell'artista: <<http://www.michelesambin.com/contributo/film-strisce>,> consultato il 19/12/2020.

urgenza risente dell'eredità del compositore argentino Mauricio Kagel,¹² teorizzatore del teatro strumentale¹³ che vedeva nella relazione tra gesto, oggetto e suono la chiave per far assumere alla rappresentazione teatrale una struttura musicale e alla musica una struttura drammatica. Da questa lezione, più vicina all'avanguardia musicale che non a quella teatrale, Tam Teatromusica si avvicina sempre più all'idea del performer come musicista in movimento e degli strumenti come amplificatori acustici del corpo. I performer di Tam sono percussionisti della scena, mentre quest'ultima non è mai concepita come spazio neutro, ma come energia in continuo movimento. Gli strumenti musicali a loro volta suonano grazie ai movimenti dei performer, sono estensioni corporee acustiche e plastiche.

In questa direzione uno spettacolo indicativo è *Blasen* (1984) diretto omaggio a Kagel ispirato anche dal titolo alla sua performance del 1969/70 *Atem* (respiro). *Blasen*, infatti, rimanda al verbo tedesco che significa “soffiare” e si installa su una partitura tra una performer (Pierangela Allegro) e uno strumento a fiato, un trombone a coulisse. Tale strumento è però reinventato da Michele Sambin in dispositivo ottico-sonoro capace di mettere in immediata relazione e sincronia l'immagine e il suono. Il dispositivo è costruito disponendo una lampada sul fondo della coulisse e una resistenza nello stantuffo della coulisse in modo da generare contemporaneamente un glissando sul piano sonoro e una scala graduale di luce sul piano visivo. La lampada è rivolta verso il volto della musicista-performer che suonando crea un'autoilluminazione di intensità variabile a seconda della posizione della coulisse, e dunque al suono emesso. Tuttavia, a questa prima doppia qualità attribuita al trombone si aggiungono quelle di amplificatore del respiro o del gesto vocale, e quella di “costume-maschera” della performer che ne trasforma il corpo in figurazioni astratte che ricordano il *Triadisches Ballett* (1922) di Oskar Schlemmer.

Lo spazio scenico, completamente buio, è modellato dalla fonte luminosa della coulisse e dalla proiezione di diapositive ortocromatiche su schermo. Sia gli agenti illuminanti che le immagini proiettate ancora una volta

¹² Nel 1981 Tam Teatromusica mette in scena *Repertoire*, da *Staatheater* di Mauricio Kagel, la cui partitura è costituita da una successione di 60 azioni, ciascuna delle quali caratterizzata dall'utilizzo di un diverso oggetto sonoro. Per un maggior approfondimento cfr. la scheda dedicata sul sito della compagnia <<http://www.tamteatromusica.it/teatrografia/1981>>, consultato il 18/05/2021, mentre sui riferimenti musicali della compagnia cfr. Veniero Rizzardi, “Le fonti sonore”, in Fernando Marchiori (a cura di), *Megaloop, L'arte scenica di Tam teatromusica*, Tivillus, Corazzano 2010, pp. 161-178.

¹³ Cfr. il sito dell'artista <<http://mauricio-kagel.com/it/index.html>>, consultato il 19/12/2020.

sezionano lo spazio visibile in dettagli, particolari di braccia, mani, bocche, volti. La composizione della scena, dunque, pur guidata dal principio costruttivo del suono, si avvicina linguisticamente alla ripartizione in piani e dettagli cinematografici, scanditi dal ritmo musicale.¹⁴ Inoltre, tali porzioni del corpo, in scena e in immagine, si differenziano e sostanziano per la polarità positivo/negativo. La figura dal vivo di Pierangela Allegro si staglia infatti sul fondo nero grazie all'autoilluminazione della coulisse, mentre le immagini pre-registrate in diapositive si assolvono su fondo bianco. L'accostamento di queste diverse gradazioni dell'essere, positivo e negativo, rimandano visivamente e concettualmente ai *rayograph* di Man Ray. Come in *Le Retour à la Raison* (1923), del soggetto non resta che la traccia impressionata per contatto con la luce. Il corpo della performer, infatti, pur alimentando la partitura sonora e gestuale dello spettacolo che ne scandisce il ritmo, non si da se non come sineddoche, come impronta di un essere atemporale, privo di spessore esistenziale e storico. È un corpo plastico-sonoro. *Blasen* infatti, così come *Armoniche*, non prevede un testo verbale, né una struttura gestuale che possa veicolare un'identità psicologica dell'attante in scena. I movimenti della performer sono interamente al servizio della composizione scenico-sonora. La prassi del corpo plastico-sonoro giunge al suo parossismo in *Macchine sensibili* (1987), spettacolo in cui Michele Sambin usa per la prima volta dei piccoli altoparlanti collegati a piccoli microfoni – anziché degli strumenti musicali. Ancora una volta però l'artista non si adatta all'offerta tecnologica del mercato, ma piega la strumentazione esistente alla propria idea. I microfoni utilizzati vengono infatti liberati dal loro supporto e collegati a numerosi amplificatori distribuiti nello spazio scenico e nella platea. Con questo sistema l'artista risponde all'urgenza di attuare una portabilità e una spazializzazione del suono. La minuta dimensione del microfono a contatto consente ai performer di ingoiarlo per catturare suoni non verbali, deglutizioni, sussurri, micro-movimenti corporei. Le piccole membrane infatti vengono applicate ai corpi dei performer e sui diversi elementi della scena, di conseguenza qualsiasi movimento e qualsiasi interazione con la scena viene amplificata e trasformata in suono. La scena, inoltre, memore dell'immaginario di certo cinema espressionista, è costituita da elementi minimali in rame: tubi,

¹⁴ Dice Michele Sambin: in una conversazione privata per mail «C'era una partitura andata perduta. Anche se le mie partiture non avevano nulla del tradizionale pentagramma. Erano strutture grafiche con i vari livelli suono, luce, traiettorie di movimento, sovrapposti nell'asse verticale e il tempo era tradizionalmente nell'asse orizzontale. Potevano esserci segni, parole di descrizione disegnini». Mail del 17/04/2021

parallelepipedi e praticabili triangolari, e si dispone interamente come strumentazione sonora, a fiato o a percussioni.

I tubi, nel cui fondo è stato applicato un microfono, hanno una lunghezza di due metri e mezzo e vengono utilizzati dai performer come amplificatori di respirazioni e gesti vocali o come un qualsiasi strumento a fiato. In alcuni momenti dello spettacolo due performer suonano nello stesso tubo creando dei battimenti, ossia delle sovrapposizioni risultanti dall'incontro di due onde sonore¹⁵. I praticabili, o le lastre di rame vengono invece calpestati o percossi, producendo un altro genere di sonorità. Tanto lo spazio scenico quindi, quanto il corpo dei performer diviene cassa di risonanza. Dice Michele Sambin: «Volevamo materializzare il suono, avere una voce in mano, giocarci, farla oscillare nello spazio, distorcerne il potere comunicativo per trasformarla in puro suono».¹⁶ La molteplicità dei suoni prodotti viene inoltre trattata da un multiprocessore Yamaha SPX, gestito da un tecnico con la possibilità di aprire o chiudere in tempo reale dei microfoni e aggiungere dei riverberi. Il risultato finale è una partitura di sovrapposizioni di piste diverse che disegnano un ambiente sonoro stratificato, memore della performance musicale *Nine Bells* di Tom Johnson (1979), che Michele Sambin aveva potuto vedere nel 1982.¹⁷

Anche in questo caso la narrazione fa a meno della parola ed è portata avanti esclusivamente dal movimento fisico e vocale dei performer nella direzione di orchestrare una partitura sonora via via sempre più complessa. I performer, sebbene a differenza dei casi precedenti siano interamente illuminati, ancora una volta si danno come soggetti sonori in movimento, “macchine sensibili” appunto, privi di uno spessore psicologico.

Cavalcando l'onda del Postmodernismo, la drammaturgia degli anni Ottanta porta in scena identità ibride e camuffate dalle tecnologie, sogget-

¹⁵ Per maggiori informazioni sul fenomeno del battimento cfr. <<http://fisicaondemusica.unimore.it/Battimenti.html>>, consultato il 18/05/2021.

¹⁶ Intervista effettuata il 10 Settembre 2017, Studio Michele Sambin, Padova.

¹⁷ L'artista aveva assistito a *Nine Bells* presso il Centro d'Arte di Padova, nello spazio dell'Orotorio delle Grazie. Tale performance consisteva in: «Nove campane sospese a formare una griglia quadrata 3×3 che viene percorsa da un esecutore secondo tracciati regolari e sempre diversi. Questi tracciati sono nove, e possono essere molto semplici o molto complessi; ciascuno ha come riferimento una campana principale ogni volta diversa, e vengono percorsi secondo ritmi e tempi differenti. Ascoltare il processo musicale e seguire il movimento del performer – un'inevitabile somiglianza con la spoglia danza minimalista dell'epoca – sono una sola cosa». Cfr. Veniero Rizzardi, <<https://www.centrodarte.it/concerti/2019-10-25-nine-bells/>>, consultato il 20/04/2021.

ti spezzati che agiscono in un reale replicato come simulacro.¹⁸ Venuto meno il compito del testo verbale di organizzare la narrazione, quest'ultima è affidata alla creazione di «un contesto e alla relazione tra le azioni del personaggio e l'ambiente scenico», come scrive Mario Martone.¹⁹ Tam Teatromusica in questa prima fase della propria ricerca trova il proprio contesto nell'avanguardia musicale e in quella cinematografica ereditandone logiche compositive, sostrato filosofico e un approccio creativo verso gli strumenti tecnici. Il rapporto suono-luce è stato infatti un fenomeno ampiamente indagato, teoricamente e operativamente, nell'ambito delle avanguardie, specialmente quelle tedesche.²⁰ A questo panorama visuale si accosta, come abbiamo visto, l'interesse dell'artista per le strutture aperte e minimali della musica elettroacustica, la scena intermediale nordamericana e il teatro strumentale di Mauricio Kagel. Ed è a questo sfondo teorico e operativo che la scena “schermica²¹” di Tam Teatromusica guarda quando fa il suo ingresso nel mondo del teatro.

Dispositivi in loop: Le aporie del tempo

Se i dispositivi appena analizzati rispondono all'urgenza di interrogare la relazione tra suono-immagine e movimento, un'altra serie di invenzioni di Michele Sambin richiama la volontà di riflettere sulla temporalità. La sperimentazione dell'artista anche nel campo della musica elettronica²² ha

¹⁸ Cfr. Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Éditions Galilée, Paris 1981, [trad. it. Matteo G. Brega, *Simulacri e impostura. Bestie Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Pgreco, Roma 2008].

¹⁹ Cfr. Valentina Valentini, *Alla ricerca delle storie perdute*, «Biblioteca Teatrale», n. 74-76, (2005), p. 49.

²⁰ Tra gli anni Venti e Trenta prolifera la creazione di diversi dispositivi e sistemi di sincronizzazioni tra musica e immagine. Nel 1920 ad esempio Alexander Laszlo, artista del Bauhaus, realizza ad esempio il *Sonchromatoskop*, l'anno successivo Ludwig Hirschfeld-Mack e Kurt Schwerdtfeger (sempre nell'ambito del Bauhaus) creano i *Reflektorische Lichtspiele* (giochi di luce riflessi). Per una ricognizione sui dispositivi ottico-sonori brevettati tra la fine dell'Ottocento e la metà del Novecento sul rapporto suono-luce cfr. Flavia Dalila D'Amico, *Utopie e mercato: il ruolo degli artisti nell'innovazione tecnologica*, «Sciami Ricerche», n. 5, (2019), pp. 28-54.

²¹ Termine utilizzato dalla studiosa Anna Maria Monteverdi per indicare la drammaturgia multimediale del teatro a cavallo tra la fine degli anni Ottanta e la comparsa del digitale negli anni '90 e in seguito. Cfr. Anna Maria Monteverdi, *Leggere lo spettacolo multimediale. La nuova scena tra videomapping, interaction design e intelligenza artificiale*, Dino Audino, Milano 2020, p. 26.

²² Diplomatosi in Musica Elettronica, al Conservatorio di Venezia nel 1975, fonda negli anni 1972-73, il gruppo Arke Synth insieme a Giovanni De Poli, Marco Sambin e Alvisse Vidolin. Come scrive Veniero Rizzardi: «Arke Synth proponeva una musica ibrida tra elettronica e strumentale integrando strumenti appartenenti a tradizioni musicali differenti: attorno al Synth (musica elettronica), due sax (jazz), un violoncello (musica d'arte occidentale)

certamente influito su una concezione del tempo ciclico, una ripetizione continua che nel rinnovarsi si usura mutando in qualcos'altro. Sulla base di questa concezione nel 1978 elabora la tecnica del *videoloop* giuntando un nastro magnetico a mo' di anello e fondendo in un unico sistema complesso il dispositivo di riproduzione a quello di registrazione video.²³ Una performance che esemplifica il funzionamento del *videoloop* è *Il tempo consuma* (1978): l'artista si siede davanti a un monitor, ripreso frontalmente da una telecamera. Inizia ad oscillare dicendo: "Il tempo consuma le immagini, il tempo consuma i suoni". Le immagini della sua azione viaggiano letteralmente nello spazio attraverso l'anello di nastro, raggiungono il registratore e dopo un piccolo scarto temporale appaiono sul monitor alle sue spalle. Lo spettatore si trova di fronte ad un'azione reale (l'oscillazione) e la sua registrazione sullo schermo. Dopo qualche minuto l'artista si siede tra gli spettatori e assiste alla generazione di immagini e suoni che il sistema audiovisivo genera autonomamente, potenzialmente all'infinito. Il nastro infatti continua in maniera circolare ad essere scritto dalla ripresa in tempo reale e sovrascritto dalla registrazione di poco sfalsata, producendo una stratificazione di immagini e suoni che via via diventano sempre più pastose e indistinguibili dimostrando quanto enunciato: "Il tempo consuma le immagini, il tempo consuma i suoni". Gli spazi che emergono dalla performance si configurano come entità indiscernibili dal tempo ciclico e sono almeno tre: quello fisico dell'ambiente in cui agisce il performer, quello virtuale del monitor, quello del nastro magnetico, suscettibile al deterioramento. Lo spazio del monitor crea uno spessore di immagini-suono che altro non sono che sovrapposizioni di diverse temporalità. Viceversa, si potrebbe dire che lo scarto temporale dei "presenti" multipli coesistenti sul monitor sia generato dal viaggio delle immagini-suono nello spazio fisico che separa la telecamera dal registratore, collegati dal nastro magnetico.

un organo Vox (pop) – il cui pedale wah-wah veniva usato per quel che materialmente è, un filtro». Cfr. <<https://www.aaa-angelica.com/aaa/festival/angelica-27-arke-sinth/>>, consultato il 18/05/2021. Per maggiori informazioni sulla formazione di Michele Sambin cfr. Lisa Parolo, "Storie tra Padova e Venezia", in Sandra Lischi, Lisa Parolo (in a cura di), *Michele Sambin. Performance tra musica pittura e video*, CLEUP, Padova 2014, p. 78

²³ È bene sottolineare che analoghi esperimenti in ambito sonoro vennero condotti da Terry Riley che intorno al 1962 aveva prodotto *Mescaline Mix*, un primo tentativo di live looping e Alvin Lucier con il brano *I am sitting in a room* (1969). Mentre quest'ultimo caso non era al tempo conosciuto da Michele Sambin (come riporta in una conversazione personale), l'artista aveva avuto possibilità di confronto con Terry Riley. Per maggiori informazioni su i rapporti tra i rispettivi esperimenti loop di Sambin, Riley e Lucifer, cfr. Veniero Rizzardi, "Le fonti sonore", in Fernando Marchiori cit., pp. 166-168.

Certamente alimentata dalla peculiarità della tecnologia elettronica, questa concezione del tempo circolare e interdipendente dallo spazio, precipita in gran parte delle produzioni di Tam Teatromusica, generando altrettante soluzioni tecniche innovative.

Il primo spettacolo ad affrontare come oggetto la dimensione temporale è *Opmet* (1982) come si evince dallo stesso titolo (il rovescio di tempo). Se *Armoniche* partiva da una ricerca formale, *Opmet* ha l'obbiettivo di scardinare il tempo senza parlarne o tematizzarlo. Lo spettacolo, nato per la scena, in seguito viene convertito anche in opera sonora per la trasmissione Rai Audiobox (Radio 3). L'opera sonora è composta di tre brani ognuno dei quali propone un diverso metodo compositivo che si basa su strutture visive geometriche e concettuali, così come lo spettacolo. Alla base dell'impianto drammaturgico vi è la figura composta da due triangoli scaleni che si fronteggiano opposti e sovrapposti. Immaginando il tempo con una linea descritta dal primo triangolo, il secondo ne costituisce esattamente il rovescio. Come spiega Michele Sambin:

Traslare questa figura su un palco significa disporre due persone frontalmente che avanzano cantando a velocità e intensità diverse. Uno procede con velocità crescente, l'altro con velocità decrescente. Cosa accade? In un determinato momento, in un punto mediano dello spazio i due performer si troveranno alla stessa velocità. Da un punto di vista musicale succede la stessa cosa, si intersecano due figure sonore rovesciate che si incontrano alla medesima intensità/velocità in un solo istante.²⁴

A questa partitura fisica e sonora si aggiunge un impianto scenico composto da: due schermi installati sul fondo dello spazio d'azione su cui agiscono due proiettori per diapositive, tre telecamere poste ai tre angoli di un immaginario triangolo equilatero, tre monitor posti in serie sul proscenio. Ogni telecamera è collegata al monitor rovesciato del lato opposto, per cui in ogni monitor manda l'immagine del lato opposto capovolta. Questo dispositivo di ribaltamento è a sua volta un espediente messo a punto da Michele Sambin nell'installazione *From left to right*, realizzata per la Triennale di Milano nel 1981. In quel caso un violoncello oscillava generando un suono, precedentemente registrato, grazie a un altoparlante posto al suo interno. Questo fenomeno era osservato da tre telecamere, munite di microfono, il cui raggio di visione veniva mandato ad altrettanti monitor. Il violoncello aveva due luci sui fianchi e oscillando si avvicinava

²⁴ Intervista a Michele Sambin effettuata via skype il 27/11/2020.

e allontanava dalle telecamere dotate di microfoni. La telecamera di destra era associata al monitor di sinistra e viceversa. Questo ribaltamento produceva sugli schermi delle scie luminose pulsanti e sfalsate rispetto al reale movimento del violoncello, poiché appunto invertite. Lo stesso sfasamento avveniva a livello sonoro.

Allo stesso modo in *Opmet*, lo spettatore ha la possibilità di assistere a ciò che avviene in scena e, contemporaneamente, al suo ribaltamento illusorio sui monitor. Nel corso dello spettacolo si compiono azioni elementari, disegnare spirali nell'aria, correre, cantare ecc. Ad un certo punto si apre un momento di crisi in cui i performer simulano un guasto al proiettore. Da questo punto di rottura i performer avviano una serie di sequenze reiterate, ma ogni volta a ritmi fisici e toni della voce differenti. Uno dei tre mantiene lo stesso tempo, uno decelera e l'altro accelera. Solo quando i ritmi e le intensità vocali dei performer si incontrano e assestano sulle stesse frequenze, lo spettacolo ricomincia da dove si era interrotto. Come nella performance *Il tempo consuma*, la tecnologia elettronica fornisce il sostrato concettuale su cui poggia la temporalità dello spettacolo. Il circuito chiuso invertito del sistema elettronico diviene infatti motore di senso per la ricorsività delle azioni dei performer, modellandone la periodicità circolare. Anche in questo caso, del resto, ci troviamo di fronte a una temporalità strettamente coincidente con lo spazio percorso tanto dalle traiettorie attraversate a diverse velocità dai performer, quanto dal segnale elettronico nel circuito chiuso.

Tuttavia, non è semplicemente un tempo ciclico sempre uguale a se stesso, ma una ripetizione che si sforma ad ogni rinnovamento ripiegandosi in se stessa come un nastro di Moebius: I tracciati percorsi a velocità inverse dai performer si aggrovigliano infatti in un punto di incontro mediano, annullando la polarità delle diverse temporalità in un unico istante. Allo stesso modo, l'inversione del segnale elettronico da destra a sinistra, crea ciò che nella fisica gravitazionale è definita una singolarità, ovvero "un punto dello spazio-tempo in cui il campo gravitazionale ha un valore infinito",²⁵ una piega del tempo che si avvolge in uno sfasamento spaziale.

Una simile concezione del tempo ricorre anche in *Perdutamente* (1989). In questo spettacolo l'esplorazione delle possibilità del registratore a nastro divengono motore drammaturgico e concettuale dell'opera. *Perdutamente* nasce infatti dall'introduzione nel mercato del Registratore a nastro a

²⁵ Dizionario Treccani, <<https://www.treccani.it/vocabolario/singularita/>>, consultato il 17/12/2020.

quattro piste Tascam. Le possibilità che il Tascam offriva erano: registrare su quattro piste per 30 secondi e riascoltare immediatamente. Queste potenzialità si offrono come spunto per complicare il funzionamento del loop, caro a Sambin. Quest'ultimo infatti congiunge il nastro magnetico del registratore a mo' di anello, in modo da ottenere un loop delle quattro tracce registrate direttamente in scena dai due performer. Su queste possibilità tecniche, che a loro volta rimandano a orizzonti di senso, si impianta per la prima volta un testo verbale scritto da Pierangela Allegro con riferimenti a Cocteau e a Oscar Wilde. La perdita cui rimanda il titolo è quella della relazione, i due personaggi in scena sembrano non incontrarsi, né guardarsi mai. Il loro non è un dialogo, perché le risposte alle domande arrivano in differita solo dopo molto tempo. Un fonico esterno, infatti, seguendo una partitura sonora ben strutturata da Sambin, ha la possibilità di tenere in memoria le registrazioni effettuate dai performer per poi rimandarle in un altro momento dello spettacolo. L'unico elemento di relazione tra i due soggetti diviene la macchina, il registratore Tascam: I due personaggi, con i costumi di Rita Hayworth e Orson Welles come apparivano sui giornali dell'epoca, si parlano solo attraverso il registratore e da quest'ultimo attendono risposta.

Nello stesso spettacolo è presente un altro strumento la cui funzione è totalmente sovvertita rispetto alla destinazione comune: il multiprocessore SPX. Tale strumento solitamente è utilizzato per equalizzare il suono in relazione alle caratteristiche acustiche dello spazio che lo ospita. In *Perdutamente* Sambin ne esaspera le potenzialità portando al limite massimo consentito i livelli del *pitch* e del *delay*. Il risultato è che il suono dei violoncelli presenti in scena, viene allungato mediante un disturbo di ritorno che va a costituire il tema sonoro dell'intero spettacolo.

A questa complessa stratificazione sonora si accosta una scena minimale: un fondale retroilluminato che diviene anche tappeto curvandosi, dunque senza un orizzonte definito. Questa soluzione corrisponde al desiderio di annullare coordinate spaziali e storiche. Pur includendo il testo verbale, infatti, anche in questo caso non assistiamo allo svolgimento di un racconto, le frasi pronunciate dai performer sono brandelli di memoria slegate da una consecutio logica. Unico elemento a strutturare la temporalità è ancora una volta il suono, registrato in tempo reale e ascoltato in differita. Viene a formarsi uno spazio mentale agito da soggetti-ombra che si attestano attraverso le parole di qualcun altro (Wilde e Cocteau). Il riferimento al cinematografico – i costumi di Rita Hayworth e Orson Welles – non tratteggia infatti personaggi definiti, al contrario delle identità che si danno volutamente come camuffate e artificiose e che nel corso dello spettacolo

lo si svestono poco alla volta fino a mostrarsi nella loro nudità. Bisogna sottolineare che l'estetica postmoderna degli anni Ottanta era approdata in scena attraverso mondi alterati e filtrati dagli immaginari dei mass media, dove la parola si installava come cesura o interpunzione nel flusso inarrestabile delle immagini. Per fare degli esempi, *Tango Glaciale* (1982) di Falso Movimento incastrava i performer in un sistema multimediale per diapositive e musica che dava forma a uno scenario fumettistico con l'idea di "lavorare alla seconda,²⁶ ovvero replicare codici culturali pre-esistenti per dare sfogo all'irreale. Di poco precedente a *Perdutamente*, lo spettacolo *La Camera Astratta* (1987) di Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro aveva messo in scena lo spazio psichico attraverso il contrappunto di un set di dodici monitor che mandavano senza soluzione di continuità immagini registrate in diretta dai performer nel backstage ed immagini pre-registrate. Una doppia scena, l'una visibile, l'altra invisibile allo spettatore, che slargava i confini del sensibile sul palco magnificandone il piano attuale e sostanziano quello virtuale.²⁷

Pur con qualche contatto con le pratiche teatrali coeve, *Perdutamente* più che sulla possibilità delle tecnologie elettroniche di doppiare il reale, poggia l'accento sulla capacità di modellare il tempo. Le possibilità del registratore a quattro piste divengono infatti una riflessione su quelle domande che nella vita non trovano immediatamente una risposta se non dopo un certo periodo. Una ricorsività di parole e suoni strappati da una situazione definita, ma impresse nella mente come pensieri morbosi e insistenti. Viene a strutturarsi una temporalità ciclica che però non ammette somiglianza alla ripetizione, memore del pensiero di Deleuze:

La ripetizione come comportamento e come punto di vista concerne una singolarità impermutabile, insostituibile [...] Ripetere è comportarsi in rapporto a qualche cosa di unico o di singolare, che non ha uguale o equivalente. E forse codesta ripetizione come condotta esterna riecheggia per proprio conto una vibrazione più segreta, una ripetizione interiore e più profonda nel singolare che l'anima. La festa non ha altro paradosso apparente: ripetere un «irricominciabile». Non aggiungere una seconda e una terza volta alla prima, ma portare la prima volta all'ennesima potenza.²⁸

²⁶ Ruggero Bianchi, *Falso Movimento. Spostamenti progressivi del teatro*, «Quarta Parete - quaderni di ricerca teatrale», n. 7/8 (1983), p. 178.

²⁷ Per maggiori approfondimenti cfr. Valentina Valentini, *La Camera Astratta*, Ubulibri, Milano 1988.

²⁸ Gilles Deleuze, *Différence et Répétition*, PUF, Paris 1968, [trad. it. Giuseppe Guglielmi, *Differenza e Ripetizione*, Il Mulino, Bologna 1971, p. 10].

L'incorruttibilità dell'ambiente digitale

Gli spettacoli analizzati fin'ora sono informati delle proprietà degli ambienti tecnologici di riferimento. La prossimità intima tra gesto e suono garantita dagli strumenti acustici (*Armoniche, Blasen, Macchine sensibili*) genera uno spazio-mondo asservito alle funzioni vitali dell'organismo. L'impressionabilità chimica della pellicola ortocromatica (*Armoniche, Blasen*) sostanzia una dimensione alchemica governata dall'azione della luce, memore del cinema d'avanguardia. La polarità positivo-negativo soggiacente al funzionamento dell'energia elettrica, la stessa che alimenta il dispositivo ottico-sonoro di *Blasen*, modella le impronte di un soggetto che si assolve per contatto, come in un *rayograph*. La leggerezza, la possibilità di riscrivere il nastro, il meccanismo della diretta proprie delle tecnologie elettroniche, precipitano in una concezione del tempo circolare che si fa tutt'uno con lo spazio (*Opmet, Perdutoamente*).

Questa concezione della tecnica come orizzonte di senso e sperimentazione, erede delle lezioni delle avanguardie storiche, sembra trovare per Michele Sambin un punto di arresto con la comparsa del personal computer.²⁹ Non perché manchino invenzioni interessanti della compagnia in ambiente digitale, ma perché la potenza di calcolo e l'esattezza procedurale dei software non si configurano come stimolo per l'approccio concettuale dell'artista.

A cavallo tra i due millenni, i principali motori di senso per gli spettacoli della compagnia divengono i contesti artistici o sociali, i testi drammatici, le architetture degli spazi. Negli anni Novanta prendono il via i progetti laboratoriali nel carcere di Padova che hanno dato vita a spettacoli bellissimi come *Blu di Giotto | Medit'Azioni* (1994). Sono gli anni in cui la compagnia si misura con testi drammatici di grande respiro, come *Fuore de mi medesimo* 1991 ispirato ai testi di Ruzante, le *Baccanti* (1997), e con l'opera musicale con spettacoli come *Barbablu* (2000).

Dagli anni 2000 la compagnia assume drammaturgicamente gli spazi che abita, ossia è l'architettura e la specificità dei luoghi a costituirsi come motore di senso e principio compositivo per opere site specific.

Per fare qualche esempio, in *La On son stato io me* (2003), tratto da *Il reduce* Ruzante e dedicato alla morte del padre di Sambin, la simmetria delle mura cinquecentesche padovane dà forma alla struttura drammaturgica. In *DEFORMA* (2007-2009) sono i diversi luoghi del Teatro delle

²⁹ Nel corso dell'intervista effettuata il 10 Settembre 2017, Studio Michele Sambin, Padova, l'artista sostiene che le elaborazioni di calcolo del computer automatizzano certi effetti o processi, lasciando poco spazio all'errore e all'intervento umano, per tale motivo risultano per Michele Sambin meno interessanti rispetto ad un approccio artigianale sul mezzo.

Maddalene di Padova, sede di ricerca della compagnia dal 1995 al 2012, a distillare una drammaturgia diffusa, dedicata alla musicista Teresa Rampazzi. In *Stupor Mundi* (2004), dedicato a Federico II, i bastioni del Castello Maniace di Ortigia a Siracusa divengono la sede per una drammaturgia itinerante installata su linguaggi compositi e stratificati.

Spettacoli questi che non mancano di approntare soluzioni poetiche, drammaturgiche e scenotecniche di ampio respiro tanto da meritare un maggior approfondimento. Tuttavia spettacoli che assolvono la tecnologia al servizio di terreni concettuali stimolati da altri fattori.

Nel contesto più ampio delle pratiche teatrali nazionali e internazionali, la transizione tra i due secoli e tra analogico e digitale è caratterizzata da un misto di fascino e timore per le sofisticate tecnologie di manipolazione del vivente (biotecnologia, ingegneria genetica) e quelle di elaborazione e trasmissione delle informazioni (informatica, realtà virtuale, intelligenza artificiale). La compagnia Società Raffaello Sanzio ad esempio, inneggia all'iconoclastia "come bisogno di purificare il mondo occidentale dal linguaggio, dai codici prospettici, dalle immagini, dalla tradizione visibile e del realismo ottico".³⁰ È in quest'ottica che la Società si scontra con i grandi classici della storia del teatro d'Occidente: *Amleto. La veemente storia di un mollusco* (1992), *Orestea una commedia organica?* (1995), *Giulio Cesare* (1997). Spettacoli dominati da un testo verbale incarnato e risputato dal corpo degli attori e della scena. Sul versante opposto, la fascinazione per la commistione uomo/macchina di matrice postumanista si riversa in una celebrazione edonistica di un corpo-periferica, un sistema aperto e in continua mutazione che deliberatamente rinuncia a dimorare in qualsiasi soggettività definita. *Epizoo* (1990) di Marcel·li segna forse il punto limite di questa ipertrofia del soggetto. In questo spettacolo il corpo dell'artista Marcel·li diviene un'interfaccia azionata dagli spettatori, i quali si fanno produttori e carnefici del suo corpo e testimoni della trasformazione alla nuova carne.³¹

Questo fascino per l'estetica *posthuman* che spinge alla dismissione di barriere tra ambiente, corpo e cervello (Robert Pepperell)³² e tra genere,

³⁰ Cfr. Valentina Valentini, *Dopo il teatro moderno*, Politi Editori, Milano 1989, p. 146.

³¹ Con questa espressione si intende rinviare alla trilogia di David Cronenberg *Videodrome* (1983), *Il Pasto Nudo* (1991) ed *eXistenZ* (1999), che negli stessi anni al cinema conduceva una riflessione sul postumano, la commistione tra le tecnologie e l'umano, in una prospettiva *cyberpunk* a tratti distopica e tratti deterministica. Per maggiori approfondimenti cfr. Maico Morellini, *David Cronenberg, La nuova Carne*, «Nocturno», n.143, 2010.

³² Cfr. Robert Pepperell, *The posthuman condition*, Intellect Books, London 1995.

razza, organico e inorganico (Haraway)³³ per Tam Teatromusica è un terreno già battuto nel decennio precedente. Negli anni '90 se ne ritrova un'eco nello spettacolo *A.* (1995) di e con Pierangela Allegro pensato come autoritratto:³⁴ Il corpo nudo della performer, rivestito di piante e altoparlanti, diventa un'interfaccia di pulsioni, desideri e input tecnologici. L'attrice sceglie la voce come punto di partenza per autoritrarsi, dando forma a pensieri, cantati, ispirati e soffiati. È una voce però che nello stesso tempo deraglia e si infrange con gli altri dispositivi scenici, si camuffa dell'artificiale. È infatti una voce dal vivo ma anche pre-registrata, compresenza di diversi tempi del soggetto, passato e presente in continuo divenire.

Tuttavia, dopo circa un ventennio di sperimentazione tecnologica, la comparsa del digitale per Tam Teatromusica e in particolare per Michele Sambin segna un particolare momento di crisi per quell'attitudine a "manomettere la macchina". Nonostante il digitale consenta di automatizzare possibilità precedentemente sperimentate dalla compagnia con strumenti analogici, l'interesse di Michele Sambin resta infatti ancorato ad un approccio artigianale che possa schiudere l'errore, l'imperfezione, il tremolio della precarietà umana. È su queste premesse ad esempio che mette a punto la tecnica del *digital painting*. Il principio del *digital painting* impiegato in diversi spettacoli (*La On son stato io me* 2003, *Stupor Mundi* 2004, *Tutto è vivo*, 2006, *DEFORMA* 2007-2009) è quello di utilizzare un software comune come Photoshop, usando il *canvas*, ossia l'area di lavoro del programma, come un output video a coprire la scena. Il risultato è che l'intera scena diventi una tavolozza da dipingere in tempo reale.

Come spiega la studiosa Cristina Grazioli, con la tecnica del *digital painting*, Michele Sambin volge lo sguardo: «alla pittura immateriale che si compie sotto gli occhi dello spettatore, ma della cui sostanza di pura luce al termine delle performance non resta traccia».³⁵ Scomparsi i supporti e con essi la corruzione della materia sottoposta allo scorrere del tempo, l'effimero sotteso al codice binario del linguaggio digitale si trasforma in

³³ Donna Haraway, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York-London 1991, [trad. it. Liana Borghi, *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli, Milano 1995].

³⁴ Lo spettacolo è realizzato per la quarta edizione del "Linguaggio della Dea", manifestazione ideata da Ermanna Montanari per Ravenna Teatro, che prevedeva appunto uno spazio chiamato "Autoritratti".

³⁵ Cristina Grazioli, *Tam Teatromusica*, «Nuovo Teatro Made in Italy», <<https://nuovoteatro-madeinitaly.sciami.com/tam-teatromusica-biografia-opere/>>, consultato il 12/12/2020.

una riflessione sull'ineffabilità dell'essenza delle cose, ma non si dispone più come principio costitutivo delle opere.

Semmai, l'estemporaneità di intervento sull'immagine offerta dai dispositivi digitali apre una nuova direzione di ricerca per la compagnia che ha come oggetto e soggetto la pittura in sé. Dipingere, oltre ad essere una pratica costante di Michele Sambin nella sua attività extra-teatrale è un'azione frequente negli spettacoli della compagnia, come ad esempio in *Sogno di Andrej* (1999) ispirato alla figura del pittore medioevale Andrej Rublev; nonché coadiuvante la fase di concepimento delle opere, numerosi sono infatti i bozzetti delle scene dipinti ad acquerello.³⁶ La possibilità di poter dipingere con la luce offre l'occasione per trasportare sulla scena i mondi visionari di artisti che nel corso del Novecento hanno sperimentato nuovi linguaggi nel campo delle arti visive, attraverso una trilogia dedicata a Chagall (*Anima blu*, 2007), a Picasso (*Picablo*, 2011), e a Klee (*Verso Klee*, 2014).

La trilogia dà corpo e movimento alle grandi opere di questi artisti, caratterizzati da una drammaturgia multimediale complessa, sia da un punto di vista tecnologico che plastico-sonoro. In *Picablo* ad esempio, grazie alla collaborazione tecnica di Alessandro Martinello, nuovo membro di Tam Teatromusica e performer dello spettacolo, il controller Wiimote del Nintendo Wii viene utilizzato non solo come dispositivo per dipingere la luce in scena in tempo reale, ma anche come strumento di controllo per la musica elettronica. Grazie ai sensori di movimento dello strumento l'azione del dipingere passa dalla tavola grafica (strumento utilizzato fino ad allora) alla scena totale. Il pittore digitale lascia la postazione tecnica in regia per entrare nel vivo della scena dipingendo e interagendo con luci e suoni nello spazio tridimensionale, così come Michele Sambin con questi tre spettacoli lascia il teatro e la compagnia Tam Teatromusica³⁷ per affondare nuovamente le mani nelle maglie pulsanti della materia.³⁸

³⁶ Per una disamina dei rapporti tra la pittura e la ricerca di Tam Teatromusica si rimanda a Antonio Attisani, "Rinascita del teatro dallo spirito della musica", in Fernando Marchiori cit., pp. 65-87.

³⁷ Per maggiori informazioni sulle attuali produzioni e attività della compagnia diretta da Flavia Bussolotto cfr. <<http://www.tamteatromusica.it/>> , consultato il 10/05/2021.

³⁸ L'attività di Michele Sambin cfr. <<https://www.michelesambin.com/>>, consultato il 10/05/2021.