Il Gruppo Altro

Il gruppo Altro si costituisce, dopo una serie di riunioni, nella primavera del 1972 con alle spalle, nel tempo, alcune esperienze che hanno determinato ideologicamente e operativamente alcune scelte fondamentali per il lavoro che si andrà delineando.
Una parte del gruppo proviene dal Corso Superiore di Comunicazione Visiva e Disegno Industriale di Roma, professori e allievi, dove si è sviluppata una ricerca teorica e pratica sulle possibilità di una comunicazione complessa e ambigua, onde aumentare e allargare i dati d'informazione, sottraendola ai condizionamenti dei mass-media e andando a rintracciare in esperienze dell'avanguardia storica, soprattutto nel periodo del costruttivismo e del Bauhaus, alcuni precedenti, tali da risultare non tradizione passiva e inoperante, ma momento ancora attuale e presente. (Rassegna dell'Istruzione Artistica, numero dedicato al Corso Superiore, luglio-dicembre 1972, anno VII, n. 3/4).
Un'altra esperienza che confluisce nel gruppo, per ragioni di collegamento e di rapporto, proviene dalle ricerche degli architetti di « Corso Vittorio », che hanno svolto una serie di analisi sul concetto di spazio e dei suoi rapporti col visivo (Grammatica 3).
Queste sono, nella prima fase di costituzione e di elaborazione, le provenienze e le tematiche di origine che danno ragione al raggrupparsi intorno ad una tesi di lavoro, che si propone prima di tutto come collettiva, di gruppo e poi di sperimentazione sulle problematiche del linguaggio creativo inteso in un senso lato, senza suddivisioni in codici specifici.

Il problema di fondo investe ancora la comunicazione e tutto ciò che ad essa è inerente, nella negazione più totale dei procedimenti in uso nelle comunicazioni di massa e soprattutto nelle tecniche dei mass-media.
Le proposizioni avanzate per una sperimentazione di forme di comunicazione complessa e ambigua si basano su possibilità emergenti da letture diversificate e variate, utilizzando più meccanismi di informazione, provenienti da punti diversi e sovrapposti con ritmi propri, interferendo costantemente nella loro logica d'esistenza, scomponendoli e ricomponendoli secondo leggi rigorosamente arbitrarie. La carica d'ambiguità così ottenuta non riguarda solo la forma del messaggio, ma soprattutto l'uso dei significati, dei simboli e dei materiali logici scomposti e frantumati fino a perdere la loro identità e la loro specificità di codice.
E proprio sulla dissoluzione dei codici settoriali si appunta la ricerca fino ad arrivare a quell'idea di intercodice, ragione del lavoro del gruppo.
Una esperienza teatrale precede la nascita del gruppo e coinvolge buona parte dei futuri componenti di questo, nel luglio del 1970.
Si tratta di « Kombinat Joey » rappresentato al Teatro Abaco a Roma.
Il caso di Joey, un bambino americano affetto da autismo estremamente grave, curato dallo psicoanalista Bruno Bettelheim, era nelle forme in cui si presentava (il bambino credeva di essere una macchina e tutte le sue reazioni erano condizionate da questa situazione di « bambino meccanico ») l'occasione per una prima verifica di talune delle proposizioni avanzate.
Gli spettatori venivano a trovarsi all'interno del cervello del bambino e dall'interno vedevano e percepivano le reazioni e le azioni di questo.
Le tematiche della comunicazione complessa e ambigua tendono ora a spostarsi da enunciati che riguardano fondamentalmente problematiche della comunicazione visiva sul terreno del teatrale, un problema creativo che investe più codici linguistici.
« Kombinat Joey » con la sua mescolanza di mezzi (film a 16 mm. e a 32 mm., proiezioni, giochi di ombre, costruzioni di macchine, pareti di gomma dilatabili, specchi mobili) e con la sua idea di spazio teatrale (abolizione della scena frontale, percorrenza totale dello spazio, pressione fisica e psicologica sugli spettatori) e con il suo uso di materiali sonori (nastri, manipolazione di testi, contaminazione dei materiali linguistici) rappresenta già un momento avanzato di quello che sarà la sperimentazione di « Altro ».
Affermeremo in « Grammatica 4 », dedicata allo spettacolo, le ragioni: « prima la più importante la verifica di un lavoro collettivo, che trova la sua origine in precedenti esperienze, ma non ancora espresse in termini creativi... ».
« Poi la ricerca delle possibilità di un lavoro interdisciplinare, che si ponga come fine la realizzazione di un'operazione creativa complessa. Tale non già di essere la somma dei vari parametri linguistici, bensì la loro fusione fino a determinare una struttura linguistica nuova e diversa » e ancora: « La manipolazione della memoria e la molteplicità della comunicazione ambigua fanno sì che per teatro non s'intende più un messaggio trasmesso con tecniche verbali e mimiche in uno spazio tridimensionale, ma una azione complessa durante la quale le diverse componenti concorrono a realizzare un continuum spaziale non definito, non finito, costantemente variabile: cioè una struttura artificiale, ritmica, mentale ».

Altro gesto

Fissata la sua sede in Vicolo del Fico 3, in un quartiere della vecchia Roma, un ampio locale che permette tutta una serie di attività di ricerca, il gruppo decide di realizzare la sua prima esperienza di verifica avendo determinato ormai due presupposti fondamentali per svolgere lavoro creativo: gruppo e intercodice.
« *Lavoro di gruppo*, significa sostituire il più possibile all'intervento del singolo quello del gruppo anche nei singoli codici specifici: spazio, visione, lingua, ecc. Si elaborano, perciò, tecniche di lavoro creativo di gruppo per ciascun codice, mentre le specializzazioni personali devono tendere sempre più a ridursi a fatti ausiliari ».
« *Lavoro intercodice* non significa semplicemente sovrapposizione e giustapposizione degli interventi (sia pure di gruppo) nei vari codici. Di norma, quando i codici si sovrappongono, accade che si elidano o lottino per prevalere: ma non perdono specificità. Invece, lavorando intercodice, la specificità deve andare perduta e i singoli codici devono finire per distruggersi in quanto linguaggi isolati, smontando l'illusione della loro autonomia e avvicinandosi sempre più al reale funzionamento della mente. Infatti la mente funziona "intercodice" fin dalla nascita e l'isolamento dei singoli specifici è un'operazione artificiale ».

Questi due punti saranno costantemente la base teorica, subendo il primo, quello del lavoro di gruppo, una serie di verifiche operative con varianti di esperienza e rimanendo il secondo inalterato, come dato teorico creativo fondamentale.

Altro Gesto si presenta come un'idea/mostra basata sull'analisi di tre gesti, giudicati dal gruppo come simbolici di situazioni alternative alla comunicazione di massa.
Si tratta ancora di individuare quei canali attraverso i quali la creatività collettiva e individuale possa esprimersi senza i condizionamenti della società del consumo.
Il tema di partenza risente ancora delle idee e delle esperienze precedenti la costituzione del gruppo, anche se incominciano ad emergere materiali e momenti nuovi.

I gesti individuati sono tre: il gesto del gioco e del lavoro manuale artigiano, il gesto teatrale e il gesto impossibile.

Il lavoro di elaborazione e di progettazione, come è ampiamente documentato nel libro, usa tutta una serie di metodologie di ricerca, talune già sperimentate in precedenza, altre elaborate nel corso dell'esperienza, che traggono la loro origine da una libera interpretazione dei meccanismi dell'associazione psichica o di materiali verbali o di materiali d'immagine.

Lo spazio articolato in tre ambienti corrisponde alla pianta del locale e viene modulato secondo le esigenze dei gesti analizzati.

Nel primo « le vele », grandi strutture di metallo mobili e agibili dagli spettatori, propongono un tipo di percorso adeguato ai contenuti e alle immagini del gesto del gioco e del lavoro. Gesti manuali, creatori di libere azioni o di liberi oggetti, determinati soprattutto dalla manualità pretendono anche da parte dello spettatore una partecipazione fisica, una lettura a livello percettivo, una struttura dello spazio mobile e variata. E sono « le vele » con i loro spostamenti a costringere il visitatore ad una costante attenzione mentale per la varietà dei messaggi e delle immagini visive unificate da un'impaginazione grafica che nel diversificarsi della dimensione delle immagini e delle grandezze tipografiche dei caratteri preannuncia un ambiguo cammino di comunicazione.
Si va da un massimo d'informazione ad un minimo: quasi di preparazione al secondo ambiente dove, tra due pareti di gomma nere e strette e di difficile passaggio, il visitatore si trova ad intravvedere in alto, sul soffitto, un groviglio di nastri con scritte fosforescenti componibili secondo l'angolo della lettura e capaci di dare ogni volta una comunicazione diversa.
E' il gesto teatrale: un percorso obbligato per i movimenti e distorto nei significati, quasi a rappresentare una situazione arbitraria imposta, ma capace già di preparare quel momento del mentale che produrrà il gesto impossibile. E' la necessaria fase della concentrazione, qui addirittura fisicizzata, che permette poi lo scarico della tensione nel gesto assurdo: nel momento senza significato di comunicazione o con il massimo di comunicazione perché l'ambiguità è totale e ogni messaggio è possibile.
Il terzo ambiente, quello del gesto impossibile è una serie di proiezioni che vengono deformate passando attraverso un prisma ruotante che le indirizza in modo diversificato a livello di percezione contro le pareti dell'ambiente e le immagini sono scelte tra quelle che propongono o nel senso fisico o nel senso mentale o nel senso politico o nel senso creativo situazioni impossibili a registrarsi nei canali della logica razionale.
La mostra è come un manifesto/dichiarazione dei modi e dei territori che il gruppo intende usare e percorrere alla ricerca di quell'intercodice che si preannuncia come un momento di intensità creativa mai raggiunta.
Era nella logica e nelle speranze di quegli anni un tale progetto che si proponeva di rivalutare e di incrementare il creativo, non già in opposizione al politico ma in simbiosi, non rifiutando, come allora si andava proclamando il terreno del fantastico a totale favore del concreto operare: come se la trasformazione della società potesse arrivare solo dal frenetico attivismo sociale a detrimento del fare creativo.
Il gruppo si poneva quindi in contrapposizione al puro politico proclamando il proprio fare politico, soprattutto sul terreno del creativo: un creativo nato come modo di fare politica nel riaffermare il lavoro di gruppo e la sfiducia nello specialistico dei singoli codici.

Altro Merz

Nel manifesto dello spettacolo viene definito mostra/spettacolo da/di Kurt Schwitters.
La prima elaborazione di tale progetto prevedeva l'idea di una mostra di materiali provenienti da K. Schwitters dai suoi libri, dalle sue poesie, dalle sue idee di teatro, dal suo Merz (collage Merz, poemi Merz, Merzbau) che, di sera in sera, potessero essere usati per uno spettacolo, con una combinatoria sempre variata.
Questa idea, la partenza del lavoro, prevedeva un computer che mediante l'uso di una serie di schede, combinasse l'insieme dello spettacolo, determinando la sequenze, gli ingressi, le luci, il suono secondo una programmazione di partenza. E il progetto, in una prima fase, seguì questa ipotesi fino a quando una serie di verifiche lo rivelarono impossibile per la situazione allora dei computers in Italia e per l'alto costo che si prospettava.
Il gruppo allora abbandonò l'idea del magazzino dei materiali e utilizzando come struttura portante la registrazione della lettura dell'« Ursonate » fatta da Schwitters stesso per talune parti e da suo figlio Ernst per il totale e i molti materiali e idee di Schwitters soprattutto la poesia « Anna Blume » e il racconto « Auguste Bolte », costruì uno spettacolo, che portava nel teatrale parte delle idee realizzate nella mostra del Gesto.
La scelta di Schwitters era causata dalla evidente personalità intercodice dell'artista, dalla sua capacità di trasferire l'idea Merz (l'uso di materie, oggetti, materiali, parole consunte dall'usura quotidiana) da un codice linguistico ad un altro, senza nessun senso di specificità e nessun bisogno di mantenere i caratteri loro propri per realizzare una idea di creatività totale: Merz.
Altra ragione della scelta fu la costante contaminazione che l'artista aveva fatto tra i principi del dadaismo e la pratica del costruttivismo: stravagante fusione tra due avanguardie all'apparenza le più opposte tra loro.
Ma tutto questo veniva a coincidere con una serie di tesi elaborate dal gruppo precedentemente e nel corso del lavoro di preparazione dello spettacolo. Si confermavano così alcune ipotesi operative di partenza e si individuavano alcune categorie progettuali, destinate a diventare una serie di costanti all'interno del gruppo.
Il « grottesco astratto », le « banalitaten » e l'« astrazione analitica « si concretizzano, in questa esperienza come nuove possibilità linguistiche e come modi dell'intercodice, applicato al teatrale.
Ma perché il teatro come verifica dell'intercodice? Il teatro, come confluenza di codici diversi, si presenta ed è un vuoto da riempire, un codice complesso al massimo grado di dissoluzione e con leggi ormai prive di valore: una convenzione tale da permettere il massimo della libertà.
Delle categorie operative: il « grottesco astratto » derivato da alcune teorizzazioni di Schlemmer e da alcune rivisitazione della dinamica del cinema muto (Buster Keaton soprattutto) assume un carattere determinante nel qualificare gli interventi degli attori che vengono assunti nello spettacolo, con i loro tic di movimento e con le loro caratteristiche fisiche e inseriti nell'azione come i materiali reali nei collages di Schwitters. Diventano un biglietto del tram, un frammento di manifesto, una vecchia ruota di bicicletta.

Le « banalitaten », termine usato da Schwitters, per definire una sua produzione letteraria, sono risolte come recupero del linguaggio quotidiano o del gesto abituale, estrapolato dal contesto che lo produce e introdotto, così come si presenta, nel tessuto del dialogo o dell'azione teatrale.
L'« astrazione analitica » parte da analisi realizzate mediante movimenti o luci o immagini su forme elementari di comunicazione: segni geometrici, ombre, oggetti bidimensionali, o altro di povera o semplice materia, che si concretizzano in una sequenza di momenti visivi, strutturati rigorosamente da un ritmo. Così ad esempio la luce assumerà modi e problematiche del suono o del movimento modificando le proprie caratteristiche di codice per trasformare i propri procedimenti secondo leggi difformi dalla sua struttura. Si produrranno in questo senso una serie di allagamenti e di invasioni da un campo all'altro fino a far perdere totalmente i connotati di partenza.
Con Merz il gruppo costruisce uno spazio contenitore (come già in precedenza era avvenuto in Kombinat Joey) percorribile in senso longitudinale dagli attori con una struttura centrale: supporto di volta in volta delle varie macchine necessarie all'azione. Sperimenta inoltre l'uso di proiezioni e di film, l'utilizzazione di materiali « poveri » per attuare esperienze di movimento (corde, legni, velatini) la scomposizione del materiale sonoro e l'uso dei fonemi come tecnica di improvvisazione, la collaborazione di musicisti come Aldo Clementi e Walter Bran-

chi per determinare i ritmi sonori, ma anche visivi dell'azione, l'uso di filtri per deformare l'immagine o renderne più complesse la sua comprensione e il lavoro di gruppo per l'elaborazione dei testi.
Nasce sempre con Merz un nuovo problema: quello dell'uso degli « attori » intesi non già come normalmente il teatro richiede, ma come elementi diversi in una azione che non vuole più essere « teatro ».
Si tratta di individuare i modi e le tecniche per utilizzare chi non è disponibile al ripetitivo puro di un testo, ma deve agire macchine astratte, muoversi con modi e tempi diversi, dire testi o fonemi secondo ritmi che nulla hanno a che vedere con la normale dizione.
E se sembra facile, non lo è, elaborare azioni fisiche: difficile diventa dare a queste un carattere e un ritmo e un tempo che si integrino nella più generale economia dell'azione totale.
Si tratta quindi di estrarre dalla singola personalità di chi agisce quel tipo di movimento, quel dire, quel fare che non sono diversi da quanto risulta dalle loro personalità, ma sono una consuetudine di atteggiamenti, vitalizzati e strutturati in modo diverso dalla tensione dell'azione. Chi agisce insomma nello spettacolo riporta i suoi tic, i suoi lapsus, le sue « banalitaten » ad un tale grado di tensione da renderli astratti Allora tale concentrazione produrrà una mobilità e un fare e un dire che si integreranno totalmente nel moto delle macchine e delle strutture senza più creare interferenze e dislivelli. Così la struttura intercodice sarà anche riuscita ad assorbire il materiale più riottoso a seguire le sue leggi: quello umano.

Altro Experimenta

Dopo Merz, nella discussione critica che segue l'esperienza, il gruppo prende in esame le problematiche della progettazione e decide di iniziare una nuova fase di lavoro, che consenta un modo diverso di operare del collettivo.
L'analisi verte in modo particolare sulle procedure di ideazione e di progettazione realizzate da un gruppo particolarmente numeroso ed eterogeneo e di conseguenza sulle difficoltà che sorgono a far funzionare il lavoro creativo.
Si decide quindi di partire da progetti individuali, ben definiti in fase di proposta iniziale per realizzare una serie di ricerche sulla deformazione intercodice dei linguaggi, da unire tra di loro in sequenza, senza una logica di concatenazione.
In un secondo tempo raggruppare operativamente, intorno a queste idee di partenza, un piccolo nucleo di operatori, così da raggiungere una maggiore elasticità di lavoro.
Experimenta è il risultato di tale esperienza: cinque azioni di analisi linguistica, alcune risolte come proposte individuali, ma tutte poi sottoposte ad un lavoro di gruppo e nelle fasi di successiva elaborazione e nell'esecuzione. Vera operazione di laboratorio, dove l'azione teatrale è la verifica operativa di una serie di ipotesi avanzate in sede di progetto.
In pratica si prendono in esame alcuni principi teorici emersi nelle discussioni preparatorie riguardanti problematiche di dinamica fisica, di suono, di frantumazione dello spazio, di interferenze sull'immagine. Si analizzano i disturbi della comunicazione, le difficoltà del messaggio, le debolezze della logica per poter elaborare tecniche e strumenti da utilizzare poi in un'azione più complessa e da realizzarsi successivamente.
Experimenta, anche se si presenta come uno spettacolo bene definito nei suoi termini, è un'apertura teorica e pratica per nuove forme di azione.
Basta indicare i due momenti di « Frantumi »: la misurazione assurda e lo spazio-telo generatore di forme geometriche e di frammenti umani, che troveranno poi modi di attuazione diversa in « Zaum » e in « ICS ».
Questa continuità delle esperienze è una delle caratteristiche del gruppo, che non risolve in un singolo spettacolo una ricerca linguistica, ma tende a prolungarla in tempi diversi in modo tale da poterla considerare un continuum che si snoda nel tempo con un ritmo ininterrotto e con modificazioni prodotte dalle verifiche effettuate, che possono essere anche spettacoli o mostre, ma che sono però soltanto fasi momentanee di sintesi operative.
Dal lavoro appena concluso, che aveva messo l'accento sul movimento e sulla dizione, risulterà evidente la necessità di un approfondimento non solo teorico di tali problemi.
Così il gruppo decide di promuovere un'attività didattica che da un lato prepari l'immissione nel lavoro collettivo di nuovi elementi scelti e preparati da un corso di apprendistato e dall'altro permetta di approfondire in modo pratico e finalizzato le ragioni e le possibili correzioni di taluni difetti d'impostazione nel lavoro teatrale, emersi durante la pratica degli spettacoli.

Altro metodo didattico

Per la durata di due mesi, con l'intervento di specialisti esterni e di alcuni membri del gruppo, si sviluppa un'attività didattica secondo modi e teorie elaborate nelle precedenti esperienze operative, ma anche e soprattutto da idee e sollecitazioni nate dalle esperienze quotidiane del gruppo di lavoro. Il movimento, il suono, l'immagine, il visivo vengono sottoposti ad una costante analisi intercodice e mediante esercitazioni pratiche, che partono dai dati noti sempre rimessi in questione, si trovano una serie di varianti metodologiche che hanno la loro origine nelle frequenti infiltrazioni che codici diversi o opposti operano sul codice preso in esame. Si allarga così il campo delle possibilità operative e si affinano nello stesso tempo le capacità d'azione di chi dovrà poi operare concretamente nelle azioni del gruppo.

Altro Zaum

Nasce dalla fusione di due progetti « Locus Solus » da Roussel e « Zaum » da Chlébnikov.
Sono due punti di riferimento, due citazioni, poiché si vuole raggiungere un risultato « transrazionale ».
Non si riconosce il confine tra mondo razionale e mondo irrazionale, che vengono intesi come unicum spazio-temporale, di cui l'azione rappresentata è vista come una delle possibili traiettorie.
Questo incontro tra due tradizioni, tra loro all'apparenza lontane, come il futurismo russo e il presurrealismo è uno dei punti fondamentali nella teorica del gruppo. E' la confluenza tra due momenti della ricerca del mondo contemporaneo, conciliati tra loro, non già dalla sovrapposizione degli opposti, ma dalla scoperta degli spazi vuoti determinati dai contatto, dalle interferenze emerse, che permettono una serie di metodologie di rappresentazione: tali da definire in maniera sempre più chiara il concetto di intercodice.
E' uno degli spettacoli più complessi del gruppo.
L'elaborazione delle quattro sezioni, nelle quali era articolato, ripropongono taluni temi già affrontati e molte novità.
Chlébnikov offre la possibilità di usare il concetto di misurazione spaziale applicato prima al tempo, poi al suono e alla luce.
Lo spazio, nel quale si svolge l'azione, è costituito da sette strutture metalliche mobili e variabili: tutta la prima sezione dello spettacolo sarà costituita dal montaggio di queste strutture, dalla misurazione dell'ambiente che racchiudono, dalle varianti di movimento che offrono e dalle varianti di utilizzo che permettono.
E' un design astratto che costruisce lo spazio scenico, lo illumina, lo frammenta (mediante velatini applicati), lo agisce.
Sono dei « mobiles/stabiles » che intervengono e con la loro presenza e con la loro azione. Lo Spazio Intercodice incomincia

a definirsi non più come un contenitore di movimenti o di macchine, ma come un'entità pluridimensionale e operativa ai fini della rappresentazione.
Il progetto delle strutture è la conseguenza, non la partenza, di una serie di operazioni che hanno definito la necessità di una tale spazialità. L'azione non si inserisce in uno spazio, ma uno spazio diventa movimento, suono, luce, filtro.
Il tubo che era supporto, emette suoni, produce luci, nasconde gli attori.

La dimensione così creata è aperta ad ogni sollecitazione visiva e sonora e determina la costruzione delle varie fasi dello spettacolo.
La misurazione eseguita dal misuratore e dal suo assistente aggiunge, riprendendo un tema del grottesco astratto, una lettura in termini irrazionali del tempo storico. Gli avvenimenti, la loro data sono la risultante di misure metrico-decimali, realizzate con una serie di strumenti aleatori.

Lo spazio diventa scansione storica, ma arbitraria.
Si delinea una trama di falsità scientifiche, che tendono alla costruzione di una sequenza di movimenti e di tempi e anche di racconti, fino a giungere con « Acqua Micans » e gli « Episodi » a due momenti di massimo intercodice.

La danzatrice (da Roussel) che agisce il suo suono, attivandolo col movimento mediante fili armonici, è un esempio di quella interferenza tra codici diversi, che produce una nuova struttura linguistica.
Con gli « Episodi » (una serie di citazioni estratte ed astratte dal loro contesto) si realizza una sequenza di sovrapposizioni e di ripetizioni che svuota l'idea teatrale di ogni valore di comunicazione, per trasformarla in puro ritmo.

Ritmo che ha un diagramma costantemente discontinuo e irregolare ed è costruito non solo dal susseguirsi e il ripetersi delle azioni e dei testi, ma anche dall'alternarsi di staticità e dinamicità, di luce e ombra in un tessuto reso ancora più complesso dalla variabilità dei percorsi.
Qui una serie di velatini introduce un'idea del filtro, che è forse una costante nelle esperienze del gruppo Altro. L'invisibile è presente e agisce ed è nel ritmo, anche se è percepito visivamente come negativo.

Si verifica inoltre e si approfondisce l'idea di ripetizione, come modo nuovo di considerare il ritmo per giungere alla costruzione di una struttura nel tempo, scandita dai ritorni della memoria, dal sovrapporsi di azioni simili o anche parallele fino a giungere al massimo di coagulo dei materiali, per poi ridurre di nuovo i nodi alla semplice dimensione di un filo.

Altro Ics

Ha un preciso riferimento ad « Experimenta » come tipo di spettacolo, ma rispetto a quello una maggiore complessità derivata dal modo come si è elaborata e progettata la struttura portante. Non è più una sequenza di azioni, pura successione con un montaggio semplice, ma è un sovrapporsi ed un ripetersi di più momenti, unificati dal sonoro e da un elemento spaziale: la parete di fondo dai cui buchi di diametro variato escono in tempi diversi una serie di oggetti, che determinano una dimensione temporale dello spazio con azioni plastico-astratte ad intervalli irregolari, fino ad arrivare al finale: che è un riempimento totale dello spazio scenico (carte, ovatta, palle da ping pong, plastiche) in contrasto con il nero della scena.
Unica variante ad un clima generale di « astrazione analitica » « la folle conferenza sullo spazio » dove un clown conferenziere introduce un elemento di « grottesco astratto », tentando di condurre una conferenza sulla « gestalt », basata su una serie di diapositive che si ribellano alla sequenza e producono una variabilità di immagini in contrasto con le parole del conferenziere.

ICS ha uno spazio frontale rispetto agli spettatori, come un altorilievo, dal quale emergono di volta in volta gli elementi dell'azione (schermi, filtri, pareti mobili, attori, telai lignei, materiali vari, « mobiles ») in un continuo allargamento e restringimento della dimensione, fino al totale riempimento del finale.
Il sonoro, con le sue fascie d'intervento, opera la saldatura tra le varie situazioni più volte ripetute, quasi a porsi come struttura portante sul visivo.

E' una proposta di esperienze linguistiche, una serie di verifiche di possibilità d'azione, un campionario, se vogliamo, di procedimenti intercodice: ma questo catalogo, questo manuale dell'intercodice ci riporta ancora alle categorie definite precedentemente, che possono ormai essere considerate gli elementi stabili di una struttura, che offre una massima variabilità di utilizzazione per un intervento teatrale.
ICS oltre ad essere una verifica è anche un'esperienza fondamentale per meglio comprendere le necessità di una interpretazione fisica e mentale da parte di chi si trova nell'azione.
Inoltre la comprensione di alcuni punti di questo spettacolo, quasi accenni per un ulteriore approfondimento progettuale a venire, permette di individuare un ampliamento delle conoscenze teoriche del gruppo con la scoperta di nuovi temi d'indagine.
La ripetitività delle azioni, che nel riproporsi, si modificano, e un accentuato e più approfondito uso dei filtri propongono una tematica nuova all'interno del lavoro del gruppo.
Il rapporto tra visibile e invisibile, il passagggio da una bidimensionalità ad una tridimensionalità, la percezione del pieno e il suo successivo appiattimento risolti con una costante mutazione a livello di percezione dello spazio d'azione introducono una problematica più complessa nell'uso delle « machineries » di scena. Si avverte la necessità di uno spessore tecnologico più ricco, più complesso, più adeguato alle necessità espressive, che si intravedono.
E' ancora un momento di laboratorio, ma proprio per questo il più ricco di « incognite teatrali » di possibilità di ricerca, di libertà creative.

Altro Abominable A

E' lo spettacolo che raggiunge il massimo livello di autonomia rispetto alle tradizioni dell'avanguardia storica. I punti di riferimento, i ricordi, gli echi o più generalmente un certo rapporto con i precedenti storici si è ormai rotto e l'azione nasce in piena autonomia, con riferimento solo ai fondamentali dell'intercodice.
La partenza: il vocabolario, la lettera A, tutte le 600 parole italiane che iniziano con la lettera A sono la struttura sulla quale operare in piena libertà, tenendo però presente un altro assunto deciso dal gruppo: il problema del passaggio dalla due alla terza dimensione da realizzarsi in modo determinante con l'uso del cinema.
La progettazione in questo caso è di nuovo collettiva su di una serie di idee e spunti individuali, discussi ed elaborati in gruppo: sia per la determinazione dei modi sia per la verifica dei procedimenti.
Nello svolgersi del lavoro lo spazio della azione e i materiali che lo compongono subiscono mutazioni e cambiamenti di funzione fino a diventare una serie di elementi intercambiabili e plurifunzionali. Vale a dire che sono i materiali di scena (macchine/costumi, macchine/azioni, macchine/proiezioni) a determinare di volta in volta lo spazio scenico con una massima intercambiabilità di funzioni. Gli attori usano questi elementi o ne sono usati nel senso che possono diventare o schermo per le proiezioni o supporto per le immagini o elementi plastici da agire. Torna in un paio di situazioni la categoria del « grottesco astratto » (abstracteur, alterego/amore) dove l'azione degli attori per la prima volta è definita e determinata dall'intercodice.
E qui forse occorre una precisazione sul lavoro dell'attore intercodice.
Sempre nel teatro di ricerca astratto, quel teatro che tende ad evidenziare più i mec-

canismi, le « machineries » teatrali che la fisicità, il problema dell'inserimento dell'elemento umano ha comportato una serie di problematiche che riguardavano in primo luogo i modi della fisicità dell'attore, i suoi movimenti, il suo essere nel teatrale.
Dalla biomeccanica di Mjerchol'd al Bauhaus-Ballet di Schlemmer il rapporto oggetto-uomo ha preteso una dinamica appropriata, una registrazione del fisico in rapporto all'astratto e di conseguenza una tecnica diversa.
Con l'intercodice, nel gruppo Altro, dove l'attore è un membro del gruppo, con una formazione proveniente da altre specializzazioni, con, in alcuni casi, solo una specifica formazione basata sulla danza, nel corso degli anni questo problema si è sempre presentato di non facile soluzione, costringendo il gruppo ad un lungo lavoro di formazione e anche di comprensione sulla natura e sulla qualità del movimento destinato ad agire intercodice.
Le due alternative fondamentali sono state ritrovate nell'« astrazione analitica» e nel « grottesco astratto », due modi in opposizione tra di loro, almeno in apparenza. Ma soprattutto in « Abominable A » questo problema comincia a trovare una soluzione con la fusione delle due categorie, puntando poi su di un terzo punto: la personalità fisica di chi agisce.
Ognuno di noi ha un modo di realizzarsi nel movimento, non solo in rapporto con la propria struttura fisica, ma anche soprattutto con la propria percezione dello spazio circostante. I nostri rapporti con gli oggetti e con lo spazio si realizzano con azioni ripetute, tic, lapsus che sono il frutto di una costante rielaborazione inconscia, che abbiamo fatto sulle nostre conoscenze dinamiche. Vale a dire il movimento non è solo frutto di reazione a livello percettivo, ma intervengono di volta in volta a renderlo più complesso i processi della memoria e i pieni dell'inconscio. Per cui a contatto con l'oggetto o in dipendenza o in contrasto con uno spazio o ancora sotto l'influsso di una immagine, le nostre reazioni producono una certa sequenza di gesti, che hanno subito una serie di filtri.
Riprendere quei gesti e trasformarli in azione teatrale intercodice significa dunque lavorare su due piani precisi: definire il movimento individuale, dargli un carattere, astrarlo e poi inserirlo in una struttura più complessa, della quale fanno parte in pari condizioni e chi agisce e ciò che è agito, i soggetti e gli oggetti.
La determinazione di questo ritmo generale con le sue pause, i bui, le tensioni, le scansioni, i rapporti, le dimensioni: questo diventa intercodice.
In alcuni momenti di Abominable A questo si è raggiunto anche tenendo presente il forte potere di astrazione e di ritmo che ha il suono e con la presenza dell'immagine filmica e proiettata, che tende a ridurre ad una bidimensionalità l'umano.
La scelta del tessuto connettivo dello spettacolo, le 600 parole (sono loro, la loro dizione a determinare la durata dello spettacolo) manomesse e filtrate, distorte e ripetute, storpiate e trasformate determina un continuum sonoro, che rimane il portante delle varie azioni. Il suono conduce il gioco e si muove lungo lo spazio della pedana d'azione o attraverso gli altoparlanti fissi dislocati lungo il percorso o mediante due altoparlanti mobili che scorrono su fili metallici e inseguono e raggiungono lo spettatore, sovrastandolo in un percorso incrociato.
Il soggetto dell'azione diventa quindi il suono, che trasferito nelle diverse fasi dello spettacolo, di volta in volta, assume compiti e ragioni diverse, ma sempre autonomo rispetto al farsi della scena e degli attori. Si creano così fasce d'azioni parallele, che non si sovrappongono, ma che interferiscono a vicenda nello spazio vuoto che le separa e queste interferenze formano il tessuto intercodice: dove i molti codici usati perdono di sostanza e pretendono una comprensione non più a livello dei messaggi o dei significati, ma basata sulla loro costante perdita di specificità.
Si sono così capovolte le leggi di una progettazione definita da calcoli esatti e precisi e si va definendo una metodologia distruttiva delle leggi dei codici per mostrarne, nel momento della loro distorsione o del loro spostamento, le molte incongruenze e incertezze che celavano nella loro certezza, così che si producono rovine e frane, aprendo nel tessuto del creativo una situazione totalmente rinnovata basata sul principio della casualità.
Queste sono ormai le leggi emergenti di un lavoro che può essere definito, in opposizione ad una tradizione costruttivista, « distruttivista » poiché ha come presupposto la definizione di metodologie atte a dissolvere le certezze programmatiche di una teoria, che non ha più fondamenti reali nel presente.
Trovare quindi modi logico-razionali per usare l'irrazionale per la dissoluzione della geometria o per la deformazione della prospettiva, porsi questa premessa, fare cioè dell'invisibile il territorio dell'azione e dell'approssimato e dello sfasato e dello squilibrato il senso del movimento è ormai il continente sconosciuto che si apre di fronte al lavoro futuro del gruppo.

GRUPPO ALTRO