

# PAOLO GUZZI

## Sperduti nello spazio

Manni, Lecce 2009, pp. 72, € 10,00

\*\*\*

di Massimo Giannotta

Può sembrare simile a un gioco su un virtuale palcoscenico questa sfilata di maschere dietro cui l'autore si nasconde, quasi a celarsi allo specchio. Eppure, lentamente, quello che appare come un duello ritualizzato, giocato su diversi scenari, contro un se stesso che prende la forma di oscuro avversario, si tinge del colore della disperazione.

Una galleria dei sogni, un "vorrei ma non posso", in cui l'angoscia viene temperata da un sottinteso "nessuno potrebbe se pure volesse".

Nella cupa metafora di una gipsoteca, il poeta, di fronte alle copie di gesso di "grandi capolavori" si chiede dove mai siano gli originali, mentre *Sangue goccia dalle vene delle statue / , mentre / non basta la fuga e la gente che ti vuol male non ti molla.*

Siamo di fronte a una caverna platonica abitata solo da copie sbiadite che, nella loro inadeguatezza, ci danno la misura della nostra.

*Sperduti nello spazio*, è una dichiarazione del proprio smarrirsi, di una suggerita strategia di delocalizzazione: *Lascia che la finzione ti prenda, / se l'immaginazione si moltiplica nell'aria: / l'importanza è che l'irrealtà illuda il vero, / che insegni alla de-realtà le molte soluzioni. /*, che ci lascia a fare i conti con la perdita di ogni orientamento.

Una riflessione dunque che allude alle esperienze cresciute all'interno degli spazi elettronici virtuali come *second life* e simili, in cui però non si riesce ad eludere il senso dell'artificiale, del falso: *Tutto è riprodotto come fosse vero.* E ancora: *Viviamo in un mondo parallelo / ma, / non sappiamo quale sia il parallelo dell'altro. / Frequentiamo molti mondi paralleli, in fondo, / dove non ci tocchiamo, non possiamo, / come ologrammi ci obbligano a comparire / in strani luoghi stranieri a noi stessi /.* E come accade nel computer, anche le infezioni, i virus, gli *spyware* complicano il gioco, mescolano ancor di più le carte, mentre incautamente si incarnano i più diversi personaggi e il gioco, a prima vista, non sembra pericoloso ma solo stimolante: *nell'ologramma / che ti sei finto, nel sogno dell'avatar / tutto ti va per il meglio, ti senti davvero felice, / con la vita che scorre come la vuoi /.*

Eppure le maschere vischiosamente si mischiano alla faccia, e per diventare *avatar*, incarnazioni, quale prezzo si deve pagare alla fine? Alla fine, la nostra strategia di fuga non riesce ad avere effetto. Dove ritrovare alla fine se stessi in questo trovarobato costruito pezzo per pezzo dalla immaginazione e dalla pena? È davvero così pesante il nostro essere da impedirci senza maschera ogni volo? Diventa un problema, per chi fugge, una memoria contaminata dalla vita reale, che per il suo eccesso ci porta a deragliare dai nostri costruiti alter ego, per difetto diventa una specie di vuoto angoscioso, una domanda che cerca invano una risposta.

Un percorso dunque, un cammino periglioso e sconnesso dove troviamo situati in sequenza gli *avatar* e gli *ambienti*, ovvero altre vite, situate in luoghi "altri", che passano in sequenze che silenziosamente sfioriamo e che ci suscitano complesse riflessioni. È raro trovare libri così, in cui

sia agevole per il lettore calarsi e condividere profondamente i percorsi dell'artista che ribollono come per reazioni chimiche.

Scorrendo dunque la teoria degli *avatar* e degli *ambienti*, incontriamo per prima la maschera del poeta, in una composizione che ci ha ricordato *Bénédiction*, il testo con cui Baudelaire apre la sezione *Spleen et Idéal* de *Les Fleurs du Mal*, in cui l'artista è rappresentato con le sue debolezze, le sue vergogne, i suoi rimpianti, e i suoi voli.

Incontriamo poi il corridore ciclista, che vorrebbe *vincere senza allenamento / così, improvvisamente essere il primo, / senza sudare, senza faticare, possibile?* Trovarsi quindi in un volo magico e immaginario, quasi galleggiando nell'aria. Ma questo è riconosciuto come impossibile, anche in una storia che dovremmo noi stessi governare: *No, nnniente è fffacile, nemmeno scrivere, / soltanto balbettare ci è dato (...)* / Questo ci consegna all'incertezza e a una consapevolezza di fallimento, mortale più della morte: *aspetta che la morte ti prenda.*

Se D'Artagnan è un eroe invincibile, in questo caso lo incontriamo battuto. Un pescatore subacqueo vuole rimanere sul fondo, e, come Glauco, trasformarsi in creatura marina, oppure forse morire. Come non vedere in questa ricerca un *cupio dissolvi*, anche se come 007 *hai licenza di non morire?* Come non vederlo in questa collezione di rimpianti, in questa presenza ingombrante del proprio passato in cui non possiamo evitare di trovarci profondamente assorti, che viene comunque percorsa e ripercorsa con crudele autocritica?

Esperienze rilocalizzate in grandi città, in deserti, in *campagne abitate da animali*, in cui se / *in cerca del mago di Oz, / gli spaventapasseri sono in città: / hanno gettato cappelli di paglia, / hanno messo le gambe, / cavalieri alla ricerca della dama, / attraggono, si mescolano alla folla / [...]* *spaventaumani assumono strane forme / [...]* *spaventapopoli / spaventagiustizia / spaventacultura / spaventaarte / spaventavita. // La morte non si spaventa: spaventa.*

Interessante è l'*Undicesimo Avatar / notte bianca*, in cui il pensiero febbrile nell'insonnia corre da fantasie filmiche, da Gary Cooper a Glenn Ford, a quelle salgariane del Corsaro Nero, in cui si confondono nel dormiveglia Marilyn e Honorata Wan Gould, mentre *Il Corsaro Nero piange* e tu dici *No! Al colesterolo*. Una rappresentazione realistica e dolente del confuso groviglio notturno dei pensieri in una notte insonne.

Non manca neppure una localizzazione dei luoghi dei sensi del corpo nel testo *Settimo Ambiente*.

In questa complessa costruzione appare una esplicita riflessione politica che indica come neppure le nostre finzioni, riescono a rispondere alle nostre speranze e si rivoltano puntualmente contro di noi: *Velocità, velocità futurista, / non t'accorgevi di essere fascista, / convinto invece di essere comunista: / quanto lungo cammino, per credere / di amare l'umanità: eri nato per odiarla, / per comandarla, il che è lo stesso / .*

Ma anche se c'è la coscienza che siamo noi a risuscitare continuamente i nostri fantasmi, e se pare impraticabile una strategia di disimpegno, il libro chiude con il testo del diciannovesimo *Avatar*, che porta il titolo *bruciare*, in cui l'autore, prigioniero nel drammatico pendolo di una coazione a ripetere, prende atto implicitamente che gli è impossibile abbandonare questa via, e conclude: *l'attenzione slitta verso il passato / ma il focus non si attarda sul punto centrale, si slabbra il ricordo di ieri, non sosta il tempo / a lungo sul presente: tutto s'intorpidisce / anche il dolore sembra più debole, non incide, / allora crea altro DNA, il tuo esaurisce la spirale, / immagina alter ego che ti rilevino, che ti proiettino lontano. / verso altre storie ed altre illusioni.*