

Elzeviro Le poesie di Vanni Santoni

NEL GIOCO DELLE STANZE BILINGUI

di **Daniele Piccini**

Giulio Camillo, erudito e facondo scrittore morto nel 1544, mise a punto un progetto grandioso e utopico: quello di un teatro della memoria, da costruire materialmente, con cassetti e cartigli, capace di contenere, suddiviso e ripartito, tutto lo scibile. Una sorta di precedente cinquecentesco dell'intelligenza artificiale. È questa immagine che viene in mente leggendo *Other rooms. Altre stanze* di Vanni Santoni (prefazione di Gherardo Bortolotti, *Le Lettere*, pp. 297, € 19): un progetto bilingue, inglese e italiano, parte di un più vasto organismo di 999 stanze (quelle qui presentate sono le prime 198), in una forma poesia che può sconfinare nella prosa (che non è però quella narrativa dell'autore).

Perché il riferimento a Giulio Camillo? Santoni (1978) edifica un'architettura spaziale (le stanze) per riferirsi tuttavia a un contenuto temporale. A ogni stanza corrisponde un accumulo, talvolta di «oggetti simbolici», talaltra di esperienze, di sogni, di visioni, di recuperi. Senza dubbio alle spalle c'è l'idea dei frammenti come materia per edificare o puntellare (T. S. Eliot e *La terra desolata*). Il fatto è che i frammenti di Santoni sono prima di tutto tracce mnestiche, rimmersioni di fotogrammi perduti. Questi fotogrammi possono assomigliare alle scene di un gioco di ruolo, a labirinti sotterranei dove il giocatore si deve muovere: vi troverà materiali e personaggi a lui noti, nel bene o nel male, situazioni vissute o anche soltanto

apprese (la stanza 65 allude forse ai campi di sterminio).

Ecco spiegato il meccanismo quasi computistico che presiede alla composizione: le stanze, i testi, sono porzioni di una mente che riconnette e incrocia materiali riaffioranti. Da dove? I labirinti sotterranei, le stanze

con i loro ospiti (oggetti, uomini, animali, come il gatto amato dell'infanzia) sono anche affondi nel terreno dell'inconscio. Non per nulla, tra le molte citazioni che Santoni mette a frutto (da un epitaffio greco a William Blake e John Keats, da Stéphane Mallarmé a Paul Celan), c'è anche Tristan Tzara e dunque il mondo della scrittura automatica.

Non è, tuttavia, il congegno virtuosistico ideato dall'autore, il suo alludere a una mente artificiale che tutto contiene, l'aspetto che più interessa. Si direbbe che le zone di mag-

gior efficacia del testo siano quelle che funzionano quasi a prescindere dalla struttura, come intermittenze, accensioni, baluginii che si generano nei meandri del progetto, costringendo l'autore stesso a sospendere il gioco e a guardare l'evento traumatico: quello storico, certo, ma anche e prima di tutto quello personale. Tra i molti materiali accumulati alcuni attirano la nostra attenzione: sono i primi ricordi, i ricordi traumatici di un'infanzia reale, le figure di «mamma» e «babbo» (dalla stanza 141: «la mamma che piange su una sedia/ *E tutto*, dice il babbo,/ la sua barba, allora, ancora scura»).

Sì, è un viaggio nella memoria, con dietro il mito greco di Mnemosine, fino a citazioni di termini e concetti tratti da religioni orientali (buddhismo, induismo). Basta leggere una stanza come la 168 (che attacca «Finalmente sei: nato/ da debole ventre, tutto miseria») per comprendere la posta in gioco: dalla combinazione ludica si può giungere allo choc autentico di una piccola o grande verità. L'irreparabile del tempo pulsa: «Non puoi,/ disse la voce,/ ora gatto/ ora babbo,/ non puoi/ entrare due volte/ scendere due volte/ nella stessa stanza,/ ottenere due volte/ lo stesso stato» (stanza 149). Lettore e autore sono allora davanti alla durezza dell'accaduto, forse immedicabile.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

