

Narrativa italiana In «La stanza profonda» un universo ludico che non è esattamente una fuga dalla realtà

Giochi quasi proibiti laggiù in garage I dadi e i guerrieri di Vanni Santoni

di Daniele Giglioli

L'opera



● La stanza profonda di Vanni Santoni è edito da Laterza (pp. 150, € 14)

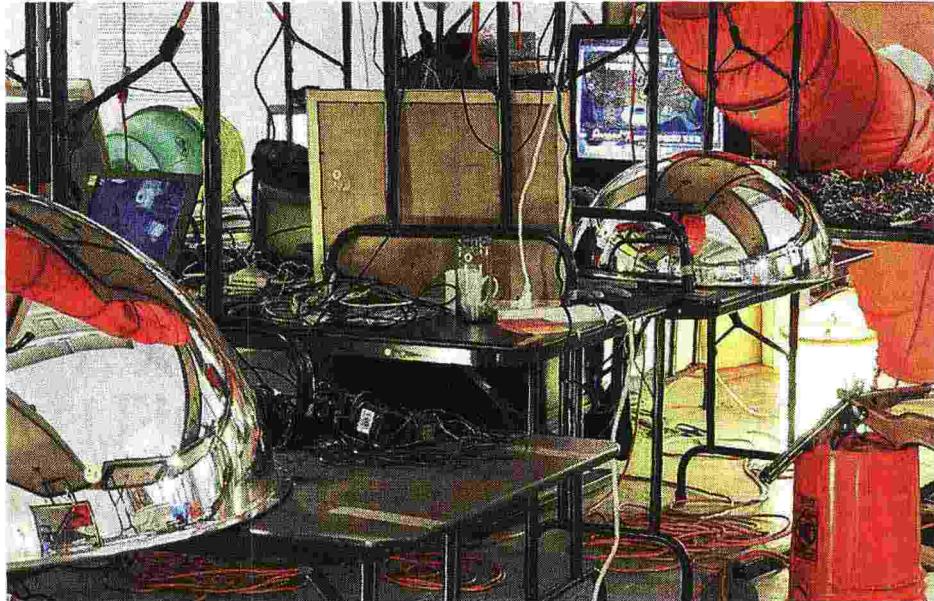
● Vanni Santoni è nato a Montevarchi nel 1978 e vive a Firenze. Per Laterza ha scritto Se fossi foco arderei Firenze (2011) e Muro di casse (2015)

● Con La stanza profonda la casa editrice Laterza partecipa per la prima volta al Premio Strega. Il romanzo viene candidato dagli «Amici della domenica» Alessandro Barbera e Silvia Ballestra. Una candidatura che si aggiunge a quella, annunciata da Ponte alle Grazie del gruppo Gems, di È giusto obbedire alla notte di Matteo Nucci

I garage come origine della mitologia. Non di ogni mitologia, forse, ma di molte contemporanee in fondo sì. C'è sempre un garage dietro a ogni band di successo così come dietro a ogni alienato smanettone miliardario della Silicon Valley. Non da una soffitta, che fa troppo Bohème, né da una capanna, dove in assenza di elettricità è difficile provare e programmare, hanno preso le mosse gli dei del nostro mondo. Per far nascere una mitologia, come mostra Vanni Santoni nel suo ultimo romanzo (Laterza), è necessaria *La stanza profonda*, un luogo ipogeo, nascosto, umbratile, abbandonato e disadorno.

Per vent'anni, il narratore e i suoi amici si trovano tutti i martedì sera in un garage a praticare giochi di ruolo sulla scia del seminale Dungeons & Dragons (nato anch'esso in due garage, quelli di Dave Arneson e di Gary Gygax, i padri fondatori del role-playing game). Non da bambini, da adulati.

Il protagonista avrebbe voluto per la verità giocare fin da piccolo ma i compagni di scuola non erano reclutabili. Troppo rischioso farsi beccare in un'attività così da nerd nella provincia toscana degli anni Ottanta: bullismo a scuola, drastico crollo delle opportunità riproduttive, eccetera. Cominciano quando molti smettono, all'università, e vanno avanti fino alla quarantina a inventare mondi, scenari, personaggi, battaglie, ambientazioni per lo più sotterranee. Mitografi ed eroi allo stesso tempo, senza supporti tecnologici che non siano dadi, matite, una mappa e un manuale con le regole del gioco, senza sensi di colpa, ma neanche di complicità in qualcosa di proibito o stravagante, e senza essere necessariamente intimi anche al di fuori della stanza profonda, mentre frattanto la provincia cambia, si svuota, si disambienta, si dissolve in un'irrealtà raggelante che ren-



Jason Rhoades (Newcastle, Stati Uniti, 1965 – Los Angeles, 2006), *The Creation Myth* (1998, installazione)

de ogni giorno meno equo lo scambio tra ristrettezza di orizzonti e calore, familiarità, protezione.

Salvaguardando accortamente l'aspetto iniziativo della faccenda, il narratore non spiega in cosa consistessero davvero i giochi né il piacere e la dipendenza che generavano: «A cosa varrebbe descriverli, raccontarli? Descrivere l'ascesa e la caduta di Buffo Rylla, l'infame, di suo fratello Cruffo il mago folle, o l'arrivo del Nero Messia nelle gelide lande del Nord? Cosa potrebbe insegnarci il racconto della corruzione degli unici che potevano battere gli Xenozoidi, il loro divenire Xenozoidi a loro volta? Il momento cruciale in cui Gottfried il Cavaliere avocò a sé la Mano Abbagliante di Helden, quello in cui Pemulis il traditore profondò il tempio di Astarte? Detto così non è che *namedropping*. Bisognava esserci. E soprattutto bisognava credere. Chi passava

Il debutto di Laterza
Con questo romanzo la casa editrice concorre per la prima volta al Premio Strega

dalla stanza solo per farsi un'idea o per qualche giocata occasionale non vedeva che «una decina di sciamannati attorno a un tavolo». Vent'anni così sono tanti (anche se il resto della vita ogni tanto fa timidamente capolino, lavori, figli, malattie). Cos'è successo davvero in quella stanza? Un'esplosione di creatività collettiva o una fuga dal mondo, dalla realtà, dalla responsabilità?

C'è una terza risposta, più intrigante e insieme più esatta: gratuità. Da quel garage non è uscito nessun nuovo dio, nessuna star su cui misurare la pochezza della vita quotidiana, nessun ladro di Big Data, nessuno sfruttatore di schiavi cinesi reclusi in fabbrica ad assemblare iPhone a ritmi forsennati. Il potere della fantasia non si è trasformato in fantasia di potere, i miti non sono diventati strumenti di dominio. Nemmeno il narratore, che sarebbe errato identificare piuttosto con l'autore, è diventato per quanto ne sappiamo uno scrittore. Quando gli chiedono: perché non scrivi un fantasy (Santoni ne ha scritti due, *ndr*), con le tue competenze di game master sarebbe un gioco da ragazzi, lui saggiamente si schermisce.

Il vero gioco è sempre a somma zero, il fatto che Dungeons & Dragons abbia venduto centinaia di migliaia di copie o che i giochi di ruolo online siano diventati un business globale è cosa che appartiene alla cronaca, non alla magia. È proprio perché si sa come va il mondo che se ne inventano di continuo altri.

Stai dicendo che siamo degli eroi?, domanda un personaggio a un altro. No, gli eroi vanno bene per il gioco. Ma non è cosa da poco essere riusciti a dimostrare, in una società che premia solo la competizione, «che ci si può divertire, anzi avere un'esperienza esaltante, attraverso la cooperazione, senza pagare nessuno e senza sottoporsi a nessuna autorità se non a quella di regole scelte assieme». Come già nel suo libro precedente, *Muro di casse*, dedicato alla controcultura dei rave party, Vanni Santoni esplora con *La stanza profonda* le nicchie in cui è andato a rifugiarsi il desiderio utopico contemporaneo. Ovvio che prima o poi potrete e soldi lo fiuttino, lo snidino e lo neutralizzino, ma non c'è da dispiacersi troppo: ne troverà sicuramente delle altre.

© RIPRODUZIONE RISERVATA