

«LA STANZA PROFONDA» DI VANNI SANTONI, DA LATERZA

In un seminterrato del Valdarno giochi di ruolo per uscire dal mondo

di RAOUL BRUNI

Chi è nato tra la fine degli anni settanta e l'inizio degli anni ottanta ricorda bene quale impatto ebbe la diffusione dei giochi di ruolo. Gli adolescenti di quella generazione dedicavano ai *role playing*, specialmente al diffusissimo *Dungeons & Drangons*, ore, pomeriggi, intere serate, consacrate alle storie più o meno mirabolanti imbastite dal *master* di turno, tra lanci di dadi e decifrazioni di mappe. Certo, c'era chi si teneva alla larga da quel mondo, anche per via di una diffidenza, non del tutto illegittima, verso l'attitudine tipicamente *nerd* dei fanatici di quel genere di giochi; eppure sarebbe sbagliato ridurre la passione per i giochi di ruolo a una futile mania. Se è vero che la moda dei giochi di ruolo stimolò la produzione di tanta paccottiglia letteraria, è altrettanto certo che molti sco-

pirarono, grazie a quegli stessi giochi, autori considerati ormai classici come Tolkien o Lovecraft. Quanti nuovi scrittori, non soltanto *fantasy*, si sono formati anche attraverso questa esperienza? Tra di essi c'è senz'altro Vanni Santoni, il quale, pur avendo al suo attivo due romanzi *fantasy*, non è certo un autore ridicibile a questa etichetta, essendosi affermato con libri lontanissimi da tale genere (basti pensare al suo esordio del 2007, *Personaggi precari*).

Ai *role playing* Santoni dedica ora un romanzo-saggio, *La stanza profonda* (Laterza «Solaris», pp. 160, € 14,00) che, ripercorrendo la storia di un gruppo di amici, illumina i caratteri del fenomeno. Uno tra gli aspetti più interessanti che emerge dalle sedute dei giocatori, i quali – come adepti di un culto laico – si ritrovano puntualmente ogni martedì nella «stanza profonda», cioè nel seminterrato di una vecchia casa

del Valdarno, è la percezione del tempo durante il gioco: «Il tempo nella stanza è capriccioso. Una volta andaste a cercare in mail quando il Paride aveva proposto una tal modifica alle regole e bam: undici anni prima. Quella era la misura del tempo sospeso, là sotto». Il gioco provoca una sospensione del tempo storico, replicando, a suo modo, le modalità ancestrali del mito, che, come insegna Mircea Eliade, «strappa l'uomo al tempo che gli è proprio, al suo tempo individuale, cronologico, 'storico', e lo proietta in un istante paradossale che non può essere misurato in quanto non costituito da una durata». Bisogna precisare che gli amici iniziano a giocare insieme durante il periodo universitario (quindi relativamente tardi: come a suggerire che non abbiamo a che fare con un fenomeno soltanto adolescenziale) e continuano a darsi appuntamento fisso nella stessa stanza per vent'anni. Nel frattempo succedono tante cose e

il mondo intorno a loro cambia radicalmente, ma la vera «realtà» rimane per i giocatori ruolo quella che loro stessi producono: «La realtà si misura forse dal numero di fruitori? Non ne basta forse uno, non basta un solo osservatore per far uscire le cose dallo stato di latenza? Nel momento in cui il virtuale si sovrappone al reale, in cui tutto diventa narrazione, chi può svalutare con sicurezza quanto avveniva?».

Come si vede da questo passo, di chiara ascendenza borghesiana, giocando si inventano altri mondi, che sembrano incrinare le certezze dei vecchi e dei nuovi *realisti*. Come già il precedente romanzo di Santoni, *Muro di Casse* (2015), incentrato sul mondo dei *techno party*, così lontano e insieme così vicino a quello dei giocatori di ruolo, anche *La stanza profonda* sembra suggerire – per rifarci a un celebre titolo di Elémire Zolla – una possibile uscita dal mondo, o almeno dalle ideologie che ne condizionano la percezione.

