

I CARBONARI dell'immaginazione

Dopo il mondo dei "rave" Vanni Santoni esplora l'universo dei giochi di ruolo, dove le comunità costruiscono mondi

Non una fuga dalla realtà, ma una forma collettiva e fantasiosa di resistenza. Da oltre 40 anni, tra garage di provincia e camerette di città, manipoli di carbonari dell'immaginazione creano mondi e storie grazie a giochi di ruolo come *Dungeons & Dragons*: quell'universo viene raccontato da Vanni Santoni. Dopo il mondo dei *rave*, lo scrittore toscano si addentra di nuovo nello spazio ibrido tra *fiction* e *nonfiction* e per quanto Santoni sia esperto di fantasy (la prossima uscita della sua saga *Terra Ignota* edita Mondadori, un prequel, arriverà il prossimo autunno), è stato proprio il racconto dei *raver* a ispirare il nuovo libro. "Tra la sottocultura giovanile dei *raver* e quella dei giocatori di ruolo ci sono molti punti comuni, intanto perché entrambe sono state stigmatizzate - racconta - I giocatori sono stati derisi, ci sono state psicosi in cui si pensava che i GdR istigassero al suicidio o al satanismo, che i media abbracciarono e che riporto nel libro". Ma soprattutto c'è in comune lo slancio altruistico: "I giochi di ruolo sono esperienze gratuite e congiuntive come i *rave*, in cui si entra diversi e si esce uguali seguendo un'esperienza di intrattenimento comune, mentre negli sport ad esempio si entra uguali e si esce diversi, perché bisogna sancire chi vince e chi perde". Il senso di comunità unisce così il protagonista - insieme narratore e *dunge-*



Vanni Santoni (Montevarchi, 1978), scrittore

on master delle campagne di gioco - agli eroi dei suoi mondi reali e immaginari, amici come il Silli, il Paride, il Bollo, Leia, Andre e Tiziano che vengono ricercati per una nuova partita come una "compagnia" tolkeniana per un'ultima avventura nel tempo sospeso di una stanza-antro. Master e scrittore sono figure sovrapponibili se, come sottolinea il libro, la creazione di mondi e le storie a bivi discendono da Borges e Queneau, secondo un principio mitopoietico che lega libri-game, letteratura combinatoria e di nuovo GdR e *rave*: "In ballo c'è la crea-

zione di mondi altri in una società che dà sempre meno, specialmente ai giovani. Questa creazione è tutt'altro che una fuga: parlare di escapismo è seducente, ma un lavoro in cui si costruiscono mondi insieme è estremamente costruttivo". E così per Santoni, che ha esordito come scrittore proprio dalla costruzione di scenari e regolamenti di gioco, la candidatura al Premio Strega è anche una vera "rivincita dei nerd".

La stanza profonda

■ Vanni Santoni ■ Laterza
■ 160 pagine ■ 14 euro