

La convention Lo scrittore Santoni sabato a Fabriano ospite della Fabcon
Il suo ultimo romanzo dedicato alle sottoculture nella dozzina dello Strega

«I giochi di ruolo come i rave meritano lo sdoganamento»

Ospite della Fabcon, convention di giochi di ruolo organizzata dalla Lokendi, sabato alle 15 sarà a Fabriano lo scrittore Vanni Santoni. Teatro dell'incontro il complesso del San Benedetto per una conferenza dove il punto di partenza sarà il suo romanzo "La Stanza Profonda", romanzo arrivato fino alla "dozzina" del premio "Strega" 2017.

Perché ambientare il suo romanzo nel mondo dei giocatori di ruolo?

«"La stanza profonda" nasce in scia al precedente "Muro di casse", uscito sempre per Laterza nel 2015: in quel romanzo avevo raccontato da dentro la sottocultura dei rave, avanguardia culturale sempre stata trattata in modo ignobile dai media. Mi è venuto allora naturale passare a un'altra sottocultura di cui avevo fatto parte e che meritava uno sdoganamento».

Che esperienza è stata affrontare lo "Strega" con un romanzo di questo tipo?

«Credo che il fatto che un libro sui giochi di ruolo sia arrivato nella "dozzina" del maggior premio letterario italiano indichi anzitutto che certi immaginari sono diventati egemoni. Temi che prima erano di nicchia, come il fantasy, ora sono diventati mainstream. Quando però una nicchia smette di essere sotterranea perde alcune delle sue ca-

ratteristiche. Finché sei "underground", hai la garanzia della purezza; quando diventi "mainstream", nascono nuove necessità. Per cominciare devi narrarti, perché non ti rapporti più solo con gente che sa benissimo di cosa stai parlando».

Perché ha accettato l'invito dell'associazione Lokendi?

«Perché ho riconosciuto immediatamente dalle loro mail un enorme amore per i giochi di ruolo e tutto ciò che vi gira intorno. Inoltre avevano letto il libro

L'autore: «Mi interessa il fatto che i mondi immaginari possano essere più veri del vero»



Lo scrittore Vanni Santoni

e trasudavano voglia di parlarne dal vivo: era chiaro che non si trattava di un invito casuale, ma assolutamente voluto e sentito».

Cosa ha significato per lei questo mondo dei giochi di ruolo?

«È stata una parte molto importante della mia vita, basti pensare che ho fatto il dungeon master per più di vent'anni. Come scrittore mi interessa il fatto che i mondi immaginari possano essere "più veri del vero"; e mi interessa il fatto che, oggi, il virtuale inizi a trascinare nel reale. I giochi di ruolo hanno anticipato l'attuale virtualizzazione del mondo, sia pure con strumenti tanto analogici quanto possono esserlo matite, schede e dadi.

Che valore sociale dà al gioco di ruolo come esperienza?

«Al di là degli immaginari divenuti egemoni, e dell'aver anticipato dispositivi oggi dominanti, l'importanza del gioco di ruolo sta nella sua natura congiuntiva. Il gioco di ruolo, avendo come scopo la costruzione di una narrazione coerente che soddisfi tutti, è congiuntivo. In quel garage si entra diversi e si esce uguali. Anche in questo ci sono similitudini col mondo dei rave: entrambi sono fenomeni giovanili nati dal basso, non competitivi, gratuiti, fuori dal mondo del consumismo e incentrati sulla creazione di mondi altri. E guarda caso sono stati entrambi mistificati e stigmatizzati».

Saverio Spadavecchia

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.