

**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)

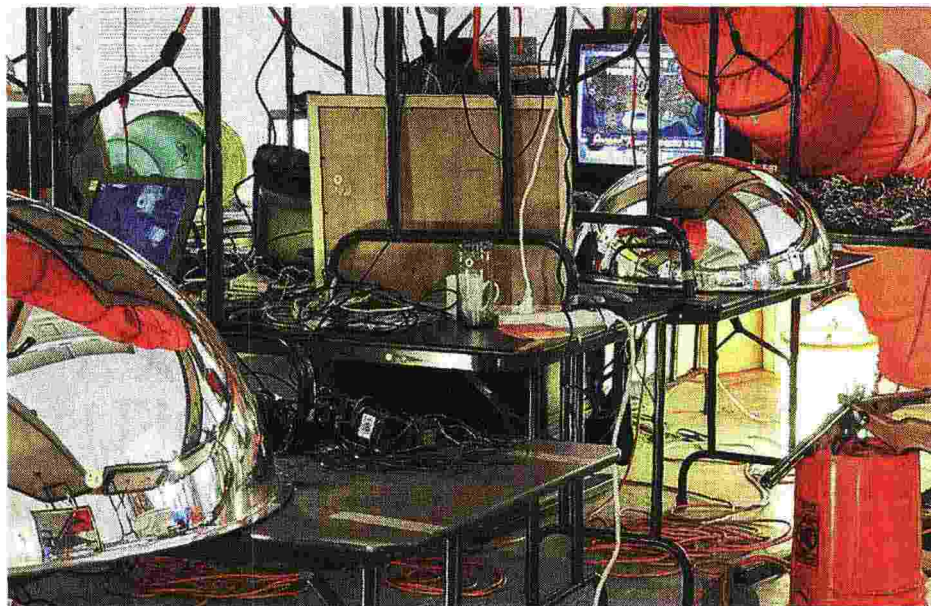
● Vanni Santoni è nato a Montevarchi nel 1978 e vive a Firenze. Per **Laterza** ha scritto *Se fossi fuoco arderei* (Firenze 2011) e *Muro di casse* (2015)

● 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

**L**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 adulti.

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 iniziatico 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 profanò il tempio di Astarte? Detto così non è che *namedropping*». Bisognava esserci. E soprattutto bisognava crederci. Chi passava

### Il debutto di **Laterza**

Con questo romanzo la casa editrice **Laterza** 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 divenuti strumenti di dominio. Nemmeno il narratore, che sarebbe errato identificare piattamente con l'autore, è divenuto 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 divenuti 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 potere e soldi lo fiutino, lo snidino e lo neutralizzino, ma non c'è da dispiacersi troppo: ne troverà sicuramente delle altre.

© RIPRODUZIONE RISERVATA