

# NARRATIVA ITALIANA

## La porta aperta nella stanza della memoria

MICHELE ZANLARI

Mio padre, per forza. «Tuo padre posiziona un foglio a quadretti in mezzo al tavolo. Controlla qualcosa sul manuale, poi con un pennarello disegna una stanza quadrata, tre caselle per tre, una porta a sud e due aperture sui lati. Lo guardate a bocca aperta mentre in alto a destra agguinge anche una rosa dei venti. Voi eravate lì. Al buio, tra umide pareti di pietra, trasfigurati dal verbo». Vent'anni dopo un trasloco, anche se tu chiaramente te ne sei già andato da tempo.

Di questa casa d'infanzia da riassegnare, Vanni Santoni - sì, perché l'apporto autobiografico non è in discussione -

sente come veramente suo un solo spazio, il vecchio garage al piano di sotto trasformato in stanza da giochi e diventato il baule degli hobby presi e abbandonati, dei ricordi non del tutto persi, di una cartografia della fantasia.

La stanza profonda racconta un'infanzia, un'adolescenza e una prima età adulta dal punto di vista delle serate passate con gli amici sui giochi di ruolo. Un espediente un po' leggero per un romanzo? Santoni fugge questo pregiudizio con pagine che creano un'intimità forte e un groviglio di sensazioni ben riconoscibili anche per chi non ha mai interpretato un elfo lanciato all'attacco di un orco. L'effetto sul lettore è un po' quello della biografia di André Agassi Open, davanti alla quale magari non sai nulla di tennis ma la sensazione di cosa voglia dire colpire una pallina la capisci benissimo.

Santoni scrive - e questa è davvero cosa rara nello scenario italiano - un racconto personale, quasi privato, su un gioco che la maggior parte dei lettori nemmeno conosce. Lo fa con intoccabile profondità di temi e scrittura, a partire da un pensiero che squarcia le prime pagine: «Se la parola crea il mondo, la mappa circonda il possibile, l'area specifica delle vertigini: ogni bosco può nas-

condere una strega, ogni villaggio adoratori del demonio, ogni pozzo, grotta o tomba un *dungeon*, ma non vi saranno streghe fuor dai boschi, sette là dove non ci sono villaggi, *dungeon* sulla terra sgombra e compatta». Ecco un'idea che è già di per sé romanzo di formazione e sguardo sul nostro mondo: la geografia fantastica che diventa subconscio nel momento in cui trova una sua concretezza inoppugnabile. Ancora più chiaro, «Si torna al *dungeon* perché è il luogo del subconscio. Di più: perché è il subconscio, dove il dettaglio si scioglie in archetipo e il tempo si riorganizza a sistema di scelte».

Se è vero che la cultura nerd è sdoganata da tempo, in prevalenza nei suoi

dettagli citazionisti e nel sapore del ricordo di oggetti-film-canzoni, più complesso è spingere il pensiero al di là del primo fumetto o videoclip per radicarlo nelle trasformazioni della vita di provincia. In questa capacità di legare intimità affettiva e souvenir evocativo, *La stanza profonda* ricorda da vicino l'Umberto Eco commosso da *La misteriosa fiamma della regina Loana*. Anche

Vanni Santoni ricostruisce, infatti, un dizionario di definizioni, disegni, schemi, ricordi, suoni, profumi e percezioni legate al passaggio infanzia-adolescenza-età adulta. Una lista, ecco il termine giusto parlando di Eco. E anche se una lista è di per sé cosa privatissima, finiamo con il sentirla nostra, persino quando elenca nel dettaglio tutti quegli oggetti che brandiremo con l'immaginazione.

Ecco, giochiamo allora. «Tuo padre posiziona un foglio a quadretti in mezzo al tavolo. Cosa fate?, dice poi. L'altra frase faticida. Il libero arbitrio. Ma cosa potevate fare? Cosa dovevate fare?». C'è un dado sul tavolo, una mano poco distante, sicuramente un cuore, più in disparte un cervello, impegnato a distrarsi, riconoscere e accettare. Una stanza, e nulla che possa lasciarla. Apriamo la porta a sud.



**VANNI SANTONI**  
*La stanza profonda*

Laterza Editore, Bari-Roma 2017, pp 151, 14 euro

