



Vanni Santoni
LA STANZA PROFONDA

Laterza, 151 pp., 14 euro

Itanti che in quegli anni passarono una sola volta dalla stanza, per provare a creare un personaggio o anche solo farsi un'idea di cosa accadesse là sotto, videro solo una decina di sciamannati attorno a un tavolo. Si poteva solo esperire". Se la sfida del suo precedente romanzo-saggio era quella di raccontare un confine contemporaneo indicibile "per eccesso" (i party e la musica rave), stavolta Santoni investiga una dimensione apparentemente incomunicabile "per difetto": il mondo dei giochi e dei giocatori di ruolo. Come si fa a raccontare cosa accade quando un gruppo di persone, coordinate e guidate da un Master, sviluppa una storia comune a suon di dadi, regole e inventiva personale e collettiva? Significar per verba non si poria, appunto. Al pari del Dio della teologia negativa, forse si fa prima a dire cosa non è giocare di ruolo ("non è una roba al computer, non è una roba di soldatini, non è una roba di carte, non è una roba in cui ti vesti da elfo"). Il giovane Parsifal di Chrétien de Troyes, quando vede dei cavalieri in armi, pensa che siano angeli, e farebbe di tutto per seguirli. Chiunque abbia provato il misterioso richiamo delle copertine di Dungeons & Dragons, sa che esistono dettagli col potere di risvegliare qualcosa già dentro di te: "eppure, si era aperto un varco. Da quella stanza immaginaria e dalle sue porte era già cominciata una partenogenesi vertiginosa di

possibilità, direzioni, eventi, mondi." Tolkien definiva l'immaginazione una sub-creazione. Nel libro di Santoni, essere dei sub-creatori si carica di ulteriore significato, perché è proprio in un seminterrato che i suoi giocatori scendono fisicamente, e non c'è gioco di ruolo senza, appunto, segrete: "il mondo di Dungeons & Dragons era un universo di folli architetti del sotterraneo: perché si scavava così tanto? Ovunque un campo ctonio speculare al mondo e altrettanto selvaggio; ovunque passaggi, porte, sale buie da rischiarare con torce o incantesimi... 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". Santoni racconta questa discesa comune, che ormai abbraccia generazioni, con l'intelligente scelta della prospettiva particolare di un gruppo, in cui si riflettono e incarnano dinami-

che universali, dai bazzicatori storici dei negozi a tema ("trentenni sovrappeso con le biro colorate nel taschino della camicia a maniche corte, quarantenni sbiaditi ancora fuori corso in Fisica, cinquantenni a metà tra Babbo Natale e Goa Gil, oppure col dolcevita e la pelata come Foucault") al superamento degli steccati con lo sdoganamento del fantasy, dalle serate d'oro allo spasso di certe battute che solo i giocatori, al pari di certi reduci del fronte o certi compagni di classe o viaggi, possono capire. Dai tentativi alle medie di nascondere la propria passione dagli sfottò dei bullettati alle acrobazie per non passare da sfigato con le ragazze. "Quando poi, dieci o quindici anni dopo, realizzatasi l'egemonia dell'immaginario fantasy, la ragazza a suo tempo sedotta solo a prezzo di segretezza circa quell'insana passione per draghi, chierici e guerrieri, la menerà con Game of thrones o sfoggerà un tatuaggio in elfico (in Sindarin! Mi Sandarin, nan Eru!), saggio sarà non cedere alla tentazione del "te l'avevo detto": il giusto gode, anzi, di aver avuto ragione da prima". Un viaggio bello e necessario in uno dei grandi universi del linguaggio collettivo. Mondi che contengono mondi e custodiscono risate, emozioni, e dolore. Perché chiunque conosca le fiabe sa che il tempo non scorre nello stesso modo, nelle terre degli Elfi e tra gli uomini mortali.

