

«LA STANZA PROFONDA»

Quelle esistenze virtuali e senza virtù

Paolo Sortino

In un gioco di ruolo ci si identifica con un personaggio della propria fantasia. Seguendo le regole indicate dal Master, il regista della giocata, tu e il tuo personaggio vivete avventure lunghe anche vent'anni. Vanni Santoni rappresenta questo sdoppiamento funzionale per raccontare la sua storia di giocatore, utilizzando la seconda persona singolare per descrivere le azioni del suo personaggio: «ti consoli»; «ti decidi». Funzionale alla finzione, certo, cioè a dare del tu alla propria coscienza, altrimenti impossibile, si direbbe, nella vita reale, dove, se non possiamo cambiare le regole sociali direttamente, possiamo però tentare l'immaginario collettivo; introdurre un piano estetico condiviso in cui il nostro contributo alla riscrittura delle regole è perfino richiesto. L'effetto è proprio quello di muovere una pedina nel tempo senza far trasparire emozioni o sentimenti che non siano stabiliti da noi con grande voglia di giocare. Solo che questo desiderio che tutti difendono, sperticandosi sull'importanza di coltivare la propria parte bambina, è tutt'altro che scontato.

Il romanzo di Santoni ci fa capire che giocare, nella nostra società, alla fine dei conti

è una colpa. Nel romanzo i giocatori si radunano in una stanza sotterranea, adiacente a un bunker, per le loro avventure virtuali e ognuno, per conquistarsi il diritto di andare all'appuntamento settimanale con la fantasia, deve litigare in casa, perché considerato ancora un ragazzino, ormai un perditempo.

Il gioco in questione è Dungeons & Dragons, innocuo, per così dire, perché non si perdono soldi e la morte è per fantasia. Eppure anch'esso suscita sospetto: intanto chi lo pratica entra in un gruppo, e i circoli, fossero pure di canasta, non destano simpatia. Tendiamo sempre a vederci la nostra esclusione invece che la gioia di chi ne fa parte. Eppure il personaggio di Santoni, il suo *alter ego*, con i suoi amici e Leia, l'unica ragazza del gruppo, si sono salvati dalla morte reale della provincia proprio avventurandosi su mappe di fantasia, lontane dalla piazza del paese, dove nel tempo presente del racconto i vigili multano i bambini proprio perché giocano. Provate a proporre un nascondino, una partita a guardie e ladri e a impadronirvi della strada approfittando della primavera, magari nell'ora dell'aperitivo. Verreste linciati. Invece è folle rinunciare alla felicità di giocare.



ARDENTE Vanni Santoni è nato a Monteverchi nel 1978

Vanni Santoni
La stanza profonda
(Laterza, pagg. 151, euro 14)

