

Il romanzo
I giochi di ruolo
di Santoni
“master” in corsa
per lo Strega

Ciarapica a pag. 21

I giochi di ruolo di Vanni Santoni “master” in corsa per lo Strega

IL ROMANZO

«Cosa si vede? Nient'altro che, appunto, una decina di persone attorno a un tavolo in una stanza fumosa e incasinata, lo schermo col master dietro (...) e, quella sì, una certa concentrazione di chi sta tessendo un mondo che può esistere solo nel cloud, nello spazio mentale condiviso».

Chi ha avuto diciotto, venti anni tra la fine degli anni Ottanta e gli anni Novanta, avrà già intuito di cosa si sta parlando, perché è vero che, già dall'epoca dei più diffusi giochi da tavolo, la fantasia poteva viaggiare per concentrarsi su una realtà diversa da quella a cui siamo abituati quotidianamente, ma è altrettanto vero che solo con la nascita e la diffusione dei Giochi di Ruolo (GdR) tutto questo diventa non solo possibile a livelli decisamente più alti, ma anche tangibile, in qualche modo.

Vanni Santoni - che ha ripetutamente dato prova di maestria in campo letterario - supera qualsiasi aspettativa con *La stanza profonda*, ultimo lavoro con cui è entrato nella dozzina del Premio Strega. Un romanzo insolito, che ci porta indietro nel tempo e ci accompagna, ça va sans dire, nella stanza profonda di un gruppo di giovani giocatori che hanno fatto dei GdR parte centrale della loro vita.

IL GARAGE

Il garage della casa di campagna del protagonista - o, per meglio dire, del master - si trova in una piccola città di provincia della Toscana, ma non è solo un garage di una casa di campagna di una banale città di provincia, perché si trasforma in un luogo dal multiforme ingegno, verrebbe quasi

da dire. È in questo dungeon delle possibilità che un gruppo di ragazzi - tra cui Leia, un nome una garanzia - si incontra ogni martedì per giocare di ruolo. Ma cos'è un gioco di ruolo? È subcultura, è controcultura, è teatro, è avanguardia: «È un gioco basato sull'interazione orale in cui i partecipanti assumono il ruolo di personaggi in un'ambientazione finzionale...». Vanni Santoni lo sa, che con un romanzo del genere, si risvegliano i sopiti ardori di quella generazione dei Settanta-Ottanta che ha fatto di questa controcultura uno stile di vita; lo sa, e difatti lo fa. Ma lo fa aggiungendo qualcosa in più, che non può lasciare indifferente il lettore: Santoni poggia - con delicatezza, s'intende - l'abito rattoppato ma non sgualcito dei GdR sui corpi tronfi e lucidi degli uomini del Duemila, vestiti di Internet e social network. Operazione raffinata, che ci costringe a fare i conti con la realtà contemporanea: il bisogno di “un mondo altro”, di una verità parallela a cui credere, c'è sempre stato, ora ha cam-

biato forma. L'unica differenza? Forse la consapevolezza dei giocatori di ruolo di costruire e di vivere, in qualche maniera, un universo parallelo, finzione abitata da personaggi finti, ovviamente. Potremmo dire la stessa cosa per noi, animali dell'era Google&Co.? La nostra stanza profonda è “tutelata” dalla consapevolezza che, spesso, mettiamo in mostra ciò che non siamo e crediamo a cose che non esistono, o siamo in balia del tempo tecnologico che scorre inesorabile? È questa la vera novità, questa la rivoluzione di Vanni Santoni, perché è così che il lettore si scontra con l'antropologia del giocatore di ruolo; sarà forse tutto questo - la violenza con cui la realtà irrompe nell'immaginazione e ne lacera i confini, l'impossibilità di essere “davvero qualcuno” al di fuori della stanza profonda, il mondo che fuori scorre e si modifica mentre la finzione ci immobilizza - l'anticamera del disagio moderno?

Un romanzo per lettori forti e sopraffini, che non faticeranno ad intuire che il nostro autore ha fatto sue certe atmosfere classiche, dal respiro greco antico: il master è colui che ha in mano il gioco, le mappe, le schede dei personaggi, il gioco va avanti grazie a lui e si ferma a causa sua. Come un Pericle della modernità, il master decide, ingaggia, sacrifica, sceglie. Insieme a tutti, sempre da solo.

Giulia Ciarapica



Vanni Santoni, classe 1978



VANNI SANTONI
La stanza
profonda
LATERZA
151 pagine
14 euro