

➔ **IL LIBRO**

Il gioco di ruolo diventa avanguardia

“La stanza profonda” di Vanni Santoni in corsa per il Premio Strega

di **FLAVIA PICCINNI**

Vanni Santoni è un turbinone. Lo chiami ed è a Piostoa che sta presentando il suo ultimo libro, “La stanza profonda” appena pubblicato da **Laterza**. La sera ha una cena a Bologna, per poi dormire a Milano e il giorno dopo essere a Roma. Incontrollabile girovago dai modi gentili, ha un entusiasmo che si riversa in tutto quello che fa.

Nato a Montevarchi, classe 1978, ha esordito nel 2007 con “Personaggi precari” pubblicato per la piccola casa editrice RGB, cui sono seguiti a distanza di un anno con Feltrinelli “Gli interessi in comune”, che gli ha regalato fama nazionale, “Se fossi fuoco, arderei Firenze” (**Laterza**, 2011) e la saga fantasy “Terra ignota” pubblicata da Mondadori, che con l'autunno avrà il suo terzo capitolo. Ma Santoni è anche editor di narrativa italiana per Tunué, presso la quale ha creato un'oasi di scrittura coerente e pro-

vocatoria, facendo emergere talenti come Luciano Funetta e di Francesca Matteoni.

«Il luogo principale del mio scouting - racconta con quella sua voce che è tutta una piacevole aspirazione - sono le riviste letterarie. Poi ci sono i manoscritti che arrivano dagli autori e dagli agenti, e concorsi per esordienti, ma le riviste sono il primo luogo in cui cerco». Tornano in mente le parole di Arthur Bloch: chi non cerca non trova. E applicando la ricerca alla realtà, che con disinvoltura scioglie nella sua scrittura, Santoni ha trovato uno stile che è ibrido fra narrativa e saggio, e ha dato voce con “Muro di casse”, pubblicato sempre con **Laterza** nel 2015, a quel flusso di rave che hanno sconvolto l'Europa dal 1989 a oggi. «Effettivamente “La stanza profonda” - spiega Santoni - nasce dopo “Muro di casse”, un libro che gli è parente per tema. Lì si raccontavano i raver, essi pure

fraintesi e repressi, e in realtà avanguardia. Anche per questo è stato naturale avere una struttura simile. Se i miei ulti-

mi libri hanno anche tratti sagittici è perché, oggi, il romanzo è divenuto genere in grado di includerne altri, come memoir o saggio, senza per questo smettere di essere romanzo. Va detto però che “La stanza

profonda” è ancor più romanzo di quanto non lo fosse il suo predecessore: ho finito per esplorare di più il vissuto dei suoi protagonisti quando mi sono reso conto che, parallelamente alla storia dei giochi di ruolo, stavo raccontando anche la dissipazione di senso e legami della nostra provincia».

Tutto si svolge infatti in un piccolo cosmo (un garage) di un altro piccolo cosmo (una città della provincia italiana) fra ragazzi che giocano a Dungeons & Dragons o altri giochi di ruolo. «Nel libro - spiega ancora Santoni - racconto di quei ragazzi che tra la metà degli anni '70 e oggi hanno lanciato dadi a venti facce, compilato schede personaggio e vissuto avventure di fantasia nelle cantine e nei garage dei loro genitori, e senza volerlo hanno definito una parte consistente del

mondo in cui viviamo. “La stanza profonda” nasce per rendere a questa subcultura il posto che le spetta nella storia.

I giocatori di ruolo erano una vera avanguardia. Furono derisi, sminuiti, a volte addirittura demonizzati, e invece, se oggi l'industria dei videogiochi sfida per dimensioni Hollywood, se i social network sono fatti in un certo modo, se viviamo in un mondo in cui i rapporti di forza tra virtuale e reale si ribaltano, lo dobbiamo in gran parte a concetti proposti per la prima volta nei giochi di ruolo». Una teoria che nel libro trova la storia di una corsa inesauribile, a perdersi, nella fantasia. La sintesi è nel suo colto *exergo*. Krsna, che nella tradizione induista è la discesa sulla terra del dio Visnu, che dice: “Se smettessi di compiere le azioni prescritte, questi mondi perirebbero”. E “La stanza profonda” è una inquietante e trascendente sequenza di azioni prescritte, di mondi crollanti e crollati. Nonché il candidato, per la prima volta nella storia della **Laterza**, al Premio Strega.



Vanni Santoni

