



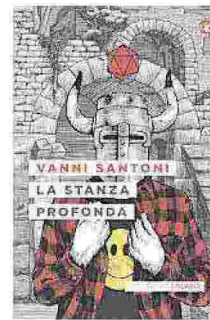
SCRITTURA MISTA

I giochi di ruolo di Vanni Santoni

SERVIZIO A PAGINA XV

Il romanzo. Vanni Santoni esplora un mondo che raramente ha attirato l'attenzione della letteratura. Nella sua stanza profonda dieci ragazzi danno vita per anni alle avventure che li accompagneranno fino all'età adulta.

Nei giochi di ruolo la controcultura della generazione X



LA STANZA PROFONDA
di Vanni Santoni
LATERZA (SOLARIS),
PP. 151, 14 EURO

GAIA RAU

Il tempo scorre fuori dalla stanza profonda. Implacabile, scolorisce insegne e cancella punti di riferimento, stravolge le periferie, ingrigisce i capelli. Dentro, dieci ragazzi giocano con mappe, parole e dadi colorati. Per vent'anni, una sera alla settimana, chiusi in una cantina disegnano universi paralleli, si rifugiano in eventualità che hanno a che vedere con draghi e incantesimi, si spostano da un mondo all'altro infilandosi in cunicoli immaginari. Ma soprattutto, sembra dirci Vanni Santoni, creano controcultura. Dopo averci accompagnato alla scoperta del pianeta *rave* con *Muro di Casse* (2015), lo scrittore toscano torna a utilizzare la forma del romanzo ibrido — un po' *memoir*, un po' reportage, un po' saggio — per guidare il lettore in un altro territorio, quello dei giochi di ruolo, cruciale nella formazione, orgogliosamente provinciale, di generazioni di adolescenti e (più o meno) giovani adulti. Una realtà socialmente forse meno stigmatizzata rispetto alle grandi feste autorganizzate a base di musica

techno e droghe sintetiche, ma altrettanto marginalizzata, guardata con sospetto, a tratti persino derisa. Il risultato è appunto *La stanza profonda*, appena pubblicato da **Laterza** (che ha scelto di candidarlo — è notizia di pochi giorni — allo Strega) e definito dallo stesso Santoni il «gemello» del *Muro*. Una specularità forse riduttiva per raccontare il nuovo lavoro dell'autore del celebrato *Gli interessi in comune* (Feltrinelli) e della saga fantasy *Terra ignota* (Mondadori: in autunno il terzo volume, un prequel), dove il format analogo a quello del volume precedente non basta a celare un'evoluzione nella scrittura e ambizioni più potenti, a cominciare da quella di svincolarsi da un soggetto cronachisticamente più appetibile per andare a raccontare, forte della propria esperienza diretta, una «nicchia» vera ed elevarla a fenomeno culturale, se non addirittura politico. Se da un lato il libro è costruito come una sorta di romanzo di formazione, epopea postadolescenziale di un gruppo di amici che trovano nel *Dungeons & Dragons* una chance di legittimazione come gruppo, di alterità rispetto alla massa omolo-

gata dei coetanei e, al tempo stesso, un rifugio da un tempo e da una quotidianità ostili che trasformano e ci trasformano, dall'altra c'è lo sguardo attento e solo in apparenza filtrato dalla nostalgia di chi sceglie di sviscerare una ritualità che va al di là del semplice pasatempo, per conferirle dignità di avanguardia. Come già in *Muro di Casse*, la riflessione più pregnante è affidata a un dialogo, una vera e propria dissertazione fra i protagonisti, impegnati in un improbabile *on the road* americano. È nelle loro voci che il *D&D*, grazie al miracolo demiurgico della creazione, cessa di essere gioco per divenire, al pari delle «feste», controcultura. Che smette di apparire «rito per non diventare adulti» per presentarsi come (serissimo) antidoto a «una società che premia solo la competitività», mostrando che si può «avere un'esperienza esaltante attraverso la cooperazione, senza pagare nessuno e senza sottoporsi a nessuna autorità se non a quella di regole scelte assieme». Tema quest'ultimo che esploderà nel finale, di nuovo romanzesco e sorprendente.

©RIPRODUZIONE RISERVATA

La frase: «Se ne sono andati, alla fine. Hanno scelto la campagna che sempre li chiamava al fine settimana...»



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Codice abbonamento: 039518