

VANNI SANTONI / VERSO LO STREGA

Gli adolescenti nello scantinato diventano eroi con un lancio di dadi

Un affresco della provincia fiorentina tra saggio e narrazione visto attraverso i pomeriggi Anni 80 trascorsi con i giochi di ruolo

PAOLO DI PAOLO

«Si gioca attorno a un tavolo, con matite e dadi». E il gioco dov'è?, domanda qualcuno. «Nell'immaginazione dei partecipanti». Si sta parlando di giochi di ruolo, ma non sarebbe forse la stessa cosa se si parlasse di letteratura? Di chi la fa, di chi la legge. E il gioco dov'è? «Nell'immaginazione dei partecipanti». Così - a partire da *La stanza profonda* di Vanni Santoni - saremmo autorizzati a definire il tavolo della scrittura e della lettura come un campo per infiniti giochi di ruolo. «- Vi vestite da maghi e andate nei boschi? Di notte, magari? Non è pericoloso? - No, signora. Nessuno si veste». Scrivendo un romanzo sui giochi di ruolo, Santoni ha scritto anche un (involontario?) trattato sul romanzo come gioco di ruolo.

La stanza profonda - pubblicato da Laterza nella collana Solaris, a metà fra saggistica e narrativa - è senz'altro acco-

stabile al precedente *Muro di casse*, sull'universo dei rave party, ma forse ha più punti di contatto con un romanzo che Santoni pubblicò nel 2008 con Feltrinelli, *Gli interessi in comune*. Perché del gruppo di amici li raccontò, se ne riaffacciano alcuni: o meglio, li ritroviamo come in un prequel. Il Paride, il Silli e gli altri - ragazzi di provincia fiorentina - sono qui adolescenti, e insieme al narratore trascorrono i loro pomeriggi in uno spazio parallelo. Anzi, sotterraneo: lo scantinato. Il garage. La «stanza profonda» in cui giocare non è solo un gioco. «Attività ludica in cui i partecipanti, sotto la guida di un capogiochi, assumono ruoli di personaggi in situazioni o mondi immaginari o simulati (battaglie storiche, ambientazioni fantastiche), seguendo un sistema definito di regole che lasciano però ampio spazio all'iniziativa personale e all'intelligenza tattica»: in sostanza, questo.

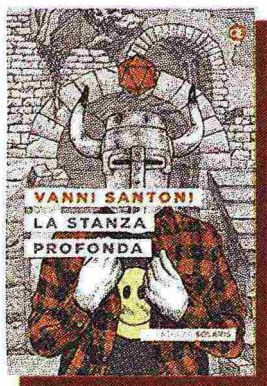
Santoni descrive sé stesso e i suoi compagni come eroi dell'immaginazione, o meglio, dell'immaginario: «Foste i primi -

scrive - ad accumulare immagini»: erano i tardi anni Ottanta, i Novanta; ma all'autore interessa esplorare - più che quell'accumulo passivo - il momento in cui un immaginario si crea dal niente, si edifica, si fa autonomo. L'accanimento nel gioco - i pomeriggi interminabili, le serate su «Dungeons & Dragons», su «Magic» -, la lettura ossessiva dei manuali, il tirare dadi per ore, la discussione sulle regole: a chi guarda da fuori, tutto appare come la liturgia di una comunità autistica, di un'eccezionale setta, di un club di disadattati. Ma la scommessa di Santoni è quella di fare entrare nella «bolla» anche il lettore più estraneo, di trascinarlo nella «stanza profonda», di costringerlo a restare lì, spettatore meravigliato, ipnotizzato dall'istante in cui comincia, intorno al tavolo da gioco, «una partenogenesi vertiginosa di possibilità, direzioni, eventi, mondi». Aprire porte, cercare trappole, percorrere labirinti: lo spazio dei giocatori di ruolo non è astratto, si pratica, si attraversa, è tangibile, materiale,

mappabile. Più o meno allo stesso modo di «garage, cantine, ripostigli, stanze della caldaia, accessi al giardino, scale, scalette, cucine aggiuntive e stanze di servizio» in cui il rito si compie. Così come l'intero mondo fuori dalla stanza, non fa differenza, tutto esiste: «l'acciottolare dei piatti sulla sigla del telegiornale, sul jingle dell'Almanacco del giorno dopo», «le edicole aperte e l'odore di ragù e i nugoli di ragazzini sulle bmx».

Santoni lo racconta con grande efficacia, e la accentua il fatto che - nelle stesse pagine, nello stesso libro - tratta allo stesso modo due diverse «realità», in attrito forse ma non in contraddizione. Esistono entrambe, si possono abbandonare e ritrovare come qualunque luogo; si può provare in esse la stessa gamma di emozioni umane, una per una, si può tornare con la stessa inacidita nostalgia, con la stessa delusione («Sai come l'hai trovata oggi: un paio di capannelli davanti alla stazione, chiuso il bar in cui andavate a far forza ai tempi del liceo»), con la stessa sorpresa.

© BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI



Vanni Santoni
«La stanza profonda»
Laterza
pp. 151, € 14

Nato a Montevarchi nel 1978

Vanni Santoni è scrittore, giornalista, autore teatrale, e dirige la narrativa della casa editrice Tunué
Tra le sue opere, «Se fossi fuoco arderei Firenze» e «Muro di casse» (Laterza); «Terra ignota» (Mondadori); «Emma & Cleo» (minimum fax)

