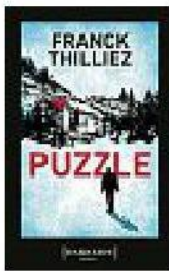


Inchieste Il francese Franck Thilliez costruisce enigmi che rimbalzano anche su internet

L'ospedale psichiatrico è un gioco di ruolo

di SIMONE INNOCENTI

Punta sul territorio della paranoia il nuovo romanzo del francese Franck Thilliez. S'intitola *Puzzle* ed è uscito di recente per Fazi Editore (pp. 432, € 18,50) nella traduzione di Federica Angelini per Darkside, la collana dove si possono leggere anche i noir di Léo Malet. Thilliez (Annecy, 1973), un passato da ingegnere e una vita da scrittore di successo (autore da un ventennio, in patria ha venduto 7 milioni di copie), ambienta il suo romanzo in un ex sanatorio che si trova sulle Alpi, non troppo distante dalla Svizzera. La miccia narrativa viene innescata nelle prime pagine dal racconto di Lucas Chardon, che è rinchiuso in un ospedale psichiatrico e per la prima volta chiede di dire come siano andate le cose dopo che la polizia lo ha arrestato: vagava senza memoria e pieno di sangue in un posto dove, poco prima, erano stati trovati 8 cadaveri, tutti uccisi con un cacciavi-



te. Uomini e donne con una passione in comune: quella dei giochi di ruolo.

Proprio questo mondo, che nel libro confina anche col virtuale, viene indagato da Thilliez. Ilan Dieduset, che nella vita lavora in una stazione di servizio dopo aver abbandonato quello che era diventato un passa-

tempo morboso, viene convinto da Chloé a partecipare a *Paranoia*: un ambitissimo gioco di ruolo gestito da un'entità misteriosa, posta in palio di 300 mila euro (un po' alla *Squid Game*). Molti soldi, che fanno comodo ma che sono la scusa per riaffacciarsi in maniera compulsiva a quell'universo. E così — dopo una serie di enigmi che rimbalzano anche su alcuni siti internet poi destinati a sparire —

Ilan e Chloé passano una selezione che prevede anche la messinscena di un omicidio. Nulla sembra scoraggiare i protagonisti che, insieme ad altri sei candidati, vengono convocati in un ospedale psichiatrico in disuso, quello che un tempo aveva ospitato Chardon. Una struttura inquietante, perennemente controllata da 65 telecamere che servono a seguire le mosse degli 8 concorrenti.

Il romanzo, che gioca sui binari «finzione» e «realtà», diventa il contenitore di suggestioni legate ai tarocchi, alla Bibbia, agli enigmi esoterici, ai disegni da decrittare. Pezzi di un puzzle, insomma, che nello stile asciutto di Thilliez sembrano provenire — come echi — dal mondo dei videogame. Del resto il romanzo è un lungo gioco di ruolo che, nelle intenzioni dello scrittore, vuole investire anche il lettore.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

