

THRILLER

# Gioco follia o realtà?

di **Giancarlo De Cataldo**

**R**egola numero uno: niente di quello che stai per vivere è vero. Questo è un gioco. Regola numero due: uno di voi due morirà. Il gioco si chiama *Paranoia*, e bisogna decisamente andarselo a cercare. Nel senso che non “gira” su nessuna piattaforma conosciuta, visto che ne è occultata abilmente la stessa esistenza. Se sei così fortunato – o abile – da decifrare la catena degli indizi disseminati nei luoghi più improbabili, allora potrai sperare di essere ammesso al gioco. Per giustificare una macchina così complessa, il “gioco” deve valere la candela: e infatti la posta in palio è altissima. Trecentomila euro con i quali il vincitore – o la vincitrice – potrebbe finalmente “svoltare”. Ilan Dieduset, giovanotto dotato ma alquanto depresso, decide di abbandonare il gioco quando la partita si fa troppo dura. Anche perché è convinto che la sua missione sia quella di far luce sulla misteriosa scomparsa dei genitori, ricercatori di fama mondiale e detentori di un segreto così devastante da averli trasformati in bersagli di una non meglio identificata entità criminale.

Un bel giorno, però, ricompare nella vita di Ilan la bella Chloé, la fidanzata che lo aveva piantato in asso senza alcuna motivazione, spezzandogli il cuore. Chloé è tornata per ritraslocarlo nel gioco: sostiene

di possedere nuovi indizi e, giocando abilmente fra seduzione e promessa di dividere il bottino, riesce a coinvolgere nuovamente Ilan in *Paranoia*. Così, dopo un bel po' di avventure stile caccia al tesoro, i

nostri eroi si ritrovano in un ospedale psichiatrico abbandonato in alta montagna, in una notte di tempesta, insieme ad altri sei cacciatori d'oro. Con i trecentomila a portata di mano: ma solo uno, o una, potrà conquistarli. Il lotto dei contendenti è quanto mai agguerrito e popolato di schizzati di ogni sorta. E come se non bastasse, nei paraggi pare aggirarsi un serial killer.

Fin qui, a una prima lettura, l'impianto narrativo di *Puzzle*, il romanzo del 2013 del francese Franck Thilliez portato sullo schermo dal regista belga Jacques Kluger nel 2019 con il titolo *Play or die*, gioca o muori. Ma, attenzione: come avverte la premessa, «niente di quello che stai per vivere è vero». Perché il romanzo parte con il risveglio di un malato di mente, tale Lucas Chardon, e l'accesso dei gendarmi in un rifugio innevato dove Chardon, tremando di freddo e coperto di sangue, afferma di non sapere perché si trovi là. E per quale motivo sia circondato da otto cadaveri massacrati. Sin dalle prime pagine, dunque, la narrazione procede in parallelo, o, se si preferisce, nell'ambito di cerchi concentrici

che alternano il ricordo di Lucas Chardon e la vicissitudini di Ilan e Chloé impegnati nella risoluzione dell'enigma *Paranoia*. Siamo in un vero gioco o nell'apparenza di un gioco che maschera un complotto ai danni di Ilan?

Thilliez ibrida la narrazione con riferimenti e citazioni: si respira, a un certo punto, aria da *Dieci piccoli indiani*, la successione surreale di ambienti gravidi di rischio evoca l'Overlook Hotel di *Shining*, e l'idea che possa esserci solo un vincitore sembra anticipare (anche se in un contesto decisamente differente) *Squid Game*. Nello stesso tempo, Thilliez gioca pulito con il suo pubblico. Il racconto è disseminato di indizi che un po' alla volta acquistano compiuta – e logica – giustificazione. Si scoprirà allora perché nella camera 27, destinata a Ilan, campeggi la scritta «lasciate ogni speranza o voi ch'entrate» e perché si aggirino nelle camerate

inquietanti del vecchio ospedale abbandonato figure che rispondono ai nomi di Virgil Hades e Bèatrice Portinari, e persino l'origine del nome del protagonista, Ilan

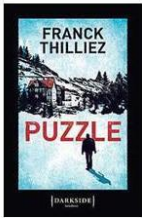


Dieduset, contribuirà alla chiusura del puzzle.

Forse: quando ci si aggira in ambiti così scivolosi, il dubbio è la regola... Fra paranoia reale o immaginaria, e con un colpo di coda che sarebbe delittuoso svelare, realtà e finzione si inseguono dunque in un prisma di continui rimandi e spiazamenti che Thilliez, prolifico ingegnere informatico molto amato in patria, sembra derivare dalla grammatica narrativa dei videogiochi. Se amate questo tipo di adrenalina e non riuscite a scegliere fra il mondo concreto e la realtà virtuale, ma vi affascina i contorti labirinti mentali e avete amato *Shutter Island*, questo romanzo fa per voi.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

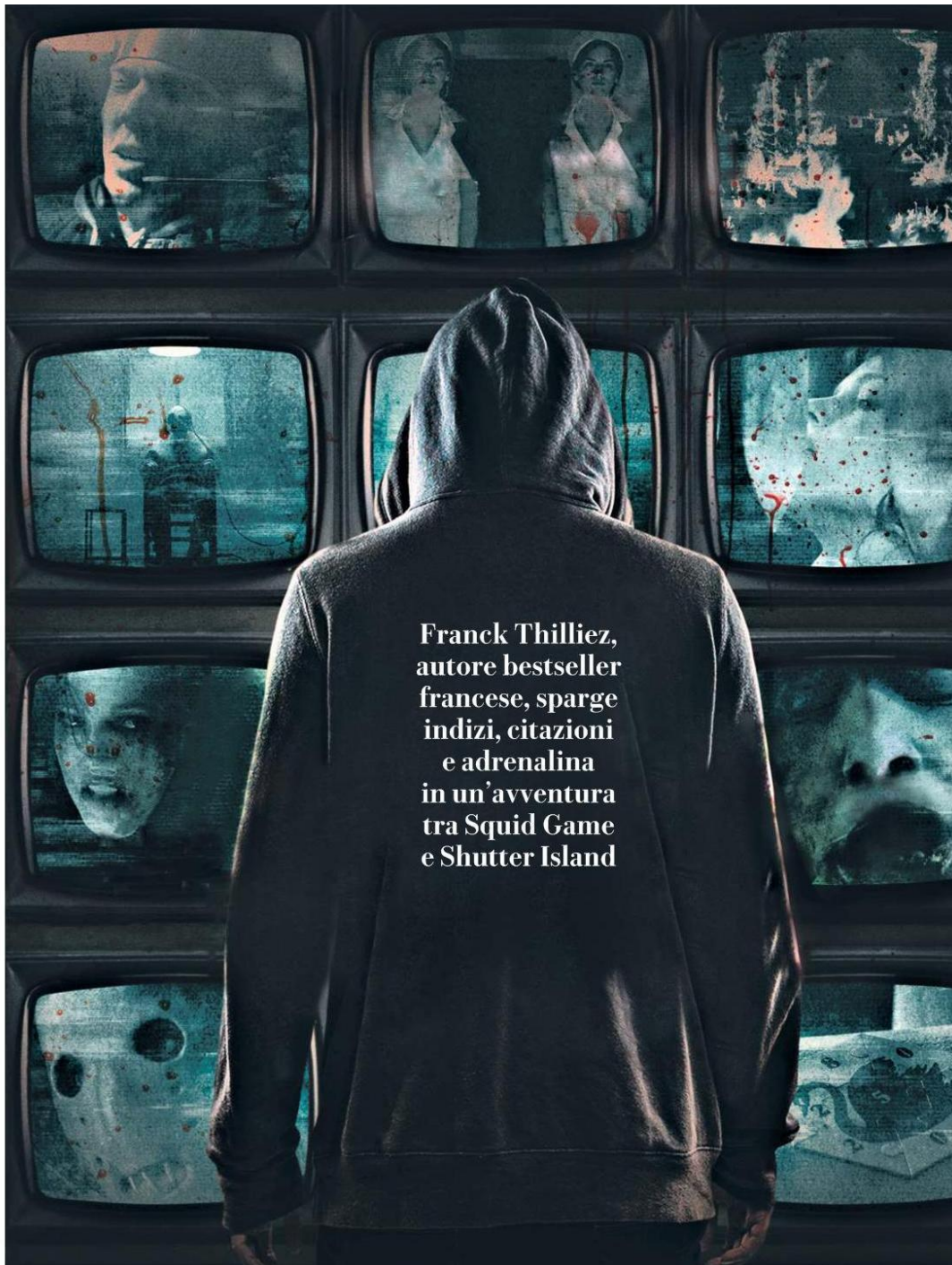
*Sin dalle prime pagine la narrazione procede in parallelo tra due piani diversi, o, se si preferisce, attraverso cerchi concentrici*



Franck Thilliez  
**Puzzle**  
Fazi  
Traduzione  
Federica Angelini  
pagg. 432  
euro 18,50

VOTO  
★★★★☆

► **Gioca o muori**  
L'immagine della locandina del film horror *Play or Die* del 2019 diretto dal regista belga Jacques Kluger e basato sul romanzo *Puzzle*, bestseller dello scrittore francese Franck Thilliez



Franck Thilliez, autore bestseller francese, sparge indizi, citazioni e adrenalina in un'avventura tra *Squid Game* e *Shutter Island*