

LETTERATURA ENIGMISTICA

I libri diventano labirinti che intrappolano

Esce il nuovo romanzo di Thilliez, bestsellerista da nove milioni di copie, maestro assoluto del rompicapo letterario. Una tendenza editoriale con storie-rebus, giochi psicologici in cui il lettore entra nella scena

MAURIZIO ZOTTARELLI

■ Giocare con la letteratura o, forse meglio, leggere per giocare. Potrebbe essere questa la nuova tendenza dell'editoria testimoniata dall'ultimo libro pubblicato in Italia di **Franck Thilliez**, *Labirinti* (Fazi Editore, pag.336, 19 euro). L'autore francese che nel Belpaese, prima di questo, ha già pubblicato con Fazi quattro romanzi (*Il manoscritto*, *Il sogno*, *C'era due volte*, *Puzzle*) e quattro con la Casa Editrice Nord (*La stanza dei morti*, *Foresta nera*, *La macchia del peccato* e *L'Osservatore*) costruisce una perfetta macchina da brividi con un continuo gioco di specchi, un labirinto, appunto, in cui ogni svolta, ogni capitolo rappresenta un colpo di scena e dove tanto i personaggi quanto il lettore vengono portati a inseguire la soluzione del prossimo enigma.

Non è, del resto un caso, che l'editore, per presentarlo in Italia, abbia scelto di allestire una *escape room* a tema in cui gli invitati sono reclusi in una stanza, come uno dei personaggi del romanzo, per uscire dalla quale sono costretti a risolvere una sequenza di enigmi. Il libro, cioè, non è più solo un thriller, diventa esso stesso un rompicapo, un gioco da risolvere nel quale il lettore è trascinato all'interno attraverso un meccanismo di scatole dove i personaggi cascano uno dopo l'altro, tutti vittime di rebus di cui sono prigionieri.

I TITOLI

Un gioco psicologico creato violando talvolta anche il principio della quarta parete e qualche vincolo temporale e che ricorda altri testi usciti negli

ultimi anni, dove il racconto si allunga nell'enigmistica. Come *La mascella di Caino* (Mondadori, 2022), *Il gioco di Andromeda* (Newton Compton Editori, 2022), testi puzzle che oltrepassano il concetto di giallo o di thriller e vanno oltre la stessa struttura classica di romanzo; fino a *L'enigma dello Zodiaco* di **Iacopo Cellini** (Newton Compton Editori, pag 287, euro 9,90), uscito proprio in

questi giorni e che racconta di una giovane detective, brillante ed appassionata di enigmistica, la quale si trova a inseguire un serial killer che ammazza cartomanti e indovini in giro per l'Italia: la soluzione del caso, an-

che questa volta, passa attraverso lo svelamento di codici, rebus, anagrammi, proprio come in una *escape room* nella quale, in qualche modo, è rinchiuso anche il lettore visto che anch'egli è chiamato a risolvere i quiz proposti.

Nel caso di *Labirinti*, il re del thriller francese che, per inciso ha finora venduto in carriera qualcosa come nove milioni di copie, parte da una giovane poliziotta, Camille Nijinski, alle prese con il caso di una ragazza trovata priva di sensi e di memoria in un bosco accanto al cadavere di un uomo. Prima di dimenticare ogni cosa, la

ragazza ha rivelato la sconcertante verità di quanto avvenuto allo psichiatra dell'ospedale nel quale è ricoverata, il dottor Fibonacci. Da qui, da questo racconto surreale parte la storia in cui le protagoniste, tutte donne, una giornalista, una psichiatra, una scrittrice e una rapita iniziano il loro persona-

le inseguimento alla verità in un labirinto di tranelli e vicoli ciechi il cui filo di Arianna potrebbe

essere in mano a una quinta protagonista. Un testo intessuto di suspense, concepito per moltiplicare la tensione in una struttura claustrofobica nella quale lo stesso lettore finisce per essere intrappolato.

Una tendenza narrativa che alimenta l'idea del gioco, per quanto drammatico, nel quale la verità sfugge di continuo in un sovrapporsi di volti, identità, visioni, quasi si fosse in un videogame dove sembra possibile interagire e cambiare così il corso degli eventi. Ma, qui, il gioco letterario che sembra animare le nostre librerie si arricchisce di un altro ingrediente caro a molta narrativa attuale, il risvolto psicanalitico, la devianza, la malattia di menti geniali e senza scrupoli che riscrivono le regole della società e del cosmo tutto.

SENZA PROSPETTIVE

L'uomo, strappato a ogni prospettiva metafisica è di salvezza, è gettato nella sanguinaria lotta del mondo dove il più spietato, la bestia di talento, ha quasi sempre il sopravvento. In fondo, nemmeno le regole sociali, tanto proclamate ed esibite, valgono più nel mondo dell'uomo postmoderno. Qui, conta la meccanica della scacchiera sui quali si affrontano i pedoni,

ognuno con il suo superpotere, la sua ferita, il suo rovello psicologico da superare. Un tempo che non ha significato

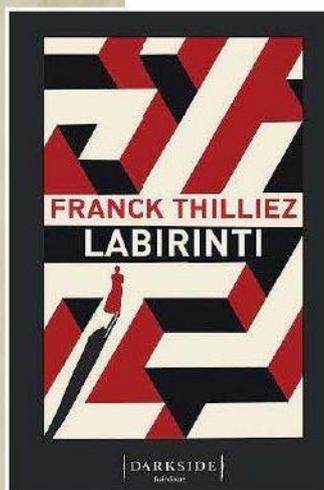
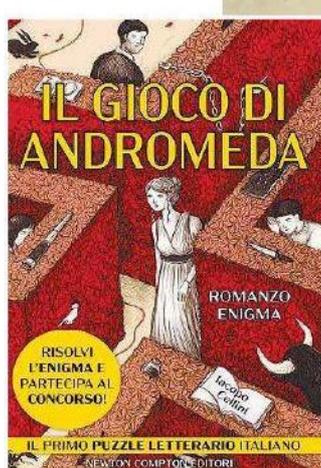
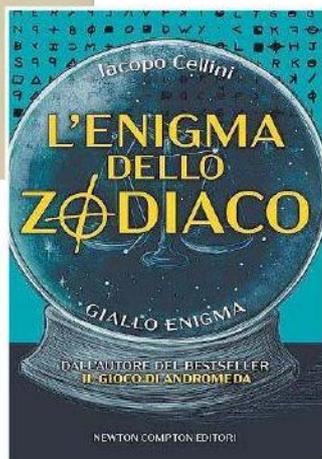
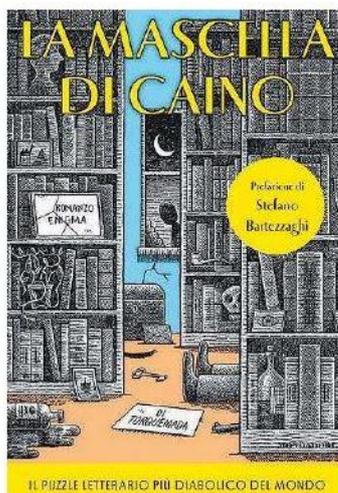


e compimento ha protagonisti senza volto e identità, eroi di un'arena allestita da chissà chi e nella quale si battono in-

consapevoli di ogni riscatto, del resto impossibile a chi non sa nemmeno chi è.

Rimane la nostalgia della fuga, il sogno di un arcano ultimo che possa aprire la porta della prigione, mentale, umana esistenziale, prima che fisica. E, infine, resta la domanda: il premio per chi sconfiggerà la sfinge, ingannerà il re degli indovinelli, otterrà il codice magico che apre la cella sarà quello di ritrovarsi in un nuovo labirinto? E se davvero riuscirà la grande fuga, per conquistare quale libertà?

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Il labirinto dipinto sulla parete della "escape room" milanese in cui è stato presentato il libro "Labirinti" (Fazi editore) di Franck Thilliez che riprende l'immagine del dedalo presente nella trama del romanzo. Sotto, le copertine di altri libri-rompicapo che invitano i lettori alla soluzione di enigmi

