

Appunti sull'avventura, l'esperienza e la realtà virtuale

di Emiliano Morreale

1.

Vedendo di recente alcuni prodotti per bambini diversi dallo standard consueto (i film di Hayao Miyazaki), ho notato alcune cose che mi sembrano decisive anche per l'avventura che si offre oggi agli adolescenti e finanche agli adulti.

L'avventura, quella vera, mi pare sia il contrario del *problem solving*, del “problema” che in quanto tale prevede una soluzione. Nella gran parte dei prodotti avventurosi e fantastici (perfino la versione cinematografica del *Signore degli anelli*) ci troviamo davanti a una serie di opzioni che prefigurano un compito da adempiere in maniera esatta, con la possibilità di sbagliare e una serie di opzioni che si aprono di conseguenza. Il modello dell'avventura narrativa che ho in mente, invece, è quello di una situazione in cui continuamente si ridefiniscono i parametri, e le azioni non si compiono secondo una scelta binaria o multipla, ma al contrario vengono *prima* delle scelte; il racconto dice proprio come le strutture morali e conoscitive nascono e si sistemano cercando di assegnare un posto agli eventi.

Il difetto delle avventure “allegoriche” alla Tolkien o alla C. S. Lewis, il loro essere in qualche modo “di destra” mi pare stia anche in questo: nel considerare le avventure *figura* di qualcos'altro, nell'arrivarci con un bagaglio di significati precedenti, nel non creare *nel racconto* gli schemi di interpretazione del racconto stesso. (è in fondo la differenza tra il giallo e il noir: nel primo si tratta di una casella mancante da riempire in un sistema già dato, nel secondo si tratta di rispondere alla domanda sul proprio posto nel mondo e sul caos del mondo).

Ho l'impressione peraltro che il modello dell'avventura come *problem solving* incarni poi la classica situazione “postmoderna” per cui le categorie spaziali predominano su quelle temporali: le storie avventurose dovrebbero essere quelle che offrono il fluire del *tempo*, anzi che in fondo *raccontano* lo scorrere del tempo, la crescita o la decadenza o il mutamento, che a un certo punto danno la possibilità di guardarsi indietro e capire o riconsiderare lo scorrere di ciò che abbiano vissuto, magari variandolo anche di senso (il finale dei *Ragazzi della via Pal*); oppure *non finiscono*, mettono un punto arbitrario, e in ognuno dei due casi lasciano una salutare insoddisfazione. (Il finale di *Pinocchio*, che infatti doveva finire alcuni capitoli prima, e senza lieto fine.) Certo, c'entra anche il fatto che molti classici del romanzo d'avventura, specie nel secolo XIX, uscivano a puntate - ma qui bisognerebbe aprire un discorso sull'età d'oro del romanzo d'avventure, nella seconda metà dell'Ottocento, e spiegarne le ragioni storiche, i momenti di rottura

con il passato e le peculiarità strutturali: discorso che è stato fatto in maniera anche ottima dagli studiosi della letteratura.

2.

La maggior parte dei prodotti culturali per ragazzi (film, libri) sono *avventure virtuali*, ossia evasioni, invenzioni di mondi in cui accadono più cose che in quello in cui i bambini vivono. Ma, detto questo, cominciano delle differenze diverse tra i vari *prodotti avventurosi* che sono stati offerti al pubblico diciamo dalla rivoluzione industriale a oggi.

Tra narrazione letteraria ed esperienza della *virtual reality*, mi pare che un punto centrale sia quello dell'assunzione di una sola identità. Il problema non è tanto che la realtà virtuale indebolisce l'identità e offre la possibilità di abbigliarsi di molte identità insieme; semmai, è quello di essere troppo poco "polifonica". Se io assumo un'identità, al momento del gioco avrò quella e non avrò possibilità di riscontro nelle altre concorrenti. Sarò Jack, e John sarà *un altro*. Poi, deposta l'identità-Jack, potrò essere John, anche poco dopo, *ma mai nello stesso momento*.

La potenza della letteratura invece è (è stata?) duplice: da un lato offrire modelli *ambigui* e confliggenti, e nello stesso tempo mettere insieme dei percorsi in cui rimaneva una serie di *scarti*, di non-detto, di momenti che scappavano alle maglie del racconto. *L'isola del tesoro*, esempio sommo del romanzo di avventura per sempre, mette in scena la seduzione di Long John Silver e i sani principi del capitano, e gioca su questa esitazione, raccontando una storia di maestri e allievi, che mettono in scena un *teatro morale* in cui l'importante è cogliere le sfumature e la difficoltà e parzialità delle scelte. Inoltre, il romanzo evoca immagini potenti che vivono al di fuori delle maglie del racconto, immagini primarie che orientano la persona una volta usciti dal romanzo, immagini-pensieri cui la struttura narrativa serve solo da supporto per liberarsi: il barile delle mele, l'osteria con l'apparire del vecchio che mette le monete nella mano di Jim...

La dimensione morale impregna insomma l'avventura senza fornire necessariamente contenuti moralistici. È l'avventura (non solo quella letta, ma quella praticata) a essere in sé un'esperienza etica oltre che conoscitiva. È uno di quei casi in cui, come dicono i teologi, ci si accorge che la domanda primaria "chi sono io? Dove sono? Cosa sono queste cose intorno a me?" è domanda etica prima che gnoseologica.

I libri hanno poi una grande forza: possono negare se stessi, invitare ad andare dopo di loro, oltre. Hanno questo di bello: che *non bastano*. (Tra l'altro Stevenson scrive poi una favola geniale, *I personaggi del racconto*, in cui Long John, il capitano eccetera si ritrovano fuori dalla storia a discutere del proprio senso). Il modello della realtà virtuale funziona temo secondo un meccanismo

opposto: è la realtà a non bastare, a essere manchevole, e da questo potenzialmente arrivano al lettore anche molte frustrazioni.

Per questo mio discorso, va precisato, i contenuti (dei racconti, dei film, dei giochi di ruolo) non sono importanti. Non ha importanza che le storie siano violente o non educative, eccetera. Penso che ciò a cui si deve guardare prima di tutto sia il ritmo, il diagramma di forze delle storie, i fantasmi che esse evocano: non credo che le avventure libresche e digitali funzionino per i loro referenti immediati, ma per il modello di *esperienza*, per il tempo (in senso musicale) della vita che incarnano. L'interrogazione sul mondo esterno che i modi dell'avventura ci offrono è uno dei modi in cui estetica ed etica sono vicine, in cui la dimensione della *scelta* è fondamentale, e ricondotta non a una dimensione astratta, razionale o ludica, ma ad una in cui *ne va di noi*, ci si mette in discussione e si è mutati da ciò che accade. Credo che la centralità della *scelta* sia, nel modo narrativo ed esperienziale dell'avventura, profondamente educativo di per sé.

Poi ci sarebbe un'altra questione: l'avventura ha una relazione con le età? Probabilmente essa è davvero il luogo della gioventù, forse ne è addirittura una metafora. Forse quando diciamo "avventura" intendiamo anzitutto un modo di appropriazione del mondo esterno; nel linguaggio comune "l'avventura" per gli adulti indica al massimo una breve relazione extraconiugale. Da adulti non si dice "avventura" ma "disavventura"; si dà per scontato che le avventure uno non se le vada a cercare (penso alle avventure urbane sul modello di *Fuori orario* di Scorsese).

3.

Infine, non dobbiamo cadere nel riflesso condizionato di opporre letteratura o cinema a videogiochi o televisione ecc. La vera opposizione è tra modalità dell'esperienza. Il vero problema è capire la relazione tra gioco, avventura ed evasione. Come l'avventura insomma possa rimanere, come modello valido, in un tempo in cui gran parte della borghesia, almeno nelle grandi città, fatica a *fare esperienza*.

Il problema è appunto quello dell'esperienza, e della sua difficoltà non solo nelle fasi di crescita ma anche e soprattutto negli individui adulti. L'avventura sarebbe anche un modo di muoversi nello spazio, di aprire a usi diversi città e campagna, centro e periferia, di indagarle "dal basso". Sarebbe, idealmente, un modo di muoversi nello spazio e di vivere il tempo, di agire riflettendo, di vivere pienamente gli eventi e di cercarci un filo dentro. L'avventura si può fare da soli o in compagnia, ma se è fatta in gruppo preserva miracolosamente un equilibrio tra il ruolo dell'individuo e quello della collettività (una collettività ristretta: l'avventura non si può fare, non dico in diecimila, ma nemmeno in cinquanta).

Al riguardo, oggi uno dei contrari dell'avventura forse non è tanto la realtà virtuale, quanto *il turismo*, forma di realtà virtuale che per giunta finisce col modellare a propria immagine la realtà circostante. Il turismo è figlio di un aspetto non secondario dell'avventura che abbiamo finora taciuto, ossia la sua parentela con *il colonialismo*. Le avventure esotiche, che sono (inutile negarlo) figlie dell'immaginario coloniale, hanno saputo emanciparsi, come gli studi etnologici ma assai prima e assai meglio, e diventarne una sorta di spirito critico (penso alle bellissime serie di Giulio Verne, che col capitano Nemo arrivava a una specie di critica anarchica del suo tempo, della politica estera, dell'uso della tecnica, e delle tendenze *future*).

Lo stesso andrebbe detto del machismo: è inutile negare che il modello di *avventura* che abbiamo ereditato dalla letteratura è un modello maschile e maschilista, ma non credo che debba essere necessariamente così. Anzi, oggi ho l'impressione che dei racconti d'avventura siano più plausibili se affidati a personaggi femminili: come se la combinazione di riflessività ed energia, la modalità dell'esperienza di cui si parlava sopra, fosse più credibile incarnata in figure di bambine, adolescenti, ragazzine: le bambine di Miyazaki, appunto, o la protagonista di *Monsters & Co.* (bellissimo cartone della Pixar).

L'avventura è una parte del romanzo personale di ognuno. Ma è un modello che può essere ambiguo, equivoco, come era in fondo la manciata di parole chiave delle *Lezioni americane* di Calvino (la leggerezza, la visibilità ecc.) che andrebbe letta in collegamento con il tempo, la storia, in piena *ripeness*, senza la dimensione della *nostalgia* e dell'elegia che sono i tratti dominanti di come se la raccontano le ultime generazioni (non solo gli scrittori, ma proprio il sentire comune).

Saggi utilizzati, citati o allusi:

Italo Calvino, *Lezioni americane* (Garzanti, Milano 1985)

Jean Chesneaux, *Una lettura politica di Jules Verne* (tr. It. Moizzi, Milano 1976)

Vladimir Jankélévitch, *L'avventura la noia la serietà* (tr. It. Marietti, Casale Monferrato 1991)

Fredric Jameson, *Il postmoderno* (tr.it. Garzanti, Milano 1984)

Franco Moretti, *Segni e stili del moderno*, Einaudi, Torino 1987

Antonio Scurati, *La letteratura dell'inesperienza* (Bompiani, Milano 2006)

Georg Simmel, *L'avventura* (in *Saggi di cultura filosofica*, Guanda, Parma 1985)