

## Diversi modi di correre: la difficile sopravvivenza dell'avventura nei libri per ragazzi

di Emilio Varrà

A ripercorrere le trasformazioni e il gran numero di opere che in questi ultimi venti anni hanno caratterizzato la letteratura per ragazzi in Italia si ha la chiara impressione di un progressivo arretramento degli scenari tradizionali dell'avventura e della scomparsa via via del genere dalle preferenze dei lettori. Il relativo successo e poi il declino della collana Junior Avventura di Mondadori, che coraggiosamente tentava un rinnovamento a partire dai *topoi* classici, non è che il sintomo più evidente di una crisi ben più ampia. Non che in questi anni siano mancate fughe, pericoli scampati, mappe e isole, nemici da combattere, lotte per la sopravvivenza: le *avventure* riempiono ancora i libri per ragazzi, quella che tende a mancare è piuttosto *l'avventura*. Non è un puro vezzo linguistico: c'è una differenza sostanziale tra quelle che sono peripezie, vicende straordinarie, intrecci costruiti sulla suspense e sul continuo precipitare degli eventi e l'avventura in senso proprio. Non sono infatti contenuti specifici a definire il genere, né tanto meno scenari prestabiliti: uno dei libri avventurosi che prima mi tornano alla memoria, ad esempio, è *Fuga dal museo* di E.L. Konigsburg, pubblicato ne Gl'Istrici nel 1989 (ma l'originale è del 1967), vicenda tutta metropolitana che non ha foreste come ambientazione, ma le sale del Metropolitan Museum di New York.

A definire l'avventura è prima di tutto la "timbrica", per usare un termine d'ambito musicale. Non è determinante l'oggetto del racconto, ma la modalità, la tonalità, il sapore di esso. È quell' "odore acerbo" di cui parla Faeti in uno dei suoi numerosi interventi sul tema, è il "color di lontananza" dell' "Isola Non-Trovata" di Gozzano, è quel senso impalpabile eppure così fisico del godimento di ogni istante nella sua straordinarietà, come dono del presente e promessa del futuro. È lo sguardo incantato di Kim di fronte agli spettacoli della Grande Strada, è lo sciabordio dell'acqua che sente Tom Sawyer mentre fugge nell'Isola di Jackson, è l'attesa della battaglia nei romanzi di Molnár o Pergaud.

È anche, per fare un esempio più vicino a noi, nella metamorfosi che subisce la corsa di Assaf, protagonista di *Qualcuno con cui correre* di David Grossman. Il ragazzo deve per lavoro riportare un cane abbandonato al suo misterioso padrone. L'unica cosa da fare, in assenza di informazioni alternative, è abbandonarsi al fiuto e all'istinto dell'animale, con la speranza che siano sufficienti a ritrovare una casa. Assaf è trascinato al guinzaglio dal cane, rischia di capitolare e di provocare incidenti e tra un respiro e l'altro maledice il suo destino. Poi improvvisamente c'è un mutamento: "Benché non fosse un avventuriero per natura – anzi, il contrario – si senti invadere da una sensazione misteriosa e sconosciuta, dal piacere di una corsa verso l'ignoto. E dentro di lui, come un pallone di gomma ben gonfiato, cominciò a rimbalzare un pensiero gradevole: forse questa corsa non sarebbe mai finita.<sup>1</sup>" Ecco qui, l'avventura: sta tutta nel passaggio tra essere trascinati o lanciarsi nella corsa, tra subirla o respirarla a pieni polmoni. Ed è proprio in questo atto che è contemporaneamente volontario e vitalistico che si definisce pienamente la "timbrica" dell'avventura, quella che a fatica si ritrova nelle proposte attuali. Non lo si dice con inutile rimpianto, né l'affermazione presuppone una gerarchizzazione di valori tra periodi diversi della storia della letteratura per l'infanzia. Insomma: non era meglio prima. Piuttosto ancora una volta i libri per bambini si rivelano strumento prezioso, specchio poco considerato dei mutamenti sociali e immaginativi che stiamo vivendo tutti noi, che bambini non siamo più.

Se si dovesse forzatamente condensare la letteratura per ragazzi contemporanea in un'unica metafora, essa sarebbe sicuramente la tragedia dell'infanzia. Non che sia una novità: la lotta materiale e sentimentale di bambini e ragazzi contro un mondo che poco si preoccupa della loro sopravvivenza o salute è una delle cellule primarie di tutta la letteratura per l'infanzia. Eppure i

---

<sup>1</sup> David Grossman, *Qualcuno con cui correre*, Mondadori, Milano, p. 19

grandi autori contemporanei sono riusciti a rielaborare e attualizzare questo tema, mostrando forme nuove di tragedia, le sue trasformazioni sociali, spesso specchio di mutamenti ancora più ampi. Ora in forma grottesca e paradossale, ora in forma realistica e di denuncia, ora filtrato da una memoria che però serve a farci capire l'oggi, ora nelle trasfigurazioni fantastiche dell'horror o del fantasy, è sempre una questione di sopravvivenza, di resistenza, di tenacia. Si tratta in altre parole di nuovi eroi che *reagiscono* ad una situazione, non *agiscono* per atto di volontà; il motore primario non è la curiosità o il desiderio di esplorazione, ma una minaccia che li costringe ad comportarsi in un determinato modo. Ecco perché raramente si sente nel fantasy la "timbrica" dell'avventura: in superficie ci sono tutti gli elementi necessari, la figura di un eroe, un percorso di prove e iniziazioni, ampi scenari naturali, ma, a partire dal modello tolkieniano, tutto ciò avviene perché si addensa all'orizzonte un grave pericolo. Non è questo che spinge al viaggio Jim ne *L'isola del tesoro*, né Kim, né Pinocchio nella sua corsa primigenia. Basta un confronto tra il valore simbolico che ha la mappa nei due generi per rendersi conto di una differenza che non è nelle vicende, ma nel loro sapore: nell'avventura la cartina serve a segnare una rotta ma ha sempre anche il fascino dell'imperscrutabile, dell'esplorazione, del *hinc sunt leones*; nel fantasy è invece la circoscrizione di un mondo che rischia di scomparire, non conta qui il suo mistero, ma la sua sopravvivenza.

Per cogliere questo passaggio, che ripeto non determina una differenza di valore artistico ma di sensibilità, andrebbe riletto un romanzo importante come *L'uomo venuto dal nulla* di Mino Milani. L'incontro e lo scontro tra un misterioso zio legionario è un gruppo di adolescenti della periferia milanese di oggi mette in evidenza questa dialettica tra l'atto di volontà e l'atto di necessità, tra una visione attiva o passiva del vivere, tra il vitalismo e la rassegnazione. Diventa allora importante provare ad interrogarsi sulle motivazioni profonde di questa trasformazione dell'immaginario. Credo che uno dei fattori primari sia la diversa concezione e rappresentazione della morte che la nostra società è andata elaborando. L'avventura si pone come rappresentazione di un mondo che presuppone la morte sempre come compagna di viaggio, non la dimentica mai, anzi si diverte a sfidarla in uno slancio che non è mai comunque abbandono ma, appunto, sfida vitalistica, scatto di energia. La presenza costante della "nera signora" è il fondamento della consapevolezza di un limite che l'eroe dell'avventura tenta in ogni modo di forzare, e che lo porta ad assaporare ogni istante di vita e a prefigurare quelli futuri. La letteratura per ragazzi contemporanea racconta invece di un mondo in cui la morte si cerca di dimenticarla, dando vita ad una dialettica tra rimozione e ritorno del rimosso, che i generi horror e fantasy, veri e propri trionfatori di questi decenni, rappresentano in chiave metaforica ma assai fedele. La lotta per la sopravvivenza di questi eroi è ben diversa da quella dell'avventura: il pericolo ora ci piomba in casa, nella forma del mostro o di un mago malvagio, e non si ha la possibilità di scegliere, o si combatte o ci si perde.

L'assenza di quella dimensione volontaristica che stiamo cercando di definire come "timbrica" dell'avventura è riflesso anche di altre mutazioni sociali e immaginative. Gli studiosi che hanno riflettuto in chiave filosofica sull'avventura, da Simmel a Jankélévitch, ne hanno messo in evidenza la caratteristica della straordinarietà in rapporto alla quotidianità. Da una parte c'è "la prosa della vita" dall'altra c'è lo slancio avventuroso, che quella prosa rifiuta, affermando con le proprie scelte e azioni una discontinuità da essa, una frattura nel normale percorso esistenziale. Nella società di oggi questa dialettica tra normalità ed eccezionalità sembra assolutamente saltata: da una parte c'è un processo di frammentazione delle nostre esistenze che, dietro alle parole falsificanti di maggiore libertà mobilità flessibilità, naufragano nell'impossibilità di delineare un chiaro disegno dell'esistenza, di disegnare un progetto nel futuro. Ecco che allora il senso della frattura non può più rappresentare un'eccezionalità, è diventata norma a cui siamo rassegnati. Simmel delinea l'avventura come un'isola nel procedere continuo della quotidianità, ma come può resistere questa in un'esistenza che, nella segmentazione costante di esperienze e conoscenze, solo di isole sembra composta? A complicare il discorso c'è la svalutazione semantica e immaginativa del senso di eccezionalità. Per nascondere l'omologazione pervasiva, la nostra vita comunque di massa, che sembra impossibilitarci a qualsiasi scelta in qualche modo individualizzante, la nostra società ribadisce in continuazione che l'eccezionalità è sempre a portata di mano, si traduce nel possesso di

un'ultima trovata tecnologica, nella partecipazione al più estremo dei viaggi organizzati, nella piena adesione ai riti televisivi. Insomma tutto è straordinario, quindi niente è straordinario, tutti siamo eroi protagonisti, quindi non ci sono protagonisti. Per ritrovare la reale esperienza di avventura bisognerebbe allora azzerare il mondo che via via abbiamo costruito, ritrovare delle scale di valori, riportare ad un equilibrio la dialettica tra la "prosa della vita" e l'avventura. E non credo sia un caso che tra i più significativi libri di avventura contemporanei vadano segnalati due grandi opere come *La grande avventura* di Westall e *L'isola in via degli Uccelli* di Orlev. In entrambi i casi è la guerra a farsi carico di questo processo di azzeramento: la Seconda Guerra Mondiale piomba sulla testa di entrambi i protagonisti, che certo non scelgono la loro condizione, ma a partire da questa, anzi proprio grazie a questa, decidono di modellare il loro percorso, rifiutano le soluzioni più facili e si trasformano ora in un cavaliere in cerca di *quest* ora in un novello Robinson Crusoe: è proprio il fatto di vivere tra le macerie che, paradossalmente, ridona loro l'anelito dell'esplorazione, lo scatto vitalistico, l'assaporamento di ogni istante come dono non scontato.

Un'ultima riflessione va alla dimensione temporale specifica dell'avventura. Il genere è tradizionalmente legato alle sue caratteristiche spaziali, agli scenari in cui i personaggi si muovono, al topos del viaggio, all'esplorazione geografica. E tra le cause del suo declino è spesso stata annoverata quella della riduzione e eliminazione di nuovi territori da scoprire. Eppure credo che il vero segreto dell'avventura sia più che altro nella sua natura temporale e nella particolare alchimia che è capace di creare. La vera avventura è sempre sospesa tra la protensione verso l'immediato futuro, come la stessa etimologia latina di *adventura* certifica, e il ripiegamento verso gli istanti irripetibili appena vissuti. Utopia e nostalgia sono i due poli caratterizzanti dell'avventura, una sorta di "nostalgia del futuro", per riprendere il titolo di un'opera di Asimov. Ecco allora l'indimenticabile sapore della narrazione retrospettiva de *L'isola del tesoro* o de *Le avventure di Huckleberry Finn*, ma anche l'atmosfera vaga e crepuscolare dei quadri western di Remington o dei fumetti di Pratt. Senza contare che il viaggio di Ulisse, paradigma di ogni avventura a venire, è comunque un *nostos*, in sottile equilibrio tra l'eccezionalità delle imprese e il desiderio del ritorno, tra lo splendore dell'eroe e la sofferenza dell'esule. Che l'avventura non se la passi bene oggi, allora non può stupire: se c'è qualcosa che stiamo perdendo nel nostro vivere è proprio la capacità di percepire il tempo, di considerarlo sostanza primaria del nostro agire, sia nella forma del ricordo sia in quello di progetto. Non sopportiamo più la durata e l'attesa, non conserviamo la memoria e del futuro abbiamo più che altro paura, perché va più veloce delle nostre capacità immaginative e, letteralmente, ci piomba addosso prima che noi siamo capaci di presagire gli sviluppi. Ancora una volta prevale il processo di rimozione e il rifugio in una condizione di atemporalità con esiti ora tragici ora grotteschi, comunque paradossali nel tentativo di negare la sostanza primaria di cui siamo fatti, il nostro essere creature temporali, appunto. Non è un caso, allora, che insieme all'avventura un altro genere sia ormai scomparso dagli scaffali delle librerie per ragazzi: la fantascienza, che nell'ipotesi futuribile ha la sua ragion d'essere.

### **Per saperne di più:**

Roberto Bartolini, *La Chimera e il Terrore. Saggi sul gotico, l'avventura e l'enigma*, Jaca Book, Milano, 1984

Emy Beseghi, *La valle della luna. Avventura, esotismo, orientalismo nell'opera di Emilio Salgari*, La Nuova Italia, Firenze, 1992

Antonio Faeti, *L'odore acerbo. Per una fenomenologia dell'avventura*, in Emy Beseghi (a cura di), *Finzioni di fine secolo. L'isola Misteriosa n. 1*, Mondadori, Milano, 1995

Antonio Faeti, *Tarzan non piace al lanzicheneco*, in *I diamanti in cantina*, Bompiani, Milano, 1995

Vladimir Jankélévitch, *L'avventura, la noia, la serietà*, Marietti, Genova, 1991

Riccardo Massa (a cura di), *Linee di fuga. L'avventura nella formazione umana*, la Nuova Italia, Firenze, 1988

Fulvio Scaparro (a cura di), *Volere la luna. La crescita attraverso l'avventura*, Edizioni Unicopli, Milano, 1984  
Georg Simmel, *L'avventura*, in *Saggi di cultura filosofica*, Guanda, Parma, 1985