

## L'avventura è morta, viva l'avventura!

di Antonio Ciccarone

«La definizione più corrente di avventura consiste nell'identificarla ad una "vicenda straordinaria" o ad una "impresa pericolosa che attrae col fascino del rischio che comporta". Così lo "spingersi in luoghi lontani e sconosciuti o poco conosciuti" (presumibilmente pericolosi, almeno per colui che vi si "avventura"), o il "compiere un'azione inconsueta, impreveduta, inattesa da parte dei più", o quant'altro di simile, rappresentano esempi solitamente chiamati in causa per definire una situazione o un'esperienza di avventura»<sup>1</sup>.

Una definizione condivisibile, sulla quale nessuno troverebbe eccezioni sostanziali. Avventuriamoci allora in territori stranieri: cerchiamo l'avventura su Wikipedia.

Ci troviamo subito di fronte il *videogioco d'avventura*. La cosa, ammettiamolo, non stupisce: «è un genere di videogioco caratterizzato dall'esplorazione, risoluzione di enigmi, interazione con personaggi di gioco ed è incentrato sulla narrazione piuttosto che sulle sfide basate sulla prontezza di riflessi. [...] Differentemente da molti altri generi di giochi, la focalizzazione sulla storia tipica dell'*adventure* consente a questo genere di utilizzare in maniera massiccia altre forme d'arte basate sulla narrazione, come la letteratura e il cinema. Gli *adventure* comprendono un'ampia varietà di generi letterari, tra cui fantasy, fantascienza, giallo, horror e commedia».

Piace molto, quell'insistenza sull'importanza della narrazione, e quell'accenno ai generi letterari riassume (anticipa, nel nostro caso) l'idea che poi, se pure sia mai esistita, l'avventura ormai si è adeguata ai tempi, si è creolizzata, è una Fenice che rinasce dalle sue ceneri.

Una definizione che ricalca quella riportata in apertura si può leggere sempre su Wikipedia alla voce *narrativa di genere*, mentre *romanzo d'avventura*, nella versione italiana, non ha la dignità di una voce tutta per sé. Ce l'ha nella versione inglese, francese, tedesca e in poche altre, con qualche definizione generica, e un'interessante quanto scarno elenco di romanzi d'avventura nella voce francese:

«Daniel Defoe, Robinson Crusoe  
Edgar Allan Poe, Le avventure di Gordon Pym  
Alexandre Dumas, Il conte di MonteCristo  
Jules Verne, Giro del mondo in 80 giorni  
Robert Louis Stevenson, L'isola del tesoro  
Rudyard Kipling, Kim  
Joseph Conrad, Nostromo  
Pierre Mac Orlan, L'Ancre de Miséricorde».

Si capisce subito che ciò che ha fatto la sfortuna dell'Avventura sono state forse le sue cattive frequentazioni: a furia di legare il suo nome a quegli autori che ormai in massima parte i ragazzi non leggono più, se non vengono loro consigliati a scuola, anche su di lei si è venuto depositando il sapore delle "buone cose di pessimo gusto".

Già nel 1920 Pierre Mac Orlan (autore che abbiamo ritrovato nello scarno elenco francese di grandi classici dell'avventura - devo la scoperta di questo scrittore a quell'elenco) ammoniva a non cadere nell'inganno, perché in realtà «i libri d'avventura sono pericolosi»<sup>2</sup>; ma anche il buon Salgari viene ormai prelevato di rado dagli scaffali della biblioteca, anche da chi deve sostenere l'esame di *Letteratura per l'infanzia*: sarà per la mole dei suoi romanzi, che poco si addice almeno ad una delle

<sup>1</sup> PIERO BERTOLINI, "Fenomenologia dell'avventura: oltre il già dato", in *Linee di fuga. L'avventura nella formazione umana*, a cura di Riccardo Massa, La Nuova Italia, 1989, p.19

<sup>2</sup> impietosamente, e forse con toni non del tutto condivisibili, l'autore prosegue: «fatta eccezione per quelli di Jules Verne, i quali, completamente privi d'arte e di sensibilità, possono sedurre solo degli apprendisti botanici. La terra vista da Jules Verne è come un immenso Jardin des Plantes in cui ogni animale porta un'etichetta al collo e ogni pianta è dotata da una scheda in francese e in latino con un numero progressivo per l'erbario. Questi libri non permettono alla fantasia di spingersi oltre a limiti ben precisi. A partire da una certa età si finisce per leggerli solo in ospedale o in prigione» (PIERRE MAC ORLAN, *Piccolo manuale del perfetto avventuriero*, Giannino Stoppani Edizioni, s.d., p.30)

due caratteristiche fondamentali che guidano nella scelta dei titoli da portare all'esame: il numero (tre o cinque libri, di solito – i testi da portare agli esami di letteratura sono sempre dispari, come le rose) e il numero delle pagine. Qualcuno si avventura a chiedere, accanto ai classici-classici, un classico contemporaneo, ma sempre con un certo sussiego e condiscendenza, come (per continuare la metafora floreale) i fioristi quando in un mazzo di rose ci mettono quello che loro definiscono “il verde”: il riempitivo insomma. Hai voglia a proporre Philip Ridley (a proposito di avventure contemporanea) o Ursula LeGuin...

La stessa editoria, d'altra parte, ha capito che il genere puro ormai “non tira più”: l'ultimo *Junior avventura* Mondadori di cui si abbia notizia è stato pubblicato nel 2003. Nel database della rivista *Liber* fra i generi ricercabili non c'è nemmeno *avventura*, c'è *avventure*, e facendo una ricerca fra i titoli pubblicati negli ultimi due anni la parte del leone la fanno i soliti Stevenson, Salgari, Twain, Dickens (tanti, troppi adattamenti, tra l'altro). Si trova poi una serie su *Jack Sparrow* ispirata ai *Pirati dei Caraibi* (potenza dell'immaginario filmico), la piccola serie di Sebastiano Ruiz Mignone su *Pirati all'arrembaggio*, l'immarcescibile Stilton che rifà *L'isola del Tesoro*, un paio di Verne... Per fortuna c'è la riedizione di *Terra D'Occidente*, magnifico fantasy di Alexander Lloyd, e la pubblicazione (finalmente in traduzione italiana) di *Papermoon*.

Insomma, e per riassumere, se non è tradotta nel linguaggio dei giochi per pc o non è relegata nei grandi classici-classici, l'avventura come l'abbiamo conosciuta sembra non avere scampo, con il pericolo che poi «un soggetto frustrato nel suo bisogno d'avventura diventa un fruitore accanito dei *mass media* ed in particolare della televisione (diventando dunque un teledipendente), poiché ciò rappresenta per lui una sorta di comoda alternativa, tanto più grave - tra l'altro - quanto più essa sia di fatto ammessa o addirittura stimolata dall'adulto, come sempre più spesso accade»<sup>3</sup>.

L'altro grande travisamento dell'Avventura è infatti averlo fatto diventare un genere di narrazione che vede l'infanzia o l'adolescenza fra i suoi naturali destinatari, mentre non si dovrebbe mai tralasciare di ricordare come «la struttura “esistenziale” dell'esperienza umana, in ogni suo arco di vita e con caratteristiche diverse a seconda della scansione di esso, comporti di per sé la dimensione dell'avventura, pur non implicando altrettanto di per sé che una simile dimensione venga espressa e attivata. [...] Se, infatti, prendiamo in considerazione la storia dell'uomo quale si è andata costituendo da quando ne abbiamo conoscenza, possiamo facilmente renderci conto che quest'ultima è stata resa possibile proprio per effetto della capacità del singolo uomo e dei suoi vari raggruppamenti di andare sempre oltre il già-dato o il già-posseduto, in una costante apertura al “nuovo”, al “diverso”, al non-ancora-conosciuto-e-non-ancora-sperimentato, che ha sempre rappresentato la condizione necessaria perché la storia fosse appunto non ripetitiva ma cumulativa»<sup>4</sup>.

Si può allora essere grati che l'avventura data per spacciata abbia fecondato di sé la gran parte dei generi più o meno nuovi che costellano il leggere contemporaneo, dei ragazzi e non solo. L'ha capito anche Wikipedia, come abbiamo visto: e fra i generi che hanno assunto su di sé la funzione e il fascino della grande Avventura dei secoli scorsi, un ruolo non secondario ce l'ha il fantastico, soprattutto nella sua versione fantasy, che si giova del condividere con l'avventura molte caratteristiche di fondo<sup>5</sup>. L'avventura, per essere tale, necessita di un ridislocamento, uno slittamento geografico o temporale che ha il suo ovvio contraltare in quella sovrapposizione di piani tipica della letteratura fantastica, con il suo Altrove e il suo meraviglioso che irrompe nella realtà. C'è anche un altro aspetto che molta parte della letteratura fantasy condivide con la letteratura avventurosa: l'obliterazione della sessualità. «Gli autori di romanzo d'avventura si sono specializzati in una sorta di castità incomprensibile ai nostri giorni. Malgrado l'abbondanza, nelle loro opere, di isole deserte in cui i naufraghi si dedicano a esperimenti di varia sopravvivenza, è

<sup>3</sup> PIERO BERTOLINI, “Fenomenologia dell'avventura: oltre il già dato” cit., p.31

<sup>4</sup> *Ibid.*, p.5, 20-21

<sup>5</sup> Una consonanza, se non una totale sovrapposizione, favorita dall'essere entrambi questi generi riportabili nell'alveo del modo romanzesco (sul concetto di *modo letterario* cfr. REMO CESERANI, *Guida allo studio della letteratura*, Laterza, 1999)

raro constatare la presenza di una donna, anche di dubbia qualità»<sup>6</sup>. Ancora: «E' cosa distinta e signorile, nella maggior parte dei romanzi d'avventura, trascurare, o, più esattamente, passare sotto silenzio, questo riflesso della vita interiore degli avventurieri. Tale spiacevole omissione è dovuta al fatto che in Francia, come in Inghilterra, romanzo d'avventura significa impropriamente: opera didattica scritta soprattutto per i bambini»<sup>7</sup>. Sono ancora parole di Pierre Mac Orlan.

«Una certa disposizione a trafficar coi fantasmi, però, deve necessariamente sorreggere chi si accosta all'Isola di Corallo dell'*avventura*: genere letterario probabilmente oggi deceduto, o almeno dichiarato in stato di morte presunta, la cui anima è forse trasmigrata nelle storie di spionaggio, nell'epopea western cinematografica, o nei fumetti di Hugo Pratt. Ma basta nominarla, perché l'avventura ricominci. E in principio c'è, naturalmente, Robinson. O Ulisse»<sup>8</sup>.

Robinson e Ulisse: due personaggi che incarnano due grandi archetipi dell'eroe avventuroso, nati quando erano ancora possibili narrazioni all'insegna della totalità. Dopo di loro, verranno altre forme di avventura: quella verniana con l'ulisside Capitano Nemo che però finirà i suoi giorni nel ventre di un vulcano su un'isola tanto differente, a sua volta, da quella di Robinson, o ancora l'avventura dell'*Ulisse* joyciano, quando ormai sarà rimasto «spazio solo per la speleologia del profondo, il viaggio al centro della mente umana [...] il momento in cui, per l'immaginazione occidentale, non vale più la pena di viaggiare verso esotiche rotte»<sup>9</sup>.

Se si abbandona insomma l'attaccamento feticistico al modo in cui quelle caratteristiche che abbiamo visto all'inizio si sono venute realizzando in tante narrazioni, e si scava alla ricerca del bisogno pedagogico non tacitabile che il genere sottende, se ne accettano volentieri anche i suoi tanti esiti, dopo il suo smarrito vagolare alla ricerca di una totalità ormai irrimediabilmente perduta: esiti che non spaventano la disponibilità aurorale dell'infanzia nel confrontarsi con i propri limiti e con la possibilità sempre aperta di ripartire, di affrontare la sfida dell'avventura.

C'è ancora avventura per ciascuno di noi, insomma: per ciascuna epoca, per ciascuna età. E se l'avventura è per tutti, allora a ciascuno la sua avventura: avventura fantastica, avventura emotiva, avventura sentimentale, avventura erotica, nelle vesti del fiabesco Ulisse, di Robinson, di Nemo o di Leopold Bloom. E a chi denuncia «l'esibizionismo e l'impudicizia con cui il termine di avventura, le sue diverse configurazioni e le esperienze che pretendono di realizzarla trascorrono oggi nei consumi quotidiani, la loro escursione quasi ossessiva nel linguaggio, nella comunicazione e nel turismo di massa, dalla cultura più volgare a quella più patinata»<sup>10</sup>, potremo sempre rispondere con la saggezza un po' sorniona di Guido Gozzano (*La più bella*):

Ma bella più di tutte l'Isola Non-Trovata

[...]

S'annuncia col profumo, come una cortigiana,

l'Isola Non-Trovata... Ma, se il pilota avanza,

rapida si dilegua come parvenza vana,

si tinge dell'azzurro color di lontananza...

---

<sup>6</sup> PIERRE MAC ORLAN, *Piccolo manuale* cit., p.18

<sup>7</sup> *Ibid.*, p.45

<sup>8</sup> ROBERTO BARBOLINI, *La chimera e il terrore. Saggi sul gotico, l'avventura e l'enigma*, Jaca Book, 1984, p.101

<sup>9</sup> *Ibid.*, p.103

<sup>10</sup> RICCARDO MASSA, "I volti dell'avventura", in *Linee di fuga* cit., p.3