

QUI FINISCE L'AVVENTURA

Eclissi e trasformazione di un genere in discussione

a cura di Roy Menarini



Le avventure di Tintin - Il segreto dell'Unicorno di Steven Spielberg

Qualche anno fa, presentando un convegno sull'avventura letteraria tenutosi a Bologna nel 2008, Goffredo Fofi, nell'introduzione della *brochure* di presentazione, affermava: "La nostra idea dell'avventura si basa ancora sull'immaginario dell'Ottocento - stabilito dalle imprese scientifiche, dalle grandi esplorazioni, dalle conquiste coloniali, dai Kipling e dai Salgari, dai Verne e dagli Wells? Lo svelamento dei misteri del vivente, la conquista della natura, il dominio economico, culturale, politico su altri popoli, hanno ancora lo stesso peso, la stessa valenza che nel passato? E, se non lo hanno, da cosa sono stati sostituiti? I film e i romanzi di guerra, di conquista, gli western, i cappa e spada, la pirateria, i 'figli del capitano Grant', i Mowgli e i Tarzan, la Polinesia e il Klondyke, il capitano Scott ed Eva Curie, i lancieri del Bengala e gli Abuna Messias, ma anche i Cor-

to Maltese e i Steve McQueen, la Sporca Dozzina e Jurij Gagarin, a cosa hanno lasciato il posto? Discutere di questo vuol dire capire cosa ne è stato di noi, delle nostre utopie fallite, delle nostre frustrazioni e delle nostre ricerche di consolazioni...".

Quasi come in un dialogo, gli organizzatori rispondevano: "Eppure l'avventura è tutt'altro che morta, talmente radicata con il senso stesso del vivere e la pluralità delle sue forme, che bisogna semplicemente andarla a scovare altrove: nei movimenti migratori contemporanei, nelle modalità attuali e drammatiche di confronto fra culture, nel rapporto schizofrenico, tra rimozione ed esibizione, del corpo, nello scompaginamento fra centro e periferie dei centri metropolitani, nell'urgenza delle politiche ambientali".

Per chi si occupa di cinema le domande sono più o meno le stesse, cui si aggiun-

ge tuttavia la certezza che l'avventura nel '900 è stata eminentemente cinematografica, e che dunque la sua eventuale eclissi, o trasformazione, interroga nel profondo proprio il nostro immaginario. Vale la pena sottolineare che non parliamo qui di avventura nel senso più tradizionale del genere cinematografico. Quello che - non esistendo nella Enciclopedia dello Spettacolo ideata da Silvio D'Amico (eppure così vicina alla pagina dedicata ad "Avanguardia", che ci sarebbe stata benissimo, contraria e al tempo stesso tanto vicina ad essa) - viene definito da Jean-Loup Bourget "legato ai ricordi d'infanzia, ai sogni d'evasione, ma anche a una sorta di gratuità, poiché se venisse strutturato in modo troppo filosofico o politico, perderebbe proprio il suo specifico carattere avventuroso", di fatto "collocato in una sorta di irriverente marginalità estetica e



Pirati dei Caraibi - Oltre i confini del mare di Rob Marshall



The Tree of Life di Terrence Malick

ideologica nei riguardi di una produzione dominante più seria e accademica”; e che Roberto Campari definiva “genere nutrito da fonti essenzialmente letterarie che comprende al suo interno il western, il cappa e spada e tanti altri tipi di racconto filmico”; e che altrove è “genere le cui radici possono essere fatte risalire all’Ulisse omerico e i cui *topoi* narrativi, come nel prototipo, sono il ‘viaggio’ verso luoghi sconosciuti, lontani ed esotici, il superamento di ostacoli per mezzo di una dura lotta e la scoperta di costumi e culture sconosciute”.

La narrativa è l'avventura di oggi

Queste definizioni, che hanno il pregio di slittare dall’immaginario alla narratologia, dalla ricezione alle fonti pre-esistenti, saranno nelle prossime pagine di volta in volta, direttamente o indirettamente, ridiscusse e problematizzate nei singoli interventi, che - si vedrà - offrono a loro volta un ventaglio indicativo di ciò che per ogni critico la parola “avventura” significa. Non è un caso che, vista l’imprendibilità della nozione di avventura (e al tempo stesso, tuttavia, la sua auto-evidenza in termini di riconoscibilità del pubblico e di facilità nel chiarire agli spettatori di che pasta è fatta), si fatichi poi anche a valutarne le trasformazioni. E la bibliografia sull’avventura è sicuramente meno vasta di quella dedicata al noir, all’horror o al melodramma, pur avendo probabilmente una estensione maggiore, anche in termini di meta-genere, rispetto ai succitati.

Il breve confronto che ho riportato in testa a questa introduzione suggerisce una dialettica tra chi pensa che l’avventura sia sostanzialmente un sentimento tramontato (magari per opera del turismo di massa e delle nuove tecnologie, che hanno esaurito una forma di mistero, e forse anche di *dubio*) e chi sostiene che l’avventura vada cercata altrove. In mezzo, esistono i film, i testi di questi anni, che in alcuni casi cercano con sorprendente pertinacia di riportare l’avventura al centro del mondo: in fondo l’alleanza tra Jackson e Spielberg per *Tintin*, dove convivono un’enciclopedia dell’avventura hollywoodiana e una cura feticistica per la *motion capture*, ha un sapore antichissimo, come se ci accorgessimo di colpo che Indiana Jones era già l’ultima, post-moderna, propaggine dell’avventura di Fairbanks e Flynn, e che il bazaar culturale aveva (e ha, nel giovane investigatore col ciuffo)

ancora un contatto sensibile con la cultura libresco e illustrata, mentre ora anche il cinema, come il resto, si è *presentificato* anche quando convoca il passato.

L’avventura non soffre di un oblio arrecato dai tempi grami di un mondo post-tutto, come vorrebbero i nostalgici, ma di un mutamento epistemologico più profondo: la linea che portava da Robinson Crusoe a Zemeckis, da Verne al pianeta delle scimmie, da Salgari alle arche perdute e così via, si è spezzato. A chi interessa più analizzare *Tintin* scomponendo i suoi intertesti, gioendo per le citazioni di Conrad o discutendo la fedeltà a Hergé? Quante letture sul genere avventuroso e cappa e spada avrà mai suscitato la saga dei *Pirati dei Caraibi*? È probabilmente la modernità che è finita ben più tardi di quanto non pensassimo, e con essa le grandi narrazioni che - sia pure in un clima post-ideologico e post-industriale - hanno continuato a nutrire generosamente testi e opere che non riuscivano a recidere il legame con il passato. Attraverso l’eclissi dell’avventura scopriamo che la postmodernità è stata un “governo tecnico” venti, trentennale nominato per uscire lentamente dalla modernità, negoziando tempi e modi?

Ciò non toglie che sia rimasta una sorta di acefala *narratività*, compulsiva, crossmediale, a tratti esaltante (le serie televisive contemporanee), che non “resiste”, bensì “sussiste” come esito profondo, lasciato ineludibile, eredità da rilanciare dopo la modernità (compresa quella “post”). La *narratività* è l’avventura di oggi, la potenza di saper sempre e comunque raccontare e costruire universi, con forme di espansione e adattamento quasi fisico-astronomiche, generando continuamente altro genere, anche quando prendono vita nel solipsismo più profondo (*The Tree of Life* e *Melancholia*, scambiati per ultimi, quasi postumi, deliri d’autore, sono invece la dimostrazione che il rigenerarsi della *narratività* è ben presente anche nei più pensosi e apparentemente dinosaurici registi internazionali). E così anche le *forme* del vedere, che trovano nel concetto di repertorio e di archivio i veri, avventurosi universi iconici di riferimento: il cinema più avventuroso in questi anni è stato quello di Gianikian/Ricci Lucchi, Pietro Marcello, Forgàcs, quello di festival di Home Movie, il *found footage*, etc.

E se Guglielmo Pescatore, in epoca di

crisi della semiotica, rilanciava la disciplina richiamandone una disposizione all’avventura, qui si potrebbe anche fare la stessa cosa con la critica e l’interpretazione, chiedendo un po’ di avventura laddove nei film non la troviamo più. Avventurosa - e burrascosa, per rimanere alle metafore marittime, le più care del genere storico - può essere in fondo la nostra *relazione* con gli oggetti cinematografici, i film e tutto l’universo delle immagini che li circonda. Perché se è vero che non ci è rimasto nulla da scoprire nel mondo, tutto è ancora da sapere *del* mondo che ci circonda.

SPUNTI BIBLIOGRAFICI

La definizione di Jean-Loup Bourget si trova alla voce “Avventura” nel volume I della *Enciclopedia del Cinema*, Treccani, Roma, A-Ch, p. 377; la voce “Avventura” redatta da Roberto Campari è contenuta nel *Dizionario Universale del Cinema*, 2., a cura di Fernaldo Di Giammatteo, Editori Riuniti, Roma, 1985, p. 65; la terza definizione è nella *Garzantina Cinema*, curata da Gianni Canova, Garzanti, Milano, pp. 70-71; di Guglielmo Pescatore si veda *Il narrativo e il sensibile. Semiotica e teoria del cinema*, Alberto Perdisa Editore, Bologna, 2002.

A riprova dello statuto incerto del genere, si può notare la sua assenza nel *résumé* finale di Raphaëlle Moine nel suo *I generi del cinema*, Lindau, Torino, 2005, o la sua trasversalità nel *Panorama des genres au cinéma*, “Cinémaction”, n. 68, 1993, o ancora la sua presenza sottaciuta in *Generi cinematografici americani* di Stuart M. Kaminsky, Pratiche Editrice, Parma, 1994. Buona, oltre alla scelta dei film da inserire, anche l’introduzione storico-teorica di *Avventura in cento film* di José María Latorre, Le Mani, Recco/Genova, 1999. Si veda anche la voce “Avventura e Azione”, in Luca Aimeri, Giampiero Frasca, *Manuale dei generi cinematografici*, Utet, Torino, 2002, pp. 118-166.

Citiamo anche, quasi tutti non in lingua italiana, *Adventure et cinéma*, curato da Jacques Aumont, Cinémathèque Française, Paris, 2001; John Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance*, University of Chicago Press, Chicago, 1976; Lorenzo Esposito, Gino Frezza, *Fino all’ultimo film. L’evoluzione dei generi nel cinema*, Editori Riuniti, Roma, 2001; Yvonne Tasker, a cura di, *Action and Adventure Film*, Routledge, London, 2004. Escludiamo volutamente dalla breve nota bibliografica tutti i volumi esplicitamente concentrati sulla teoria dei generi cinematografici.