

L'avventura

Le caratteristiche del genere

Il genere dell'*avventura* si basa sul racconto di **avvenimenti insoliti e imprevedibili**, spesso **rischiosi** ma pieni di **fascino**. Pericoli, sfide e grandi emozioni: sono gli ingredienti fondamentali dei romanzi d'avventura di ogni tempo. La trama dei romanzi e dei racconti d'avventura si dipana attraverso **imprese straordinarie**: la ricerca o la scoperta di un tesoro o dei resti di un'antica civiltà; la sopravvivenza su un'isola deserta o nella giungla; l'esplorazione di luoghi sconosciuti e misteriosi; l'annientamento di pirati o sette sanguinarie; il ritrovamento di qualcuno disperso in terre lontane... I **rischi** che queste imprese richiedono sono gravi e spesso mortali: lo scontro con nemici temibili, uomini o animali feroci; la lotta contro gli ostacoli naturali, come tempeste sul mare, bufere di neve e vento, foreste impenetrabili e sabbie mobili, cascate e abissi.

Nell'**esordio**, di solito, l'eroe o l'eroina protagonista si trova in una **situazione tranquilla che viene turbata**. Deve quindi imparare ad **affrontare l'ignoto e una serie di ostacoli pericolosi** (*sviluppo*): per esempio un viaggio per mare o in Paesi misteriosi, o lo scatenarsi delle forze della natura. Lotta per difendersi e per sopravvivere, riesce a portare a termine la sua missione e a tornare a casa (*conclusione*).

■ I personaggi

I **protagonisti**, in particolare quelli dei grandi romanzi d'avventura scritti nell'Ottocento, sono degli **eroi positivi**: forti, intraprendenti, coraggiosi, leali, altruisti. Gli eroi **usano più l'intelligenza della forza**: di conseguenza spesso, anche nelle situazioni estreme, riescono a sopravvivere perché non cedono al panico, ma fanno osservare, richiamare alla mente le loro conoscenze, ragionare. Tra gli eroi più noti si può ricordare **Zorro**, protagonista di avventure di *cappa e spada*, romanzi cioè in cui i momenti di maggiore tensione narrativa si concentrano nei duelli con l'arma bianca. Modello di questo filone narrativo è rappresentato dalle avventure dei **tre moschettieri** e di **D'Artagnan** di Alexandre Dumas, scritto nella metà dell'Ottocento.

■ I luoghi

Le vicende si svolgono spesso in ambienti in cui **la natura è selvaggia**, spazi immensi, che richiedono eccezionali doti di audacia, resistenza,

adattamento: deserti, zone artiche, foreste tropicali, catene montuose impervie, oceani. La **descrizione** è accurata, **realistica**, spesso **scientificamente documentata**.

La metafora del viaggio

Il viaggio verso luoghi ignoti e pericolosi è **metafora** di nuove esperienze, di nuove conoscenze. L'eroe intraprende il viaggio alla ricerca di qualcosa o di qualcuno, per trovare o salvare un oggetto prezioso o per andare in aiuto di un personaggio in difficoltà. Spesso i viaggi sono fughe o inseguimenti, ricchi di peripezie e ostacoli che richiedono all'eroe di dimostrare vero coraggio, cioè la capacità di prendere decisioni dopo aver valutato la situazione. Un paradigma di questo *plot* è rappresentato dalle avventure cinematografiche di *Indiana Jones*, personaggio ideato dalla coppia **Spielberg-Lucas**. Indiana Jones è un rispettabile archeologo che deve partire per luoghi lontani e inospitali alla ricerca di un antichissimo reperto di inestimabile valore per evitare che finisca nelle mani dei "cattivi" (per esempio i nazisti). Le vicende di Indiana Jones hanno, per i loro appassionati, il sapore di un'**epica contemporanea**.

Le tecniche narrative

Nella narrazione d'avventura, l'intreccio è complesso e, per mantenere viva l'attenzione del lettore, gli autori utilizzano tecniche diverse, con lo scopo di creare *suspense*. Possono, per esempio, **non rispettare la successione cronologica** degli eventi (la *fabula*), ma anticipare degli avvenimenti che avverranno in seguito (*anticipazione*), oppure raccontare dopo un fatto che è avvenuto prima (*flashback*). La tensione narrativa di una buona narrazione d'avventura è data dall'incastro sapiente tra le sequenze descrittive, che preparano o fanno da sfondo all'azione, e le sequenze narrative condotte con ritmo incalzante.

Un altro modo per creare tensione consiste nell'**anticipare a chi legge i fatti** che coinvolgeranno l'eroe o l'eroina. In questo modo, lettori e lettrici sono in apprensione per lo sviluppo della vicenda. In altre narrazioni, l'autore dissemina **indizi e tracce di quello che accadrà**, senza specificare che tipo di minaccia incombe sull'eroe. Per ottenere questi effetti, il narratore del romanzo d'avventura è interno (come nell'*Isola del tesoro* o in *Robinson Crusoe*), ma più spesso è un **narratore onnisciente, esterno** alla storia.

L'avventura dall'Ottocento a oggi

I romanzi-modello del genere avventura risalgono al XVIII secolo: *Robinson Crusoe* (1719) di **Daniel Defoe** e *I viaggi di Gulliver* (1726) dell'irlandese **Jonathan Swift**. I due romanzi contengono messaggi molto diversi. In *Robinson Crusoe* l'uomo bianco sa far fronte alle avversità della vita con la ragione e l'intelligenza, mentre l'uomo di colore (rappresentato dall'indigeno che Robinson chiama Venerdì) è il "selvaggio", che deve essere **"civilizzato" dalla cultura europea**. *I viaggi di Gulliver*, invece, è una **critica feroce alla cultura dominante** del tempo, una denuncia dell'intolleranza e, spesso, della violenza delle conquiste coloniali.

Tra i principali autori dei secoli XIX e XX ricordiamo: gli inglesi **Robert Louis Stevenson** (*L'isola del tesoro*, *La freccia nera*) e **Rudyard Kipling** (*Capitani coraggiosi*, *Il libro della giungla*); gli americani **Edgar Rice Burroughs** (*Tarzan*), **Herman Melville** (*Moby Dick*), **Jack London** (*Zanna Bianca*, *Il richiamo della foresta*), **Mark Twain** (*Le avventure di Tom Sawyer*, *Le avventure di Huckleberry Finn*); i francesi **Jules Verne** (*Ventimila leghe sotto i mari*, *L'isola misteriosa*, *Il giro del mondo in 80 giorni*) e **Alexandre Dumas** (*Il conte di Montecristo*, *I tre moschettieri*). In Italia, i libri di **Emilio Salgàri** (*I pirati della Malesia*, *I misteri della giungla nera*, *Il corsaro nero*) sono ambientati in località esotiche, lontanissime, e portano anche nel nostro Paese la passione per tutto ciò che proviene dall'estremo Oriente, ritenuto lussureggiante e misterioso. I romanzi d'avventura di Dumas, Stevenson e Salgàri vennero pubblicati per la prima volta a puntate sui quotidiani o periodici: erano chiamati **romanzi d'appendice**, poiché comparivano in appendice ai giornali. La **struttura narrativa** è quindi **frammentata** in capitoli, ciascuno costruito come un racconto a sé stante, legati da un filo di *suspense* che serviva ad agganciare il lettore e mantenere viva la sua curiosità fino all'uscita successiva.

Negli ultimi anni l'avventura ha ritrovato particolare slancio. Molti sono gli autori che scrivono romanzi d'avventura con l'intenzione anche di far conoscere ambienti bellissimi, spesso minacciati dall'avidità umana. Tra questi, lo scrittore statunitense **Gary Paulsen**, la scrittrice cilena **Isabel Allende**, l'inglese **David Gilman**.