Elisabetta Orsini

GIOCATTOLI VIVENTI

LA RICERCA DELL'ANIMA NEI GIOCHI INFANTILI (LEOPARDI, BAUDELAIRE, CARROLL, DARWIN, FLAIANO)

Un giocattolo non è sempre un artefatto, un oggetto costruito per giocare. O una cosa tra le cose, selezionata dalla mente che immagina e trasfigura. In alcuni casi il giocattolo è un essere vivente, come ad esempio un uomo: chi gioca assoggetta a giocattolo il proprio compagno di svaghi, o accetta egli stesso d'essere trasformato in giocattolo animato.
Un animale viene spesso trattato da giocattolo vivente; il gioco con l'animaletto è allora osservazione, esperimento, sollecitazione anche sadica, cattura, raccolta e classificazione, contemplazione affettuosa e ammirata, oppure uccisione. Nei bambini e nei loro divertimenti sadici, l'uccisione e il sadismo non si contrappongono in modo troppo netto e definito alla classificazione e allo studio, proprio a causa della natura ludica della loro manipolazione del vivente: gli animali sono giocattoli strabilianti come automi cartesiani, come bambole semoventi - la verità metafisica è nascosta al loro interno e per comprenderla bisogna aprire. Avere cioè il coraggio di rompere.
Il piacere ludico è l'annientamento. Oppure, nella migliore delle ipotesi, la verifica di un contenuto, lo studio di un meccanismo, la ricerca dell'anima.
Accade nei confronti del piccolo animale, quello che succede con la bambola: l'affetto si trasforma in dispetto, in irrefrenabile impulso distruttivo:

> La plupart des marmots veulent surtout 'voir l'âme'. Les uns au bout de quelque temps d'exercice, les autres 'tout de suite'. C'est la plus ou moins rapide invasion de ce désir qui fait la plus ou moins grande longévité du jou-jou. Je ne me sens pas le courage de blâmer cette manie enfantine: c'est une première tendance métaphysique. Quand ce désir s'est fiché dans la moelle cérébrale de l'enfant, il remplit ses doigts et ses ongles d'une agilité et d'une force singulières. L'enfant tourne, retourne son joujou, il le gratte, le secoue, le cogne contre les murs, le jette par terre. De temps en temps, il lui fait recommencer ses mouvements mécaniques, quelquefois en sens inverse. La vie merveilleuse s'arrête. L'enfant, comme le peuple qui assiège les Tuileries, fait un suprême effort; enfin il l'entr'ouvre, il est le plus fort. Mais *où est l'âme*? C'est ici que commencent l'hébétement et la tristesse. Il y en a d'autres qui cassent tout de suite le joujou à peine examiné; et quant à ceux-là, j'avoue que j'ignore le sentiment mystérieux qui les fait agir. Sont-ils pris d'une colère superstitieuse contre ces menus objets qui imitent l'humanité, ou bien leur font-ils subir une espèce d'épreuve maçonnique avant de les introduire dans la vie enfantine? - *Puzzling question*![1]

L'animale vivente ha una capacità di reazione che la metafisica sublime bambola non conosce; il bimbo rincorre e osserva l'animale, lo manipola, lo custodisce vivo o morto. Fa del piccolo trastullo, un suo personale ed esclusivo possesso.
La contemplazione di questi oggetti naturali, raccolti in anche embrionali collezioni, costituisce forse la prima fonte di riflessioni scientifiche e artistiche, difficilmente comprensibili per gli adulti.
Una morfologia del pensiero che probabilmente si riesce a recuperare soltanto *tornando* ad essere artisti e scienziati nella fase adulta: in tal caso ci si riavvicina a tutto quel tesoro inespresso di intuizioni ellittiche, contorte e abissalmente profonde che erano andate momentaneamente perdute.
Questa interpretazione nobilita forse eccessivamente l'impulso sadico del bambino che talora non ha sbocchi se non in gesti di una cattiveria gratuita e irriflessiva, dunque priva di significati cognitivi o estetici. Ma è anche vero che quella prima *presa* del giocattolo "semovente" effettuata dal bimbo curioso e visionario, è un primo approccio con la forza e il mistero delle cose vive, con la loro reattività e autonomia, e il bambino non è sempre pienamente consapevole di quello che fa. Il giocattolo vivente non rifiuta di pronunciarsi, di mostrare i suoi *giochi* ovvero il suo personale modo di muoversi e di vivere: rispetto al silenzioso, notturno, segreto della bambola, sembra offrire un differente tipo di

[1] CH. BAUDELAIRE, *Morale du joujou*, in R. M. RILKE -CH. BAUDELAIRE - H. VON KLEIST, *Bambole, giocattoli, marionette*, Firenze, Passigli, 1998, (edizione bilingue), p. 62 e 64.

enigma e una diversa provocazione. Produce un grandissimo stupore, come se la sua genìa di giocattolo fosse superiore a quella delle cose inanimate.
I bambini sprofondano nella loro ammirazione; il giocattolo vivente dà molto da pensare:

A propos du joujou du pauvre, j'ai vu quelque chose de plus simple encore, mais plus triste que le joujou à un sou, - c'est le joujou vivant. Sur une route, derrière la grille d'un beau jardin, au bout duquel apparaissait un joli château, se tenait un enfant beau et frais, habillé de ces vêtements de campagne pleins de coquetterie. Le luxe, insouciance et le spectacle habituel de la richesse rendent ces enfants-là si jolis qu'on ne les croirait pas faits de la même pâte que les enfants de la médiocrité ou de la pauvreté. A côté de lui gisait sur l'herbe un joujou splendide, aussi frais que son mâitre, verni, doré, avec une belle robe, et couvert de plumets et de verroterie. Mais l'enfant ne s'occupait pas de son joujou, et voici ce qu'il regardait: de l'autre côté de la grille, sur la route, entre les chardons et les orties, il y avait un autre enfant, sale, assez chétif, un de ces marmots sur lesquels la morve se fraye lentement un chemin dans la crasse et la poussière. A travers ces barreaux de fer symboliques, l'enfant pauvre montrait à l'enfant riche son joujou, que celui-ci examinait avidement comme un objet rare et inconnu. Or, ce joujou que le petit souillon agaçait et secouait dans une boîte grillée, ètait un rat vivant! Les parents, par économie, avaient tiré le joujou de la vie elle-même.[2]

Il giocattolo vivente è *raro* e *sconosciuto*, misterioso e sfuggente, autonomo e selvaggio. Avere avuto una consuetudine con gli animali, crea da grandi una sorta di marchio distintivo, una complicità, un piccolo retaggio mafioso: è un patrimonio di fantasticheria nel quale sprofondano il proto-artista e il proto-scienziato, che nascondono nelle scatoline i loro coleotteri.
L'esperienza del letterato adulto, la memoria dello scienziato maturo, restituiscono consistenza a questo mondo ludico: il gioco con gli animali è il più misterioso, il più oscuro e antico dei giochi - fa appello al rapporto con la natura, che è come un fondo segreto e inesauribile di memorie. Scrive Flaiano nel *Diario notturno*:

Le persone che ci ispirano simpatia sono quelle che è possibile identificare o rassomigliare ai compagni di scuola. Più si va indietro nel tempo e meglio è: segno che hanno saputo conservare la stravaganza, l'irresponsabilità, l'innocenza dell'infanzia. Ecco C.: scarruffato, sospettoso, taciturno, ma con improvvisi slanci di gentilezza, ma con la bocca enorme che gli si apre in un sorriso di intesa e di complotto. Scommetto che a frugargli nelle tasche ci si troverebbe un fazzoletto sporco, una fionda e una rana.[3]

La raccolta di oggetti incongrui è il primo abbozzo di tassonomie che forse non avranno mai luogo; insiemi e sottoinsiemi seguono una logica e una poetica ancora infantile. Ma lo scienziato adulto ha iniziato a sognare e a pensare osservando queste sue preziose collezioni; leggendo le biografie dei naturalisti ci si imbatte nel racconto del loro primo approccio ludico al mondo naturale. Innanzitutto c'è un'istintiva tendenza a raccogliere le cose, che nel caso di Darwin poco ci sorprende:

Quando incominciai a frequentare la scuola, il mio interesse per la storia naturale e specialmente il desiderio di fare collezioni era ben sviluppato. Tentavo di trovare il nome delle piante e facevo raccolta di ogni sorta di oggetti: conchiglie, sigilli, bolli, monete e minerali. La mania di fare collezioni, che può condurre un uomo a diventare un naturalista sistematico, un conoscitore d'arte oppure un avaro, era molto pronunciata in me e sicuramente innata, poiché nessuno dei miei fratelli o sorelle ha avuto mai tale gusto.[4]

Poi c'è un sadismo quasi connaturato ad ogni rapporto dei bambini con gli animali:

Quand'ero ancora bambino, nel periodo della scuola, o forse anche prima, commisi un'azione crudele: picchiai un cucciolo, al solo scopo, credo, di assaporare un senso di potenza; ma le percosse non dovettero essere troppo forti, perché il cucciolo non si lamentò. [5]

Infine c'è l'impresa ludica vera e propria, ovvero la caccia al giocattolo vivente:

---

[2] *Ibidem*, p. 54 e 56.
[3] E. FLAIANO, *Diario notturno*, Milano, Adelphi, 1994, p. 138.
[4] C. DARWIN, *Autobiografia*, Torino, Einaudi, 1962, p. 4-5.
[5] *Ibidem*, p. 8-9.

Mio padre mi disse una volta, con mia profonda mortificazione: «Non fai altro cha andare a caccia, occuparti di cani, e catturare i topi, e sarai perciò una disgrazia per te stesso e per tutta la famiglia». Mio padre, l'uomo più gentile che io abbia mai conosciuto (...) doveva essere un po' inquieto per dirmi quelle parole un po' ingiuste.[6]

Ancora più interessante è quando il gioco non si limita soltanto a generare alcuni modi di fare caratteristici dell'età matura, ma produce una riflessione sui giochi stessi.
Essendo un mondo chiuso e definito, con sue regole e suoi spazi specifici (una specie di microcosmo), il gioco si presta a divenire una piccola matrice di comportamento, sulla cui base snodare il pensiero filosofico. Riflettendo sui giochi con i suoi fratelli, Giacomo Leopardi si abbandona a meditazioni circa il rapporto tra chi comanda e chi ubbidisce.
Indotti a fingersi cavalli, i fratelli di Leopardi si trasformavano in giocattoli viventi; il piccolo Giacomo assumeva il ruolo di padrone ed esercitava il suo potere. Si direbbe che l'immedesimazione nel ruolo del padrone, abbia prodotto una consapevolezza più sottile della dinamica servo-padrone e che l'esperienza ludica giovanile (con il suo miscuglio di impressioni sgradevoli e piacevoli) sia sfociata in una conoscenza empatica del sadico gioco delle parti, che altrimenti non sarebbe stata così profonda. Scrive Leopardi nello *Zibaldone*:

Quando io era fanciullo, diceva talvolta a qualcuno de' miei fratellini, tu mi farai da cavallo. E legatolo a una cordicella, lo venìa conducendo come per la briglia e toccandolo con una frusta. E quelli mi lasciavano fare con diletto, e non per questo erano altro che miei fratelli. Io mi ricordo spesso di questo fatto, quando io vedo un uomo (sovente di nessun pregio) servito riverentemente da questo e da quello in cento minuzie, ch'egli potrebbe farsi da se, o fare ugualmente a quelli che lo servono, e forse n'hanno più bisogno di lui, che alle volte sarà più sano e gagliardo, di quanti ha dintorno. E dico fra me, né i miei fratelli erano cavalli, ma uomini quanto me, e questi servitori sono uomini quanto il padrone e simili a lui in ogni cosa; e tuttavia quelli si lasciavano guidare benché fossero tanto cavalli quant'era io, e questi si lasciano comandare; e tra questi e quelli non vedo nessun divario. (26 Marzo 1820)[7]

Comunque una delle caratteristiche del giocattolo vivente è proprio quella di non volersi fare comandare: solitamente è difficile ammaestrarlo come si fa con un cavallo, o con un cane. Il gioco consiste nell'esercizio del potere d'addomesticare e nella deliberazione di vincolare il giocattolo al proprio piacere ludico.
Il rapporto tra giocatore e giocattolo è quasi sempre segnato da una specie di cattura operata dal giocatore, che tiene salda la presa sul suo oggetto ed evita che fugga via (pena una assoluta confusione all'interno del gioco). Il gioco consiste dunque nell'asservimento del giocattolo, ma anche nel piacere suscitato dalla reattività dell'animale che vuole fuggire, perché non è silenzioso e apatico come la bambola.
Un esempio di gioco con giocattoli viventi si ha in *Alice nel paese delle meraviglie* di Carroll. Nel capitolo su "la partita a palla della regina", porcospini e fenicotteri vengono utilizzati come palle e mazze, e i soldati si piegano ad arco per fare da porte. Nonostante il tentativo d'organizzazione e di disciplina (la regina minaccia di morte i partecipanti), il gioco sfugge completamente di mano ai suoi giocatori, proprio a causa della profonda autonomia e riottosità degli animali:

Alice pensava che non aveva mai veduto un campo da gioco così curioso. Era tutto pieno di solchi e di zolle. I porcospini, vivi, facevano da palle. I fenicotteri da mazze, con le quali bisognava colpire la palla per farla entrare in porta. Le porte, poi, erano i soldati, che dovevano restare piegati ad arco, tenendo contemporaneamente le mani e i piedi a terra. Per Alice la difficoltà maggiore fu di abituarsi a maneggiare un fenicottero vivo come mazza. In ogni modo riuscì ad aggiustarsi in qualche modo quell'uccello sotto il braccio, lasciando che le zampe andassero per conto loro. Però ogni volta che tentava di mettere il collo dell'animale nella posizione giusta per dare un colpo al porcospino, l'uccello si voltava a guardarla con un'aria così buffa, che Alice non poteva trattenersi dal ridere. E quando, dopo avergli rimesso giù la testa, si preparava a un nuovo tiro, s'accorgeva che il porcospino, stanco d'aspettare, se n'era andato per i fatti suoi dopo essersi srotolato tutto. In più c'era sempre una zolla o un solco che impediva il tiro ad Alice, sia nell'una che nell'altra direzione. A loro volta i soldati, piegati ad arco, si rimettevano dritti e andavano da un punto all'altro del campo. Così Alice fu costretta a concludere che per lei il gioco era troppo difficile.[8]

---

[6] *Ibidem*, p. 10.
[7] G. LEOPARDI, *Zibaldone di pensieri*, in *Tutte le opere*, Firenze, Sansoni, 1969, p. 58.
[8] L. CARROLL, *Alice nel paese delle meraviglie*, Milano, Rizzoli, p. 201- 203.

Alice non può allentare il controllo sul fenicottero o sul porcospino, indipendenti per natura; il gioco si anima dei loro movimenti sconclusionati e lei si confonde, come ha l'ardire di confidare al Gatto: «non hai idea di come uno si confonda a giocare con tutte queste cose vive».[9]
Un bambino che tiene la sua presa sull'animale è comunque sempre un piccolo dio che dispone di cose, uomini e animali: giacché egli è un dio, tutto il mondo è il regno dei suoi giocattoli.
Un quadro di Böcklin ritrae proprio una piccola divinità pagana colta nel gesto di trattenere il suo gioco: un piccolo pesciolino. Il quadro stesso è interamente dedicato al gioco e si svolge tra i flutti perché ha per tema *Il gioco delle Naiaidi*.
Le Naiadi si divertono con i venti e con gli scogli, mentre la piccola divinità stringe fortemente il suo pesciolino.

Il gioco delle Naiaidi
Arnold Böcklin
Basilea Kunstmuseum. 1886.

Tema della creazione e del gioco restano comunque intrecciati. E la cosa interessante è che gli oggetti creati con lo scopo di giocarvi (uomini o animali che siano), talvolta prendono un differente abbrivio rispetto a quello architettato dal loro artefice, e se ne vanno per conto loro.

[9] *Ibidem*, p. 205.

Nei *Vangeli apocrifi* troviamo una descrizione di Gesù bambino cinquenne, intento a trastullarsi con l'argilla e a modellare dodici piccoli passeri.
I giocattoli viventi, non appena creati, assumono una vita propria, come un oggetto d'arte, e dunque fuggono via:

> Questo bambino Gesù, quando aveva cinque anni, stava giocando, dopo che c'era stata la pioggia, nel guado d'un torrente e raccoglieva in fossatelle l'acqua che scorreva, facendola subito diventare limpida: e tutte queste cose le eseguiva soltanto con la parola. Poi, impastata della molle argilla, plasmò con essa dodici passeri (...) e c'erano anche molti altri bambini che giocavano con lui (...) E Gesù, battendo le mani gridò ai passerotti e disse loro: - Andate via! - E i passerotti volarono via cinguettando.[10]

Esiste un rapporto di filiazione, ma anche un'indipendenza delle cose create. Del resto, l'indipendenza di questi oggetti, è spesso sollecitata dallo stesso artista-creatore.

[10] *I Vangeli apocrifi*, Torino, Einaudi, 1969, p. 32.