

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Gioco e Natura. Retoriche materiali tra il ludico e l'autentico

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/1547483> since 2016-01-15T23:24:26Z

Publisher:

Aracne Editrice Internazionale srl

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

Gioco e Natura:

Retoriche materiali tra il ludico e l'autentico.

Di Mattia Thibault

1. Introduzione

La materialità dell'oggetto - le caratteristiche sensibili della sua sostanza dell'espressione - è spesso depositaria di funzioni che vanno oltre i semplici valori d'uso ed appartengono, invece, ad un ambito prettamente semiotico. Essa, infatti, è spesso portatrice di significato e può essere usata per comunicare e per dare vita a svariati effetti di senso. Quello dell'autenticità, determinato in massima parte da un rapporto sineddotico con il mondo naturale, è uno di questi.

La questione si fa più complessa quando ci si concentra su di un particolare insieme di oggetti, come nel caso di quelli dedicati alla ludicità: i giocattoli. La materialità del giocattolo, come vedremo in seguito, segue regole precise, che non sempre vanno nella direzione indicata dalle retoriche dell'autentico.

Questo articolo si propone di analizzare il giocattolo come luogo di incontro, di scontro e di negoziazione fra l'autentico - inteso come appartenenza ad un mondo "naturale" - e la ludicità che, al contrario, cerca di sfuggirvi. Per farlo sarà prima necessaria una breve riflessione sulla definizione e sull'inquadramento semiotico del giocattolo ed un'indagine sulle sue caratteristiche materiali.

2. Il giocattolo.

Nonostante il fatto che i giocattoli siano artefatti propri ad ogni civiltà conosciuta e di enorme diffusione, il loro studio scientifico è spesso disertato. La maggior parte dei lavori accademici loro dedicati sono incentrati sulla storia dei giocattoli oppure sulle loro proprietà psicoterapeutiche. Persino molti lavori considerati come fondatori della ludologia, come quelli di Roger Caillois (1967) e Joan Huizinga (1938), trattano i giocattoli in maniera del tutto marginale o non li menzionano affatto.

Tra i pochi lavori sui giocattoli meritevoli di essere ricordati vi sono quelli di Erick Erikson (1977) e Donald Winnicott (1971), incentrati sulla psicoanalisi ma nondimeno importanti, Eugen Fink (1957), che vi dedica alcuni interessanti paragrafi, e Gregory Bateson (1956), le cui considerazioni sul legame tra gioco e leggerezza hanno ispirato questo articolo. Per quanto riguarda la semiotica abbiamo invece Roland Barthes (1957, pp. 55-56), che dedica alcune pagine dei suoi *Miti d'oggi* al giocattolo francese, e Juri Lotman (1980) con il suo celebre articolo sulle bambole e sul teatro d'animazione.

Mancandone una accademica, per una definizione del giocattolo, allora, sarà più opportuno prendere come punto di partenza una definizione dizionariale. Secondo il Dizionario Treccani un giocattolo è semplicemente "Qualsiasi oggetto o prodotto, artigiano o industriale, che serve al gioco e al divertimento dei bambini". I giocattoli sono, quindi, innanzitutto *oggetti*, legati al gioco fin dall'etimologia.

Il campo semantico della parola "gioco", però, è molto ampio ed eterogeneo andando dall'illusione (dal latino *il-ludere*) ai videogiochi, passando per il teatro e per la giocoleria. Se ci allarghiamo ad altre lingue vedremo che i significati

legati al giocare aumentano ulteriormente, andando a comprendere la recitazione e persino la musica (basti pensare al francese *jouer* o all'inglese *play*). Come già sottolineava Huizinga nel secondo capitolo del suo *Homo Ludens* (Huizinga 1938), il campo semantico della ludicità varia sensibilmente a seconda del sistema linguistico in oggetto. Per una definizione operativa del giocattolo, allora, è opportuno operare una selezione, innanzitutto escludendo tutte quelle forme di gioco che sono specifiche solo di alcuni sistemi linguistici, ed allo stesso modo scartando anche gli usi metaforici del termine.

Nonostante queste selezioni, però, la definizione che abbiamo individuato rimane insoddisfacente in quanto troppo ampia. Vi sono oggetti, infatti, che per quanto usati per il gioco, non sono giocattoli. La bicicletta, la giostra, il pallone da calcio, le carte da gioco e le pedine degli scacchi ne sono solo alcuni esempi.

Una definizione più calzante la si può trovare del corrispettivo inglese del termine, "toy", che l'Oxford Dictionary definisce come: "an object for a child to play with, typically a model or a miniature replica of something". Se anche qui resta l'accento sul fatto che i giocattoli siano esclusivamente una cosa per bambini (idea contestabile, ma sulla quale non possiamo qui soffermarci) in questo caso viene specificata anche una caratteristica ontologica dei giocattoli fondamentale: il loro essere repliche. Questa definizione confina i giocattoli alla forma di ludicità che Caillois, nella sua famosa tipologia, definisce *mimicry*, che proprio nel mimetismo e nella finzione trova il suo fondamento. In particolare, poi, il giocattolo si troverebbe nell'emisfero della *mimicry* più vicino alla *paidia*, ovvero al gioco libero, creativo e scarsamente regolato (opposto al *ludus*, maggiormente grammaticalizzato).

I giocattoli, però, non sono repliche perfette di un oggetto: se lo fossero, non sarebbero più giocattoli, ma statue (Lotman 1980). La loro funzione in quanto oggetti dedicati alla mimesi, invece, è quella di sostituirsi per imitazione al loro referente *solamente* all'interno di un ambito circoscritto: quello del gioco. Si tratta quindi di supporti che, provvisti di qualche somiglianza con i referenti che si trovano a rappresentare, divengono oggetto di un'attività interpretativa/immaginativa che li trasforma, per la durata e nell'ambito del gioco, nell'oggetto rappresentato.

I giocattoli, quindi, oltre ad essere leggibili come testi, sono allo stesso tempo dei *segni* e, in particolare, in virtù del loro essere repliche, dei segni ipoiconoci. Il loro legame con l'oggetto che rappresentano è quindi il legame che unisce significante e significato. D'altro canto lo stesso Fink (1957) afferma che i giocattoli sono oggetti di natura particolare, poiché posseggono valori diversi a seconda del punto di vista - ludico o meno. Visti dal di fuori del gioco, i giocattoli sono oggetti la cui funzione è tenere occupati i bambini, mentre, visti dal punto di vista del giocatore, posseggono una qualche caratteristica "magica" che li trasforma in qualcosa di altro. Questa caratteristica "magica", altro non è che quella di essere segni, la cui *semiosi* viene innescata dall'attivazione, da parte del giocatore, della sua competenza nel dominio semiotico del gioco (Nieuwdorp 2005).

Ovviamente, siccome esistono innumerevoli tipi di giocattoli, di volta in volta potremo avere dei segni più o meno complessi e più o meno ricchi di significato. Anche lo stesso grado di somiglianza con il referente può variare grandemente, tanto più che non tutti i giocattoli sono effettivamente manufatti. Dopotutto anche un bastone o una pietra possono essere usati come giocattoli (Fink 1957) ed il loro significato sarà basato interamente su di una vaga somiglianza, del tutto casuale, con il referente.

Durante una sessione di gioco, un insieme specifico di questi segni – limitato a quelli materialmente a disposizione – saranno organizzati dal giocatore in un vero e proprio sistema di segni, mettendoli in relazione tra loro. Questo sistema sarà poi il bacino dal quale il giocatore attingerà per la creazione di un *discorso*, basato sui giocattoli posseduti e sulle relazioni di cui li investirà di volta in volta. Da questo punto di vista, quindi, questo tipo di gioco può essere considerato un linguaggio, che, essendo irrimediabilmente legato ai segni effettivamente posseduti dai suoi parlanti, si presenta come una serie di idioletti anche molto dissimili l'uno dall'altro¹.

3. Sostanza dell'espressione e ludicità.

Non sembrano esserci particolari requisiti per quanto riguarda la sostanza dell'espressione perché un oggetto possa essere un giocattolo. Esistono, o sono esistiti, giocattoli fatti dei materiali più disparati, dal metallo alla pietra, dalla plastica alla gomma piuma. Inoltre, come abbiamo ricordato, anche oggetti che non sono propriamente giocattoli possono diventarlo, come pietre e bastoni, ma anche come monete o tappi di sughero. Ogni materiale, o quasi, sembrerebbe quindi adatto ad essere utilizzato per un giocattolo.

La sostanza dell'espressione di un giocattolo, ciononostante, non è insignificante. Lo nota, tra gli altri, Bateson nel suo *The message "this is play"* (Bateson 1956) in rapporto alla leggerezza. Nella sua opera viene fatto notare come un oggetto come la palla sia spesso immediatamente identificato come ludico, persino da parte degli animali, proprio in virtù della sua incredibile leggerezza. Non ho usato l'aggettivo incredibile a caso: ciò che fa della palla un oggetto propriamente ludico, è proprio il rapporto irrealistico o "innaturale" tra il suo peso e la sua massa. In altre parole, la palla sembra *troppo leggera per essere vera*. Questo è indubbiamente legato al complesso rapporto tra realtà e gioco – il quale si presenta come un'alternativa alla realtà quotidiana ed alle sue regole. Sebbene l'irrealità del gioco sia solo un effetto di senso, questa percezione è fortemente (e forse universalmente?) radicata. Un oggetto la cui leggerezza appare "impossibile" come una palla o un palloncino, viene allora immediatamente riconosciuto come appartenente alla sfera ludica. Questo non significa che tutti i giocattoli né tutti gli oggetti utilizzati per giocare siano leggeri, ovviamente, basti pensare ai soldatini di piombo. Il rapporto tra leggerezza e ludicità è piuttosto una direzione ideale, una sorta di linea guida. Alla leggerezza, individuata da Bateson, si possono affiancare altre caratteristiche simili, quali l'inoffensività, la morbidezza e la malleabilità.

L'essere inoffensivo è una caratteristica fondamentale di un giocattolo, anche se non sempre rispettata. Il suo essere principalmente diretto ai bambini, e orientato verso l'apprendimento (e quindi ad un uso inesperto), fa del giocattolo un oggetto potenzialmente molto pericoloso. Se questo riguarda soprattutto la forma dell'espressione del giocattolo (l'aver punte, bordi taglienti, parti piccole che possono essere ingerite ecc.) investe anche vari aspetti della sua sostanza. Vernici e sostanze chimiche potenzialmente dannose sono spesso illegali, nella fabbricazione dei giocattoli mentre la frase fatta "tenere lontano dalla portata dei bambini" è proprio un tentativo di evitare che oggetti pericolosi vengano usati come giocattoli. Anche la grande fortuna delle materie plastiche e dei polimeri, almeno in una certa misura può essere legata all'inoffensività. La plastica non taglia e non si scheggia.

Il terzo attributo che abbiamo individuato, la morbidezza, è solo in parte riconducibile al precedente. Questa caratteristica, infatti, ha anche un senso metaforico, che la lega alla morbidezza della madre, del giaciglio, del cucciolo.

Il giocattolo, così, diventa un oggetto accogliente e da accogliere, come l'orsacchiotto (si veda anche l'oggetto transizionale di Winnicott 1971). Non tutti i giocattoli sono fatti per essere morbidi come peluche: la morbidezza è da intendersi anche come opposta alla durezza, che in un giocattolo viene percepita come ostile - cui consegue la progressiva scomparsa dei metalli dalla sfera ludica.

Infine abbiamo accennato alla malleabilità. I materiali malleabili, essendo modellabili, permettono di creare i propri giocattoli, di realizzare i propri segni. Questo è un vantaggio non indifferente per un linguaggio dal "vocabolario" estremamente limitato come quello che abbiamo delineato nel paragrafo precedente. I materiali completamente malleabili, però, non hanno mai avuto un successo significativo. Esistono certamente prodotti di grande successo come il play-doh², ma non sono certo maggioritari. Il tipo di malleabilità più di successo è, in realtà, un altro. Mi riferisco ai giocattoli che possono essere ricombinati, come ad esempio i set di costruzioni, o i pupazzi con pezzi intercambiabili. Sebbene fatti di materiali rigidi, la loro sostanza dell'espressione rimane malleabile in quanto suscettibile di essere manipolata, e quindi sono disponibili ad essere trasformati e ricombinati in un grande numero di segni differenti.

Queste considerazioni sulla materialità del giocattolo riguardano, in realtà la materialità del ludico in generale, estendendosi indubbiamente agli altri oggetti ludici, ma anche agli spazi ed ai luoghi dedicati al gioco. Si noti, ad esempio, come alcuni materiali reperibili in natura e dotati di queste caratteristiche, come la neve, la sabbia, il fango e l'acqua, vengano quasi istintivamente percepiti come ludici, nuovamente sia dagli uomini che nel mondo animale. La neve, ad esempio, è materia tipicamente ludica: ci si scivola sopra, la si sagoma, ce la si lancia l'un l'altro. La neve è morbida, inoffensiva, malleabile e, più di tutto, irrealista: capace allo stesso tempo di ridipingere il mondo e di "svanire nel nulla". Altri materiali hanno caratteristiche simili, come l'acqua (sparata con le pistole, lanciata in gavettoni, usata per nuotare e per sguazzare e, con un po' di sapone, per creare delle bolle leggere come l'aria) o la sabbia (usata soprattutto per le costruzioni, dai tipici castelli alle piste per le biglie) e così via.

Quelle che abbiamo qui delineato, allora, non sono semplicemente le caratteristiche della sostanza dell'espressione dei giocattoli, ma gli archetipi cui tende la stessa materia ludica nel suo complesso.

4. Gioco e natura

La voce dei *Miti d'Oggi* dedicata al "giocattolo francese" è estremamente critica. Dapprima Barthes si scaglia contro il fatto che i giocattoli suoi contemporanei, consistendo esclusivamente in repliche degli oggetti della vita adulta, non permettano ai bambini di esercitare la loro creatività, ma li incanalino in ruoli prefissati. Questa critica, strettamente legata alla definizione stessa di "giocattolo" che abbiamo adottato è, in effetti, piuttosto acuta. La selezione a monte dei segni che i bambini avranno a disposizione per creare i propri discorsi ludici influenza direttamente il tipo di discorso che essi possono esprimere. Per fortuna, solo pochi anni dopo la pubblicazione del libro, il lancio di prodotti di successo come Lego e Play-doh - che come abbiamo accennato rendono possibile creare indipendentemente i propri segni - renderanno, almeno in parte, vana questa preoccupazione.

Più interessante per il nostro articolo, è invece la critica che Barthes fa nella seconda parte del capitolo, incentrata proprio sui materiali utilizzati per fare i giocattoli. La contrapposizione che propone è quella del legno, materiale familiare, caldo, amichevole, contro il metallo e la plastica, “materia ingrata, prodotto di una chimica, non di una natura”. Barthes scriveva dei giocattoli:

Beaucoup sont maintenant moulés dans des pâtes compliquées ; la matière plastique y a une apparence à la fois grossière et hygiénique, elle éteint le plaisir, la douceur, l'humanité du toucher. Un signe consternant, c'est la disparition progressive du bois, matière pourtant idéale par sa fermeté et sa tendreur, la chaleur naturelle de son contact ; le bois ôte, de toute forme qu'il soutient, la blessure des angles trop vifs le froid chimique du métal ; lorsque l'enfant le manie et le cogne, il ne vibre ni ne grince, il a un son sourd et net à la fois ; c'est une substance familière et poétique, qui laisse l'enfant dans une continuité de contact avec l'arbre, la table, le plancher. Le bois ne blesse, ni ne se détraque ; il ne se casse pas, il s'use, peut durer longtemps, vivre avec l'enfant, modifier peu à peu les rapports de l'objet et de la main ; s'il meurt, c'est en diminuant, non en se gonflant, comme ces jouets mécaniques qui disparaissent sous la hernie d'un ressort détraqué. Le bois fait des objets essentiels, des objets de toujours. Or il n'y a presque plus de ces jouets en bois, de ces bergeries vosgiennes, possibles, il est vrai, dans un temps d'artisanat. Le jouet est désormais chimique, de substance et de couleur : son matériau même introduit à une cénesthésie de l'usage, non du plaisir. Ces jouets meurent d'ailleurs très vite, et une fois morts, ils n'ont pour l'enfant aucune vie posthume. (Barthes 1957, p. 56)

Questa critica è sintomatica di una retorica nostalgica comunissima ancora al giorno d'oggi. Non è dissimile infatti a quella che sta dietro al fenomeno dei cosiddetti “giochi tradizionali” che, negli ultimi anni, occupano un posto via via sempre più importante in ogni manifestazione culturale relativa ai giochi da tavolo e di società. Questa operazione viene proposta come una sorta di ritorno ad un passato più “autentico”, in risposta ad un digitale dilagante ed oramai pressoché egemone, che elimina radicalmente il rapporto tattile con il ludico, solo pallidamente evocato dal touch screen.

È interessante, però, notare che i cosiddetti “giochi tradizionali” hanno la loro ragion d'essere non tanto nelle loro meccaniche di gioco, bensì nelle caratteristiche materiali dei giocattoli e degli strumenti utilizzati, cui è affidata interamente la loro aspirazione ad offrire un'esperienza ludica più autentica. La “naturalizzazione” del giocattolo, allora, passa attraverso un'attenta selezione degli elementi che ne compongono la sostanza dell'espressione, i quali devono avere certe caratteristiche, sensoriali e semantiche.

Il materiale prediletto è, ovviamente, il *legno*; già caro a Barthes che lo descriveva come “un materiale poetico e familiare”, in continuità con “l'albero, la tavola, il tagliere”. Al legno è associata un'idea di calore e di tenerezza ed i suoi legami sineddotici con il mondo vegetale ne fanno il campione da opporre al contempo sia alla digitalizzazione che all'industrializzazione.

Al legno si affiancano poi diversi altri materiali organici. Di origine vegetale vi sono anche le funi, lo spago ed i tessuti come la iuta, spesso usati nei giochi tradizionali per confezionare sacchi o bambole di pezza. Sono anche

considerati “naturali” e parimenti utilizzati, materiali di origine animale come il cuoio, il crine o l'osso, mentre vi sono persino prodotti alimentari come ad esempio uova, biscotti, farina di mais e noci che possono essere ludicizzati. Meno comuni, invece, i materiali di origine non organica. I metalli sono spesso in una posizione ambigua: se Barthes era un loro feroce oppositore, alcuni metalli, oramai retrò, hanno riscattato in qualche modo il loro passato industriale e sono stati accolti tra i materiali “autentici” (piombo, latta).

La scelta di questi materiali come portatori di autenticità in quanto più “naturali” è probabilmente influenzata da diversi fattori: l'origine immediatamente organica (in contrasto con le plastiche, percepite come più “chimiche”), il grado di artificio richiesto alla loro creazione (la *complessità* barthiana), il legame ad un romantico passato preindustriale e così via. Indipendentemente da tutte queste considerazioni, però, è interessante rimarcare come questi materiali abbiano spesso delle caratteristiche in comune. Molti di essi sono ruvidi ed irregolari, spesso caratterizzati da una tendenziale rigidità e durezza – soprattutto se confrontati con la morbidezza dei materiali di molti giocattoli non “tradizionali”. Queste caratteristiche perseguono un effetto di senso legato alla semplicità ed opposto alla sofisticatezza, basato sull'idea che ciò che è levigato, morbido e plasmabile sia irrimediabilmente frutto di un'eccessiva raffinatezza tecnologica, che finisce per snaturare l'oggetto.

D'altro canto questi materiali sono spesso contraddistinti da un peso maggiore rispetto a quelli sintetici. Se la leggerezza, come abbiamo visto, induce un effetto di irrealtà, allora il peso può servire ad andare in senso opposto. Sentire il peso dell'oggetto significa sentirne la presenza fisica, cosa che in un mondo sempre più popolato da spettrali presenze digitali non è da poco. Sospetto che sia proprio in virtù della loro pesantezza che alcuni metalli possono essere inclusi in questi giochi, in particolare il piombo, che viene percepito come più “naturale” degli altri metalli.

Salta immediatamente all'occhio che le caratteristiche che abbiamo appena delineato siano diametralmente opposte a quelle che abbiamo visto essere proprie della materia ludica. L'opposizione che viene a delinarsi è fra un effetto di *realtà* – ottenuto tramite il peso e la ruvidezza, ma anche con stretti legami all'organico ed al passato – ed un effetto di *irrealtà* – basato invece su leggerezza e morbidezza e su materiali che trascendono la fisicità terrena e sono liberi da legami. Il ludico inteso come separato dalla realtà, si trova allora all'antitesi dell'autentico, inteso invece “più reale” della realtà.

Se si può dire, ironicamente, che è nella *natura* del giocattolo tendere alla smaterializzazione, come si può ricondurre il giocattolo ad una materialità cui cerca di sfuggire?

I giochi tradizionali proponendosi come punto di incontro tra una retorica autenticista ed una funzione ludica, non fanno altro che riproporre una sostanza dell'espressione del giocattolo ferma ad uno stadio tecnologico precedente a quello attuale. Se l'invenzione tecnica di nuovi materiali, più leggeri e sicuri (igienici come dice con un po' di cinismo Barthes), porta il gioco in una direzione cui tende da sempre, è possibile ignorarla volutamente per ripercorrere all'indietro l'evoluzione ideale del giocattolo – che da sasso vuole farsi bolla di sapone – per potersi riavvicinare ad un passato più “reale”. La riproposizione dei giochi “tradizionali” si conforma allora come rinegoziazione della materialità ideale del giocattolo, e mira a trovare un punto di equilibrio tra la smaterializzazione ludica e gli effetti di senso, naturalizzanti e nostalgici – che legano materia e natura.

Bibliografia:

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

Bateson, G., The message "This is play", in B. Schaffner, a cura, 1956, pp. 145-242.

Barthes, R., 1957, *Mythologies*, Paris, Seuil.

Caillois, R., 1967, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.

Erikson, E., 1977, *Toys and reasons*, New York, Norton & Company;

trad. it. *I giocattoli del bambino e le ragioni dell'adulto*, Roma, Armando, 1981.

Fink, E., 1957, *Oase des Glücks*, Friburgo, Alber;

trad. it. *Oasi della gioia*, Salerno, Rumma, 1969.

Greimas, A., 1987, *De l'imperfection*, Périgueux, Pierre Fanlac.

Hijemslev, L., 1943, *Omkring sprogteoriens grundlæggelse*, København, Bianco Luno.

Huizinga, J., 1938, *Homo Ludens*, Groningen, Wolters-Noordhoff ;

trad. it. *Homo Ludens*, Torino, Einaudi 2002.

Lotman, J., "Le Bambole nel sistema di cultura", in S. Salvestroni, a cura, 1980, pp. 145-150.

Nieuwdorp E., 2005, "The Pervasive Interface: Tracing the magic Circle" in *Proceedings of DiGRA 2005*,

www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library.

Salvestroni, S., a cura, 1980, *Testo e contesto. Semiotica dell'arte e della cultura*. Roma-Bari, Laterza.

Schaffner, B., a cura, 1956, *Group processes: Transactions of the second conference*, New York, Josiah Macy, Jr. Foundation.

Winnicott, D., 1971, *Playing and Reality*, London, Tavistock.

- 1 Per la dinamica del gioco diviso in due parti (organizzazione di un sistema e sua evoluzione discorsiva) si vedano Erikson (1977) e Winnicott (1971).
- 2 Si può notare, inoltre, come per quanto riguarda l'alimentazione, la realizzazione di pane, o biscotti, tramite paste malleabili abbia spesso acquisito caratteri ludici: i biscotti assumo così forme natalizie, piuttosto che antropomorfe e col pane si modellano faccine. Oggi si assiste ad un fenomeno simile con la pasta di zucchero usata per i cupcake, la cui realizzazione si avvicina ormai più ad una attività ludico-creativa che culinaria.