



*Una sensibilità umana  
nel giocattolo animale:  
Riflessioni tra postumanismo,  
resilienza e children's literature*

di Beatrice Moja

ABSTRACT:

I giocattoli con tratti fisici non antropomorfizzati in letteratura, specie quando rivolta a un pubblico infantile, si rivelano come un utile strumento per riflettere sulla distinzione tra 'umano' e 'non umano'. Il corpo artificiale del giocattolo e la caratterizzazione animale incarnano, infatti, in modo evidente il concetto di alterità rispetto all'idea stereotipica di umanità. Ispirati dalle vicende narrate, i giovani lettori possono trarre degli essenziali insegnamenti, quali le capacità di empatia e di resilienza ai traumi di piccola o grande entità che ciascuno può incontrare nel corso della vita. L'introduzione critica a queste riflessioni è completata dall'analisi letteraria circa la caratterizzazione dei giocattoli in alcuni testi per l'infanzia: il giocattolo-coniglio in *The Velveteen Rabbit* (1922) di Margery Williams, i giocattoli-topi in *The Mouse and His Child* (1967) di Russell Hoban e il giocattolo-orso in *Winnie-the-Pooh* (1926) di A. A. Milne.



ABSTRACT:

Toys with non-anthropomorphized features in literature, especially when addressed to a children's readership, prove to be a useful tool in reflecting on the distinction between the 'human' and the 'non-human'. Indeed, the artificial body of the toy and its animal characterization embody in a clear fashion the concept of otherness compared to the stereotypical idea of humanity. Inspired by these stories, children might learn essential lessons, such as the capacity for empathy and resilience to those small or big traumas that anyone is called to meet during his/her lifetime. The critical introduction to these reflections is completed by the literary analysis about the characterization of toys in some children's books: the rabbit-toy in *The Velveteen Rabbit* (1922) di Margery Williams, the mice-toys in *The Mouse and His Child* (1967) di Russell Hoban, and the bear-toy in *Winnie-the-Pooh* (1926) di A. A. Milne.

PAROLE CHIAVE:

letteratura per l'infanzia; giocattoli; postumanismo; resilienza; animal studies

KEY WORDS:

Children's literature; toys; posthumanism; resilience; animal studies

I giocattoli con tratti fisici non antropomorfizzati suggeriscono una serie di riflessioni di grande valore quando sono messi in rapporto con la letteratura, specialmente se rivolta a un pubblico infantile. La rappresentazione fisica non antropomorfizzata è quasi sempre contrapposta a una caratterizzazione comportamentale e psicologica che rispecchia le principali peculiarità umane: giocattoli e animali sono personificati, pur mantenendo un aspetto estetico non umano. Gli animali antropomorfizzati nella letteratura per l'infanzia, inoltre, non si limitano a imitare gli umani nell'uso della parola e del ragionamento, ma spesso ne riproducono anche l'abbigliamento, la camminata su due zampe, le attività ricreative e lo stile di vita. Quando i giocattoli con tratti fisici animali sono posti a confronto con i protagonisti degli *animal studies*, e con le teorie sul *posthumanism*, si può rilevare l'esistenza di un dibattito critico vario e animato, sia a livello di reazioni che a livello teorico.

Victoria Flanagan nel suo saggio "Posthumanism: Rethinking 'The Human' in Modern Children's Literature" (2017) propone delle valide riflessioni circa la rappresentazione fisica dei giocattoli con tratti "animalistici" in relazione alle teorie *posthuman*. Ma cos'è il postumanesimo? Si tratta di una corrente di pensiero interdisciplinare che si pone come obiettivo lo sviluppo di una nuova ontologia che superi gli stereotipi tradizionali di umanità. Grazie alle innovazioni offerte da



informatica e biotecnologie, infatti, l'uomo può ora essere trasformato mentalmente e fisicamente in un soggetto ibrido, contemporaneamente umano e non umano. Viceversa, anche soggetti che in precedenza erano esclusi dalla definizione di umanità possono ora essere accolti.

Si tratta di un'evoluzione culturale controversa. In precedenza, la tecnologia era utilizzata come semplice strumento esterno di miglioramento delle condizioni di vita e del benessere dell'uomo; ora, essa diventa parte stessa dell'uomo, mutandone sensibilmente l'identità, dato che mette in netta discussione i tratti essenziali e unici che finora l'avevano caratterizzata. Senza cedere ai fantasiosi presagi apocalittici di lotta tra umani e cyborg, però, l'ampliamento della definizione di umanità che il postumanesimo propone è senza dubbio una prospettiva di grande valore in termini di inclusione socioculturale ed è questo l'aspetto su cui è letterariamente utile soffermarsi.

Innanzitutto, Flanagan suggerisce come il *posthumanism* si basi su una serie di concezioni differenti e irricongiungibili, anche grazie alla continua ridefinizione delle caratteristiche che intervengono nella descrizione dell'essere "umano" nell'età moderna e contemporanea. La cultura occidentale, infatti, è stata da sempre sviluppata secondo un sistema complesso di opposizioni binarie: naturale-artificiale, organico-tecnologico, soggetto-oggetto, corpo-mente, forma-contenuto, reale-virtuale, presenza-assenza (Bradford *et al.* 154). Questa serie di dicotomie è stata, però, recentemente messa in discussione, soprattutto in relazione al concetto di alterità e di un vasto numero di esperienze che, in precedenza intenzionalmente escluse dalla definizione di umanità accettabile e riconosciuta, possono ora essere incluse e pienamente accolte.

Si tratta di una questione a cui di recente la critica ha dedicato molte opere di approfondimento, basti pensare alle riflessioni di Jacques Derrida, il quale interroga i suoi lettori sul confine che separa l'identità umana da quella animale, ovvero il sé e l'altro da sé. "Since so long ago, can we say that the animal has been looking at us? What animal? The other" (Derrida, *Animal* 372). La distinzione tra uomo e animale è alla base di diversi sistemi culturali; solo in quello occidentale, però, questa differenza è utilizzata come giustificazione per lo sfruttamento sistematico dell'uomo sugli animali. Nel suo studio, Derrida cerca di superare quest'apparentemente insormontabile distinzione, proponendo anche la prospettiva animale sulla questione (Derrida, "Animal").

Questa breve premessa permette di riflettere su una prima immediata affinità tra la teoria del *posthumanism* e la letteratura per l'infanzia. Questa categoria letteraria, infatti, si occupa per definizione dei processi di formazione del soggetto, della sua crescita fisica ed emotiva e delle sue relazioni con il mondo circostante (Flanagan 29-30). La stessa infanzia è culturalmente situata in una posizione di alterità rispetto all'età adulta e, pertanto, è stata lungamente esclusa – e, secondo certi aspetti, lo è ancora – dalle posizioni socialmente autorevoli (Hunt 2-3); in conseguenza di tale essenziale alterità, la categoria dell'infanzia interseca la definizione di *posthumanism*. La scelta predominante di utilizzare personaggi "altri" come protagonisti e voci narranti – i bambini *in primis*, ma anche animali e giocattoli – permette di decostruire la



definizione stereotipata di umano attraverso una prospettiva non-umana. Il giocattolo con tratti fisici non antropomorfizzati, inoltre, propone un ulteriore scarto rispetto alla definizione di umanità (Flanagan 36). Da un lato si allinea alla distinzione alla base della cultura occidentale tra essere umano e creatura animale; dall'altro propone una sensibilità umana all'interno di un corpo realizzato artificialmente: il giocattolo. Questo contrasto è, inoltre, ulteriormente rinforzato dalla presenza frequente di personaggi umani a cui i giocattoli animaleschi appartengono e con cui si relazionano, e dal pubblico esplicitamente umano a cui si rivolgono.

Annette Wannamaker osserva ulteriormente il rapporto tra la teoria del *posthumanism* e la concezione del bambino nella letteratura per l'infanzia. Nella cultura occidentale, il bambino è per consuetudine costruito attraverso identità prive di voce e libertà d'azione; il *posthumanism* interseca queste rappresentazioni, eppure non è privo di faziosità e preconcetti:

These theories are both encouraging and troubling in relation to children's literature: encouraging because they ask us to reconsider Western humanist constructions of the individual in complex ways, yet troubling because, in the case of some contemporary theories (though not all), for all their attempts to challenge current notions of the subject, they either continue to ignore the child or, perhaps even worse, they construct childhood as a romanticized posthuman yet, ironically, prehuman state of being. (Wannamaker 85)

Anche Zoe Jaques suggerisce che i giocattoli con tratti animalistici abbiano delle strette connessioni con la teoria del *posthumanism*. Prendendo come esempio rappresentativo l'orsetto Winnie the Pooh, protagonista dell'omonima serie letteraria di A. A. Milne, Jaques osserva come il giocattolo possa essere di primo impatto identificato come il simulacro di un vero orso (Jacques, Toy 209). Un'analisi approfondita, però, lascia spazio a interpretazioni più ampie, a cominciare dal confronto tra le diverse esperienze che giocattolo e possessore hanno rispetto alla percezione del tempo e dello spazio. Da un lato, la vita del giocattolo è legata a un processo di degenerazione e decadimento; dall'altro, la natura essenzialmente inorganica dei giocattoli comporta che, laddove trattati con cautela, possano vivere più a lungo dei loro possessori. L'originale Winnie-the-Pooh e gli altri giocattoli posseduti da Christopher Robin offrono una pratica rappresentazione di questo aspetto:

Nearly one hundred years after they were gifted to him, and after Christopher Robin Milne's own death, the original toys, or rather "the real Winnie-the-Pooh and his pals", are now visited "[e]very year [by] thousands of children and their parents [...] in their grand new quarters" at the New York Public Library. The library's assurance that the toys "are as happy as they lived in 100 Acre Wood" ("Adventures", online) attests to a capacity for posthuman play that resonates with more lasting, yet nevertheless vexed, ontologies. (Jacques 209)

Nell'approfondimento "Anthropomorphism in Children's Literature" (2015), Petra Zeiler traccia una breve panoramica sul frequente uso degli animali nella letteratura per l'infanzia e osserva come la presenza di personaggi caratterizzati da natura fisica animalesca e comportamento umano sia presente sin dai tempi dell'antica Grecia



(Zeiter). Le *Favole* di Esopo offrono una pratica esemplificazione di questa tendenza letteraria; nei suoi celebri racconti, l'autore greco utilizza gli animali come protagonisti. La descrizione fisica dei personaggi rispecchia la loro condizione animale naturale; il loro comportamento, però, è tipicamente umano, per facilitare l'identificazione dei lettori, considerato l'intento educativo e moralistico che le favole sottendono. Favole di questo genere non sono limitate all'ambito culturale e tradizionale europeo: in India, la celebre raccolta *Pañchatantra*, di autore sconosciuto e di difficile datazione, ospita una serie di racconti in cui i personaggi animali sono utilizzati per educare i lettori umani circa il comportamento retto da seguire. In questo modo, i testi letterari di tale genere incarnano la teoria proposta dallo scrittore britannico J. R. R. Tolkien, secondo cui "the animal form is only a mask upon the human face" (Tolkien 20); eppure, al tempo stesso, gli animali ivi rappresentati non hanno perso del tutto la loro caratterizzazione naturale e mantengono alcune delle caratteristiche per cui vengono identificati nei testi scientifici (Flynn 418).

Nell'approfondimento "Animal Stories", Simon Flynn osserva come l'inserimento di personaggi animali nella letteratura per l'infanzia implichi un duplice intento narrativo. Da un lato, i personaggi non umani garantiscono un effetto di allontanamento, una distanza che permette ai giovani lettori di relazionarsi a questioni emotive difficili in modo indiretto. L'esempio citato è quello della morte del ragno nel romanzo *Charlotte's Web* (1952) di E. B. White, che permetterebbe ai bambini di affrontare la difficile esperienza di un lutto attraverso l'uso di un personaggio non umano. Dall'altro lato, gli animali presenti in letteratura servono per stimolare i giovani lettori al corretto comportamento nei riguardi di tutte le creature in natura, offrendo loro un pratico, per quanto fantastico, esempio di come gli animali siano sensibili e soffrano dei maltrattamenti che si trovano a subire (Flynn 419). Si tratta di una riflessione che trae origine dalle teorie di John Locke, secondo cui la conoscenza riguardo i fatti della vita da parte dei bambini si acquisisce attraverso la percezione e l'esperienza diretta nell'ambiente naturale e sociale (Duschinsky 512). Tra gli esempi citati, Locke dà particolare rilievo al modo in cui l'empatia nei confronti degli animali possa insegnare ai bambini le capacità di simpatia e ulteriore empatia nei confronti dell'intera comunità umana, e viceversa. In proposito, il postumanismo propone un passo aggiuntivo e invita i bambini a relazionarsi in modo empatico con ogni creatura potenzialmente sensibile, sia essa umana e animale.

Nella sua analisi, Zeiler commenta anche lo scopo e l'efficacia dell'utilizzo di animali antropomorfizzati nella letteratura per l'infanzia. Secondo la studiosa, se l'obiettivo del racconto è quello di educare il bambino circa il mondo naturale, la presenza di animali con comportamenti umani può rappresentare un limite alla comprensione del giovane e inesperto lettore. Al contrario, se lo scopo primario del racconto è quello di commentare la natura umana, allora l'utilizzo di personaggi non umani con funzione metaforica "works as a tool within fantasy to incorporate the known and unknown and maintain the reader's attention" (Zeiter).

Nel saggio "Animal Studies" (2017), Zoe Jaques approfondisce la questione dal punto di vista di quegli studi critici che si occupano della condizione animale in letteratura e cultura. Così come il *posthumanism*, anche coloro che afferiscono alle



categorie analizzate dagli *animal studies* sono considerati come 'altro' e inferiore rispetto alla condizione stereotipata di umanità. Jaques sostiene che bambino e animale siano categorie con molti riferimenti in comune, a cominciare dal loro status di alterità rispetto alla categoria degli adulti; un senso di alterità che contribuisce a creare un'aura di mistero e inconoscibilità, ma anche di inferiorità e mancanza di civiltà, testimoniata dalle espressioni, connotate da una forte accezione dispregiativa, "comportarsi come un animale" ed "essere infantile" (Jacques 42).

La differenza tra gli autorevoli e socialmente accettabili adulti e gli inferiori animali/bambini è presente anche dal punto di vista linguistico. Gli adulti, infatti, soddisfano i requisiti di fluenza linguistica e arte oratoria, che caratterizzano da secoli l'umanità; già Aristotele nel quarto secolo a.C. sosteneva l'eccezionalità dell'uomo sul regno animale, in quanto unica specie dotata di logos. Al contrario, i bambini si esprimono con lessico limitato e in modo più semplice rispetto agli adulti; gli animali usano un linguaggio sconosciuto e incomprensibile (Jacques 43); i giocattoli antropomorfizzati e non antropomorfizzati – salvo in casi letterari ambientati in mondi fantastici – non parlano affatto, se non, forse, quando sono da soli.

Traendo ispirazione dalle teorie di Rousseau circa il mito del 'buon selvaggio', Jaques osserva che animali e bambini sono anche accomunati dal legame e dall'esperienza nella *wilderness*, la natura selvaggia. Questo aspetto permette un'ovvia e immediata rivalutazione della condizione animale e infantile: dal punto di vista di questa teoria critica, infatti, la civiltà umana è corrotta; il mancato avvicinamento a essa permette, invece, di preservare l'innata bontà e innocenza di animali e bambini. Nel saggio, Jaques propone una riflessione in merito, utilizzando come esempio l'albo illustrato *Where the Wild Things Are* (1963) di Maurice Sendak. Nel testo, Max, il bambino protagonista, esprime la propria autorità potenziale visitando un'isola in cui non sono presenti abitanti umani, ma soltanto creature selvagge. Qui Max viene incoronato e regna sulla natura incontaminata e i suoi bestiali residenti; al suo ritorno a casa, considerata la giovane età, riprende, però, la posizione subalterna alla civiltà adulta che la società umana gli prescrive (Jacques 45).

Prima di approfondire ulteriormente la questione osservando degli esempi letterari tratti da alcuni romanzi per l'infanzia, può essere utile osservare i vantaggi che questo campo teorico offre nella formazione psicologica e socioculturale giovanile. Un aspetto importante da tenere in considerazione nell'ambito di questo dibattito critico è il fatto che non sempre i bambini rispondono agli stimoli secondo le aspettative degli adulti. La letteratura per l'infanzia è per lo più una categoria letteraria che si rivolge a un pubblico giovane, ma nella maggior parte dei casi si tratta di testi scritti da adulti, pubblicati da curatori e editori professionisti, selezionati da genitori. In una simile dinamica, di fatto il ruolo dei bambini è minoritario e ci si aspetterebbe che i giovani lettori non siano altro che *tabulae rasae* in attesa delle direttive degli adulti. Fortunatamente, non sempre quest'ultima aspettativa si realizza.

Se prendiamo per esempio la serie di racconti con protagonista l'orsetto Winnie-the-Pooh, possiamo notare che il giocattolo si configura come un intermediario nella comunicazione tra l'autore e suo figlio; anche i lettori giovani e adulti sono coinvolti in questa conversazione familiare (Kuznets 49). Al tempo stesso, però, Alison Lurie



osserva che il prendere vita del giocattolo nel contesto fantastico permette a Christopher Robin di creare un impero su cui governare, in contrasto con la sottomissione alle direttive adulte a cui ogni bambino è costretto nella realtà.

What Milne has done is to turn the child's world upside down, creating a particularly elegant reversal of parental authority. In reality Christopher Robin is a very small boy in a world of adults; but in the Pooh books he rules over – and in the illustrations physically towers over – a society of smaller beings. [...] Surely part of the universal appeal of the Pooh books is due to the pleasure any child must feel in imagining himself or herself larger, wiser, and more powerful than the surrounding adults. (Lurie 145)

Ispirati da simili suggerimenti, impliciti e sovversivi, i lettori scoprono la possibilità di osservare il mondo in modo diverso rispetto alle indicazioni più tradizionali. La prospettiva postumanista acutizza questa tendenza, dato che l'inattesa incapacità di classificazione del giocattolo-animale è volta esplicitamente a far riflettere i lettori; la speranza è che da queste riflessioni possano scaturire interpretazioni audaci. In un contesto possibilistico simile, i giovani lettori possono immaginarsi una vita indipendente, eludendo l'autorità degli adulti. Al tempo stesso, possono apprendere delle capacità mentali di reazione alle situazioni che si trovano ad affrontare nella realtà quotidiana: si tratta di un'insospettabile forma di resilienza.

La resilienza non è infatti una caratteristica innata, ma una capacità che può essere acquisita e implementata attraverso letture specifiche. La letteratura per l'infanzia ha un'evidente funzione didattico-performativa promuovendo esempi indiretti di *problem-solving*. Di norma, alle capacità di resilienza è dato rilievo nel momento in cui si affrontano eventi traumatici e di grande portata: abusi, traumi, situazioni di rischio. La resilienza suggerita dal postumanismo, però, non si concentra e limita a questi casi, ma propone un'accettazione di sé stessi e del prossimo e una capacità di riqualificazione e gestione delle emozioni negative. Elena Malaguti enfatizza l'importanza di questo approccio, sostenendo che il concetto di resilienza richiama con efficacia i modelli sottesi alle azioni di prevenzione e alle strategie di aiuto; si tratta di utili strumenti, volti a migliorare le qualità della vita e del benessere delle persone e delle comunità soggette a forti pressioni, a stress o abitate a comportamenti nocivi. Malaguti ricorda, inoltre, che chiunque affronta nel corso della propria vita situazioni difficili; la capacità di resilienza è, dunque, uno strumento che fornisce sistemi di aiuto, utili a tutti (Malaguti). In ambito letterario, Marnie Campagnaro sintetizza questo approccio, sostenendo "la rappresentazione narrativa si fa carico di disinnescare i sentimenti negativi, dandogli diritto di esistenza. In queste storie non prevale l'intento educativo, ma estetico: una dimensione che riesce a sublimare il senso di inadeguatezza e colmare la solitudine di chi si sente sbagliato" (Campagnaro 163). Di fatto, un approccio resiliente e narrativo si basa, e al tempo stesso supporta, un'apertura mentale e un'osservazione possibilistica della realtà, invitando il soggetto a non concentrarsi esclusivamente sui limiti propri e del mondo che lo circonda.



È utile osservare ora qualche esempio tratto dai romanzi analizzati in questo lavoro, in cui le riflessioni tratte dagli *animal studies*, dalle teorie sul *posthumanism* e dalla letteratura per l'infanzia sono contrapposte a casi specifici in cui gli animali rappresentati sono anche giocattoli. In particolare, verranno presi in considerazione il giocattolo-coniglio in *The Velveteen Rabbit* (1922) di Margery Williams, i giocattoli-topi in *The Mouse and His Child* (1967) di Russell Hoban e il giocattolo-orso in *Winnie-the-Pooh* (1926) di A. A. Milne.

I conigli sono una delle specie animali predilette e più rappresentate nell'ambito degli animali antropomorfizzati nella letteratura per l'infanzia. La loro presenza letteraria è osservabile sin da tempi molto antichi, come nel caso del celebre racconto di Esopo "La lepre e la tartaruga". In *The Pleasures of Children's Literature* (2003), Perry Nodelman e Mavis Reimer identificano la funzione narrativa di questo animale con il ruolo dell'"imbrogliatore", o "trickster", che rappresenta il potere degli impulsi anarchici (Nodelman, Reimer 229). I conigli sono spesso utilizzati in letteratura per rappresentare simbolicamente bambini umani. Entrambe le tendenze sono evidenti in *The Tale of Peter Rabbit* (1902) di Beatrix Potter; nel racconto, infatti, l'omonimo coniglietto disobbedisce alle direttive materne ed entra nell'orto di Mr McGregor, dove viene presto scoperto e inseguito, con il rischio di essere catturato e mangiato dall'uomo.

In *The Velveteen Rabbit* (1922) di Margery Williams, a un bambino sono regalati per Natale alcuni giocattoli, tra cui un coniglietto di velluto. Nella descrizione introduttiva del giocattolo sono evidenziate le caratteristiche fisiche che lo rendono simile ai veri conigli in natura: "He was fat and bunchy, as a rabbit should be; his coat was spotted brown and white, he had real thread whiskers, and his ears were lined with pink sateen" (Williams 9). La bellezza estetica del giocattolo appare, dunque, strettamente vincolata alla sua verosimiglianza con le controparti animali, che il coniglietto avrà anche modo di incontrare direttamente nel corso dell'opera. Lo stretto rapporto tra giocattolo-coniglio e veri-conigli è, inoltre, uno dei temi focali su cui il testo di Williams si concentra, confrontando approfonditamente come entrambi i tipi animali si relazionino rispetto all'essere reali e al prendere vita.

Durante il suo primo incontro con il bambino-proprietario, il coniglietto di velluto non riscuote particolare interesse; benché esteticamente bellissimo, il giocattolo deve contendersi l'affetto del personaggio umano con regali più moderni e tecnologici. Le descrizioni contrapposte tra le diverse fatture da cui i giocattoli sono caratterizzati ne testimoniano il divario.

[The Velveteen Rabbit] was naturally shy, and being only made of velveteen, some of the more expensive toys quite snubbed him. The mechanical toys were very superior, and looked down upon every one else; they were full of modern ideas, and pretended they were real. The model boat, who had lived through two seasons and lost most of his paint, caught the tone from them and never missed an opportunity of referring to his rigging in technical terms. The Rabbit could not claim to be a model of anything, for he didn't know that real rabbits existed; he thought they were all stuffed with sawdust like himself, and he understood that sawdust was quite out-of-date and should never be mentioned in modern circles. Even Timothy, the jointed wooden lion, who was made by the disabled soldiers, and should have had broader views, put on airs and pretended he was connected with Government. Between them all the



poor little Rabbit was made to feel himself very insignificant and commonplace, and the only person who was kind to him at all was the Skin Horse. (Williams 11-12)

La natura animale del giocattolo e il materiale di cui è composto sono osservati nell'opera con un'attenzione significativa. L'apparente svantaggio del coniglietto, per il suo essere fatto di velluto, nasconde un privilegio inaspettato che viene rivelato dal vecchio e saggio giocattolo-cavallo: quando i giocattoli sono davvero amati dai loro proprietari, essi possono prendere vita. Si tratta di un processo lungo e, per questo motivo, questa eccitante possibilità è offerta soltanto ai giocattoli più tradizionali, escludendo a priori i giocattoli tecnologici, apparentemente migliori, ma più fragili e delicati. Questa possibilità si realizza effettivamente per il coniglietto di velluto nel corso dell'opera; il suo status di giocattolo insignificante e dimenticato, infatti, cambia quando viene offerto al bambino come *comfort toy* che gli faccia compagnia durante la notte, in sostituzione a un giocattolo andato perso. Dopo questa ricomparsa fortuita, il coniglietto di velluto diventa il giocattolo preferito del bambino. Il cambiamento nella stima del peluche è testimoniato dal suo decadimento materiale. Quando era ignorato dal bambino, il coniglietto era rimasto in perfette condizioni; "in the beginning he was really splendid" (Williams 9), sostiene, infatti, Williams all'inizio della narrazione. Ora che è amato, il giocattolo appare, invece, consumato al punto da perdere persino la sua forma originale e non sembrare più neppure un coniglio se non agli occhi amorevoli del bambino a cui appartiene. Il declino fisico è, però, accompagnato da un senso di appagamento e gioia: il giocattolo è così felice da non rendersi neppure conto del suo decadimento materiale.

Nel corso della narrazione, il coniglietto sperimenta una trasformazione fisica ulteriore, quando si trasforma da giocattolo in animale vero, prendendo, quindi, vita. In preparazione a, e attraverso questo mutamento, il coniglietto affronta un nuovo tipo di confronto; se il paragone con i giocattoli più tecnologici sembrava porre il coniglietto in posizione sfavorevole e meno rilevante, il raffronto con gli animali in natura che le sue fattezze riproducono è inizialmente altrettanto infelice. Williams, osservando i conigli reali dal punto di vista ingenuo e inesperto del giocattolo, li descrive come "strange beings" (Williams 21). Il coniglietto di velluto riconosce che si tratta di animali simili a lui; ma mentre il giocattolo è reso logoro dall'affetto del suo padrone e limitato nei movimenti dalle sue fattezze, i veri conigli sono in splendida forma.

They were [...] quite furry and brand-new. They must have been very well made, for their seams didn't show at all, and they changed shape in a queer way when they moved; one minute they were long and thin and the next minute fat and bunched, instead of always staying the same like he did. Their feet padded softly on the ground, and they crept quite close to him, twitching their noses, while the Rabbit stared hard to see which side the clockwork stuck out, for he knew that people who jump generally have something to wind them up. But he couldn't see it. They were evidently a new kind of rabbit altogether. (Williams 21-24)



Il paragone tra giocattolo e animali veri è messo in atto da Williams attraverso un duplice espediente. Com'è evidente nella citazione precedente, l'autrice descrive gli animali dal punto di vista del giocattolo protagonista, che fino a quel momento ignorava l'esistenza di una sua controparte in natura e che, quindi, immagina immediatamente che si tratti di giocattoli più raffinati e tecnologici. Williams offre, inoltre, un confronto pratico tra le competenze che ciascuna delle due parti possiede. Invitato a giocare con i conigli, il giocattolo è imbarazzato dalla sua impotenza e incapacità fisica di interagire con loro; non può saltare perché le sue gambe posteriori consistono in un blocco unico, saldato in modo che possa mantenere la posizione seduta, né possiede l'odore giusto per integrarsi nel gruppo. Questi due dettagli rendono evidente che il giocattolo "isn't a rabbit at all! He isn't real!" (Williams 26).

Turbato da questo incontro, il coniglietto di velluto deve affrontare un'altra grande delusione quando il bambino a cui appartiene contrae una grave malattia. Per limitare le possibilità di contagio, tutti i beni posseduti dal malato devono essere gettati, incluso il giocattolo. Durante la notte, il coniglietto incontra una fata che promette di trasformarlo in un vero animale. Circondato dai conigli reali, l'ex-giocattolo non si sente ancora adeguato alla situazione, perché ricorda le fattezze limitate che lo caratterizzavano in precedenza, finché casualmente non si rende conto della trasformazione subita. "And he found that he actually had hind legs! Instead of dingy velveteen he had brown fur, soft and shiny, his ears twitched by themselves, and his whiskers were so long that they brushed the grass" (Williams 37).

Williams mette, quindi, in scena un lieto fine caratterizzato dalla trasformazione fisica del giocattolo in animale vero. In qualche modo questa trasformazione può essere letta come simbolo della crescita fisica ed emotiva che i bambini lettori si troveranno ad affrontare nel corso della loro vita: una crescita che comporta vantaggi, ma che al tempo stesso implica sofferenze, quali l'abbandono di tutti i feticci – materiali e sentimentali – dell'infanzia.

Come i conigli, anche i topi sono tra gli animali più diffusi nell'ambito della letteratura per l'infanzia; un esempio è offerto ancora una volta dalle favole di Esopo, in cui i topi svolgono un ruolo di rilievo nei celebri racconti "Il leone e il topo" e "Topo di campagna e topo di città". Laddove i ratti sono spesso rappresentati come antagonisti spietati, i topi sono descritti nella letteratura per l'infanzia come creature innocue ed empatiche. Margaret Blount osserva che la popolarità di questo animale letterario è dovuta a una serie di analogie con i giovani lettori:

Mice are small, secret, numerous and usually hidden. They are beautiful and neat and, one must feel, courageous to live with us so closely. Their fur-coated bodies make them endearing and strokeable. Stories about them outnumber those about any other kind of animal: perhaps it is easier to imagine them members of their own hidden social systems and to think that when out of sight they might be a part of a miniature mirror world. Their fur and appearance help them to win our love, their apparently timorous and desperate courage, our sympathy; [...] More delicately, mice will become actors in tales where miniature life is enjoyed for its own sake. (Blount 152)



L'analogia tra topi e bambini è resa evidente nel romanzo *Coraline* (2002) di Neil Gaiman. Nel libro, la bambina protagonista raggiunge un mondo parallelo quasi identico a quello reale attraverso una porta nel suo salotto. L'accesso a questo mondo perturbante è garantito soltanto a Coraline, all'antagonista della storia tramite le sue abilità sovranaturali, e agli animali che popolano il romanzo: un gatto di ispirazione carrolliana e i topi domestici di un vicino di casa (Nikolajeva 251).

I primi testi letterari rivolti a un pubblico infantile che avessero per protagonisti non umani di solito prediligevano animali domestici; un'immediata eccezione a questa regola è offerta dai topi. Un esempio particolarmente utile per approfondire la figura dei giocattoli-topi è offerto dal romanzo *The Mouse and His Child* (1967) di Russell Hoban. Qui, i protagonisti sono due topi, padre e figlio, che, uniti per le mani e animati da un meccanismo a molla, formano un unico giocattolo. La descrizione introduttiva a questi personaggi mette a fuoco le loro capacità di muoversi e l'abbigliamento di cui sono dotati, fornendo solo pochi dettagli circa la loro fisionomia.

The saleslady opened a box and took out two toy mice, a large one and a small one, who stood upright with outstretched arms and joined hands. They wore blue velveteen trousers and patent leather shoes, and they had glass-bead eyes, white thread whisker, and black rubber tails. When the saleslady wound the key in the mouse father's back he danced in a circle, swinging his little son up off the counter and down again [...]. (Hoban 2-3)

L'essenzialità della descrizione fisica dei due giocattoli protagonisti suggerisce come uno dei paradigmi del romanzo sarà l'evoluzione nelle capacità di movimento dei topini, che progredirà in parallelo al loro decadimento fisico come giocattoli. Attraverso varie vicissitudini, infatti, i topi meccanici, che all'inizio si muovono uniti in una danza circolare, impareranno a spostarsi in modo diverso e sempre più autonomo.

Rotti, gettati via e aggiustati da un mendicante, i giocattoli imparano a muoversi in linea retta; questa nuova abilità è raggiunta tramite un primo mutamento estetico, che li allontana dalla perfezione iniziale. Più avanti nel romanzo, i due giocattoli finiranno sul fondo di uno stagno. Questo episodio racchiude un momento tipico sia nell'evoluzione fisica ed estetica dei personaggi, sia nella loro caratterizzazione psicologica. Inizialmente disperati per l'incapacità di uscire dello stagno, i topini sembrano rassegnarsi alla situazione, rinunciando ad ogni velleità di fuga e libertà. Riflettendo sulla loro essenza, però, i giocattoli riescono a raggiungere l'autonomia interiore prima di quella fisica effettiva. Il topino osserva con attenzione l'etichetta che compare su una lattina di cibo per cani, che riproduce in prospettiva una serie infinita di cagnolini via via sempre più piccoli; il giocattolo immagina che il significato della vita sia racchiuso "beyond the last visible dog" (Hoban 113). Inizialmente sconfortato dall'idea che al di là dell'ultimo cane visibile non ci sia nulla, e che, dunque, la loro vita si priva di significato, il topino scorge all'improvviso il proprio riflesso sulla lattina e in un momento epifanico comprende come lui e il padre possano sfuggire alla situazione in cui si trovano facendo affidamento esclusivamente sulle loro forze. Sfuggiti al fango sul fondo dello stagno, i giocattoli non sono più gli stessi che vi erano entrati:



The mouse and his child lay in a puddle on the stone as the water drained out of them. They were spotted, streaked, and pitted with rust at all their joints, and the arms they stretched out to each other were naked, rusty wires. What fur remained was black with rot, and green with moss and algae. Their tattered ears stood bent and crooked on their heads. Their whiskers hung in limp dejection. (Hoban 125)

Imbruttiti dal punto di vista estetico, i topini si rendono presto conto di essere anche rotti. A questo punto della narrazione, ri-assemblati in modo da muoversi indipendentemente l'uno dall'altro, i protagonisti analizzano il loro status in mutamento: "We aren't toys any more, [...] Toys are to be played with, and we aren't" (Hoban 143). Decidono, quindi, di unirsi a un gruppo variegato di giocattoli e animali e di lottare contro una colonia di ratti per ottenere l'indipendenza politica e riappropriarsi della casa giocattolo in cui avevano vissuto insieme in precedenza.

Alla fine di questa estenuata lotta, i topini e i loro compagni vincono contro il terribile Manny Rat. Trasformato nello spirito da questa cocente sconfitta, il crudele ratto riflette sul suo rapporto con il topo e suo figlio, con i quali si era scontrato sin dall'inizio della storia. Osservandoli dal punto di vista fisico, Manny Rat si rende conto che

They were not unlike him, he realized for the first time; almost they were tin caricatures of himself. In their long exposure to the weather, moss had rooted in the crevices of their tin, and now it covered them like soft green fur. Manny Rat laughed inwardly. Perhaps they were becoming animals, and he, once the most powerful animal in the dump, would turn into a toy. (Hoban 177-178)

Mentre giocattoli e animali insieme si accingono a rinnovare la casa giocattolo, il topo e suo figlio realizzano anche la loro massima ambizione, proprio grazie all'inaspettato aiuto tecnico di Manny Rat: l'autocaricamento. Nel finale, il processo di autocaricamento viene a mancare a causa dell'eccessivo attrito sulle molle da cui i topini sono composti, ma i protagonisti hanno ormai creato una comunità di giocattoli su cui fare affidamento e rinunciano, dunque, volentieri all'indipendenza, certi di potersi fidare dell'aiuto dei loro amici.

La crescente indipendenza che i giocattoli raggiungono nel corso della narrazione è accompagnata da un lento declino materiale: ogni nuova abilità che i topini acquisiscono nella loro strada verso l'autocaricamento è bilanciata dalla perdita della loro bellezza estetica e dalla scomparsa di quelle caratteristiche ludiche, fisiche, tecnologiche con cui erano stati progettati e immessi nel mercato. Si perde, dunque, la loro identità definita di giocattoli a forma di topo, per raggiungere un'essenza più complessa e idonea alle loro ambizioni: un ibrido che racchiude le caratteristiche del *posthumanism*.

Infine, anche la raccolta *Winnie-the-Pooh* (1926) di A. A. Milne e la serie di "seguiti" letterari ispirati da quest'opera rappresentano dei giocattoli con tratti fisici non antropomorfizzati, a cominciare dall'omonimo celeberrimo orsetto.

Nella sua autobiografia, Milne sostiene di aver tratto ispirazione per i personaggi dei suoi romanzi dai giocattoli del figlio, Christopher Robin. Nel romanzo stesso, il



personaggio fa la sua prima comparsa e scomparsa come giocattolo, trascinato su e giù dalle scale dal suo giovane proprietario, senza alcun tentativo di animarsi, trovare un'alternativa o lamentarsi per la scomodità della situazione.

HERE is Edward Bear, coming downstairs now, bump, bump, bump, on the back of his head, behind Christopher Robin. It is, as far as he knows, the only way of coming downstairs, but sometimes he feels that there really is another way, if only he could stop bumping for a moment and think of it.

And then he feels that perhaps there isn't. Anyhow, here he is at the bottom, and ready to be introduced to you. Winnie-the-Pooh.

[...]

Christopher Robin gave a deep sigh, picked his Bear up by the leg, and walked off to the door, trailing Pooh behind him. [...] He nodded and went out, and in a moment I heard Winnie-the-Pooh-bump, bump, bump-going up the stairs behind him. (Milne 1, 18)

Winnie-the-Pooh appare, dunque, immediatamente inserito nella categoria dei giocattoli. Eppure, il rapporto tra l'orsetto e il regno animale è evidente sin dalle prime pagine dell'opera. Nell'"Introduction" al suo racconto, infatti, Milne descrive come Edward Bear abbia ottenuto il suo celebre soprannome. Pooh era il nome di un cigno che il figlio aveva incontrato durante le vacanze estive. Winnie, invece, è il nome di un orsetto dello zoo di Londra. In proposito, Milne racconta: "Now this bear's name is Winnie, which shows what a good name for bears it is, but the funny thing is that we can't remember whether Winnie is called after Pooh, or Pooh after Winnie. We did know once, but we have forgotten" (Milne x). In questo modo il rapporto tra il celebre giocattolo e la sua controparte reale in natura si configura immediatamente come un legame stretto, vincolato e vicendevole; il lettore capisce immediatamente che il personaggio di Milne appartiene simultaneamente a entrambe le categorie: quella di semplice e comune giocattolo e quella di orso in carne e ossa. Questa certezza è confermata e rinforzata, quando, nelle prime pagine dell'opera, l'autore procede a descrivere Winnie-the-Pooh.

Winnie-the-Pooh è un orsetto altamente autoreferenziale. È il tipo d'orso a cui piace sentirsi raccontare storie in cui è il protagonista e pensa che l'unico motivo per cui le api producano il miele sia perché lui possa nutrirsi. Sebbene si autodefinisca "a Bear of No Brain at All" (Milne 38), Winnie-the-Pooh è, al tempo stesso, un animale riflessivo e creativo. In "Chapter one, in which we are introduced to Winnie-the-Pooh and some Bees, and the stories begin", l'orsetto intona delle canzoni da lui composte e si interroga su quale colore debba avere un palloncino per meglio camuffarsi nella natura. La personalità dell'orso di Milne è, dunque, complessa e antropomorfizzata (Canham 25-26). Il parallelismo con la rappresentazione umana infantile è evidente; Stephen Canham, per esempio, sostiene che attraverso la sua caratterizzazione dell'insaziabile fame dell'orsetto, Milne sta descrivendo "the child's body, the physical self to which the energy and excitement of the child is attached" (Canham 26).

Diversamente dalle opere di Williams e Hoban, in cui largo spazio era lasciato alla descrizione dei personaggi e all'esposizione degli eventi tramite il punto di vista del narratore esterno, la forma narrativa ad episodi indipendenti da cui è contraddistinto



Winnie-the-Pooh permette a Milne di caratterizzare il suo personaggio in modo diverso. La descrizione fisica dell'orso è limitata alle caratteristiche che si possono scorgere nei numerosi disegni da cui il testo è accompagnato; la rappresentazione dell'orsetto è, invece, incentrata sugli aspetti caratteriali e psicologici, che si rendono evidenti tramite le avventure narrate. In questo modo, a metà tra giocattolo e vero orso, Winnie-the-Pooh prende vita: non solo è animato e libero di agire sin dalle prime pagine del testo, ma la caratterizzazione, ottenuta dalle sue azioni e riflessioni piuttosto che da una parentesi descrittiva dell'autore, permettono al lettore di comprenderne in modo immediato l'essenza essenzialmente *posthuman*: un giocattolo intrinsecamente animale.

In conclusione, può essere utile operare un confronto tra le tre opere considerate in questo studio. È impossibile non notare come esse siano sensibilmente differenti l'una dall'altra per quanto riguarda genere, trama e stile di scrittura. Eppure, i protagonisti animali che vi compaiono sono tutti funzionali nell'evidenziare le potenzialità del postumanesimo in ambito letterario. La coscienza raffinata dei personaggi e il percorso di evoluzione fisica e mentale da cui sono caratterizzati sono, infatti, degli utili denominatori nell'offrire una sensibilità che secondo i dettami tradizionali sarebbe definita umana, sita però in un corpo artificiale e animale.

Seguendo le caratteristiche letterarie dei romanzi di formazione, in *The Velveteen Rabbit* e in *The Mouse and His Child* i protagonisti sono alla ricerca del proprio posto nel mondo. Insoddisfatti delle proprie caratteristiche fisiche, per quanto apparentemente perfette, sono disposti a sacrificarle pur di riuscire nel loro obiettivo e fino a quel momento il loro percorso evolutivo è caratterizzato da sofferenza, scarsa autostima, incapacità di instaurare relazioni sane con i propri simili. Si tratta di sentimenti universali con cui anche i giovani lettori hanno la possibilità di identificarsi. Tramite le modalità con cui i personaggi riescono a superare le vari difficoltà, anche in ambito psicologico, il pubblico può apprendere come reagire alle problematiche che incontra nella vita reale; in tal proposito, è importante evidenziare come questi insegnamenti siano impartiti da personaggi non umani nei confronti di lettori umani.

*Winnie-the-Pooh* si discosta da questo paragone. La descrizione fisica del personaggio è limitata a pochi dettagli che si possono cogliere attraverso le illustrazioni da cui la raccolta è arricchita; l'orsetto, inoltre, non sperimenta un percorso di evoluzione nell'ambito della narrazione, anche perché la struttura dell'opera permette di osservarlo non in modo continuo, ma attraverso alcuni singoli episodi rappresentativi separati nel tempo. Nonostante questo approccio differente, anche Winnie-the-Pooh rappresenta un esempio significativo nella relazione tra *children's literature* e *posthumanism*. Se le teorie umanistiche supponevano una netta distinzione tra umanità e natura in un rapporto sbilanciato, il personaggio di Milne incarna l'approccio postumanista in contrapposizione a questo sistema. Winnie-the-Pooh è immediatamente identificato nell'opera omonima come giocattolo, animale e bambino; nessuna di queste tre identità è dominante rispetto alle altre, ma tutte coesistono e contribuiscono alla definizione fisica, caratteriale e comportamentale del personaggio e l'orsetto è perfettamente legittimato nella sua ibridazione.



## BIBLIOGRAFIA

- Blount, Margaret. *Animal Land: The Creatures of Children's Fiction*. William Morrow, 1975.
- Bradford, Clare, et al. *New World Orders in Contemporary Children's Literature: Utopian Transformations*. Palgrave Macmillan, 2011.
- Campagnaro, Marnie. *Le terre della fantasia*. Donzelli, 2014.
- Canham, Stephen. "Reassuring Readers: Winnie-the-Pooh." *Children's Literature Association Quarterly*, vol. 5, no. 3, pp. 1-27.
- Derrida, Jacques. "The Animal That Therefore I Am (More to Follow)." Translated by David Willis, *Critical Inquiry*, vol. 28, no. 2, 2002, pp. 369-418.
- . *The Animal That Therefore I Am*. Translated by David Willis, Fordham University Press, 2008.
- Duschinsky, Robert. "Tabula Rasa and Human Nature." *Philosophy*, vol. 87, no. 4, 2012, pp. 509-529.
- Flanagan, Victoria. "Posthumanism: Rethinking 'The Human' in Modern Children's Literature." *The Edinburgh Companion to Children's Literature*, a cura di Clémentine Beauvais e Maria Nikolajeva. Edinburgh University Press, 2017, pp. 29-41.
- Flynn, Simon. "Animal Stories." *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, a cura di Peter Hunt, seconda edizione, volumi 1 e 2, Routledge, 2004, pp. 418-435.
- Hoban, Russell. *The Mouse and His Child* [1967]. Puffin Books, 1993.
- Hunt, Peter. Introduction. *Literature for Children: Contemporary Criticism*, a cura di Peter Hunt, Routledge, 1992, pp. 1-17.
- Jaques, Zoe. "Toy." *Children's Literature and the Posthuman: Animal, Environment, Cyborg*. Routledge, 2015, pp. 209-234.
- . "Animal Studies." *The Edinburgh Companion to Children's Literature* a cura di Clémentine Beauvais e Maria Nikolajeva. Edinburgh University Press, 2017, pp. 42-54.
- Kuznets, Lois Rostow. *When Toys Come Alive: Narratives of Animation, Metamorphosis, and Development*. Yale University Press, 1994.
- Locke, John. *Some Thoughts Concerning Education* [1693]. J. and R. Tonson, 1729.
- Lurie, Alison. *Not in Front of the Grown-Ups: Subversive Children's Literature*. Cardinal, 1991.
- Malaguti, Elena. *Educarsi alla Resilienza*. Ericksen, 2005.
- Milne, A. A. *Winnie-the-Pooh* [1926]. Methuen Young Books, 1998.
- Nikolajeva, Maria. "Devils, Demons, Familiars, Friends: Toward a Semiotics of Literary Cats." *Marvel and Tales*, vol. 23, no. 2, 2009, pp. 248-267.
- Nodelman, Perry e Mavis Reimer. *The Pleasures of Children's Literature*. Allyn and Bacon, 2003.
- Tolkien, J. R. R. *Tree and Leaf*. Unwin Books, 1964.
- Wannamaker, Annette. "A 'Heap of Meaning': Objects, Aesthetics and the Posthuman Child in Janne Teller's Y. A. Novel *Nothing*." *The Lion and the Unicorn*, vol. 39, no. 1, 2015, pp. 82-99.



Williams, Margery. *The Velveteen Rabbit (or How Toys Became Real)* [1922]. Penguin Putnam Inc., 1987.

Zeiter, Pedra. "Anthropomorphism in Children's Literature." *Mythbusters*, 25 mar. 2015. <https://bustingmythology.wordpress.com/2015/03/25/anthropomorphism-in-childrens-literature/>. Consultato il 25 sett. 2021.

---

**Beatrice Moja** ha conseguito il dottorato di ricerca nel 2019 presso l'Università degli Studi di Milano. La sua tesi esplorava il ruolo dei giocattoli come oggetti di conforto e modelli di comportamento nella letteratura per l'infanzia. Tra le sue pubblicazioni ricordiamo "*Barbie Unbound: The Satirical Representation of the Barbie Doll as an Exemplification of Realism and the Crossover Attitude in Young Adult Literature*" (2021), "I bambini e la memoria culturale: infanzia, giocattoli e musei" (2020), and "Charles Dickens and the Child Narrator: Literary and Sociolinguistic Reflections on *A Holiday Romance* (1868)" (2018).

<https://orcid.org/0000-0001-9618-7006>

[beatrice.moja@gmail.com](mailto:beatrice.moja@gmail.com)