



► PENSIERO FORTE

C'è un po' di Nietzsche sotto Pinocchio La filosofia nel capolavoro di Collodi

Silvano Petrosino indaga i colossi della letteratura: nella favola del burattino, Lucignolo e il gatto e la volpe sono l'eterna tentazione di cancellare storia e tempo. Che invece ci spingono a diventare ciò che siamo

Pergente concessione dell'autore e dell'editore, pubblichiamo stralci dal capitolo su Pinocchio del libro *Letteure. La verità della finzione* (Vita e Pensiero, 240 pagine, 18 euro) di Silvano Petrosino. L'autore, filosofo e docente presso l'Università Cattolica di Milano, si accosta ad alcune grandi espressioni letterarie, cogliendone la facoltà unica di indicare ciò che è insopprimibilmente umano.

di SILVANO PETROSINO

Il tempo che caratterizza il soggetto umano ha una natura diversa da quello che scandisce il divenire del semplice individuo vivente. La nuda vita procede linearmente, in modo monotono, seguendo un ritmo uniforme ed inarrestabile; il tempo umano è invece soggetto a cadute, battute d'arresto, esitazioni, sospensioni, passi indietro, eccetera. Da questo punto di vista bisogna riconoscere che il «diventare» al centro delle *Avventure di Pinocchio* si qualifica come «storico» in quanto caratterizzato da un tempo drammatico, abitato da prove, decisioni, fallimenti, attese, speranze, desideri, un tempo il cui sviluppo, proprio perché «storico», non è mai lineare, garantito e inevitabile.

Nel racconto di *Collodi* vi sono due episodi in cui il tempo è posto al centro della narrazione: nell'incontro del burattino con il Gatto e la Volpe, e in quello con Lucignolo. In entrambi i casi si assiste a ciò che propongo di definire una «distruzione della storia».

Il Gatto e la Volpe invitano Pinocchio a «piantare» nel

Campo dei miracoli i suoi cinque zecchini «garantendogli» che «dall'oggi al domani sarebbero diventati duemila». Ritorna il tema del «diventare» che tuttavia, non a caso, nella proposta dei due malandrini, per assumere i caratteri della certezza e dell'immediatezza, si qualifica, non in riferimento al tempo umano, ma a quello del mondo vegetale: «Tu fai in questo campo una piccola buca e ci metti dentro, per esempio, uno zecchino d'oro. Poi ricopri la buca con un po' di terra: l'annaffi con due secchie d'acqua, ci metti sopra una presa di sale, e la sera te ne vai tranquillamente a letto. Intanto, durante la notte, lo zecchino germoglia e fiorisce, e la mattina dopo, di levata, ritornando nel campo, che cosa trovi? Trovi un bell'albero carico di tanti zecchini d'oro quanti chicchi di grano può avere una bella spiga nel mese di giugno».

Analogamente, nel secondo incontro di Pinocchio con i due truffatori, ritorna il riferimento al mondo vegetale: ««Quant'è distante da qui il Campo dei miracoli?» - «Due chilometri appena. Vuoi venire con noi? Fra mezz'ora sei là; semina subito le quattro monete: dopo pochi minuti ne raccogli duemila, e stasera ritorni colle tasche piene. Vuoi venire con noi?»».

A tale riguardo si è giustamente osservato: Il rapporto tra tempo e denaro gode di una proporzionalità molto singolare: tanto più esiguo è il lasso necessario per accumulare soldi, tanto maggiore è l'ammontare a cui si può pervenire. Nel discorso della Volpe e del Gatto questo paradosso è reso possibile dalla natura prolifica dei soldi,

che appare in tutto e per tutto assimilabile ad un essere vivente e vegetale, capace di riprodursi [...] «La colpa di Pinocchio» - scrive **Cavallo-** - «non è soltanto quella (relativamente lieve) di essersi fidato dei malandrini, ma anche e soprattutto quella (molto più grave) di aver desiderato una ricchezza generata da sé stessa, senza alcun rapporto con la fatica e con il merito».

È ciò che rimprovera il grosso Pappagallo a Pinocchio impegnato ad annaffiare la terra che ricopre le monete: «Sì, parlo di te, Povero Pinocchio: di te che sei così dolce di sale da credere che i denari si possano seminare e raccogliere nei campi, come si seminano i fagioli e le zucche. Anch'io l'ho creduto una volta, e oggi ne porto le pene. Oggi (ma troppo tardi!) mi son dovuto persuadere che per mettere insieme onestamente pochi soldi bisogna saperli guadagnare o col lavoro delle proprie mani o coll'ingegno della propria testa».

Alla distruzione del tempo storico generata dall'illusione e dalla falsa certezza del «subito», si affianca la distruzione generata dal sogno paralizzante del «sempre». In un saggio intitolato *Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*, **Giorgio Agamben** osserva: Nella descrizione di questa utopica repubblica infantile, **Collodi** ci ha lasciato l'immagine di un universo in cui non vi è altro che gioco [...] Questa invasione della vita da parte del gioco ha come immediata conseguenza un cambiamento e un'accelerazione del tempo: «In mezzo

ai continui spassi e agli svariati divertimenti, le ore, i giorni, le settimane, passavano come tanti baleni». Com'era prevedibile, l'accelerazione del tempo non lascia immutato il calendario. Esso - che è essenzialmente ritmo, alternanza, ripetizione - s'immobilizza ora nello smisurato dilatarsi di un unico giorno di festa.

«Ogni settimana» - spiega Lucignolo a Pinocchio - «è composta di sei giovedì e una domenica. Figurati che le vacanze d'autunno cominciano con il primo di gennaio e finiscono con l'ultimo di dicembre». Se dobbiamo credere alle parole di Lucignolo, il «pandemonio», il «passeraio» e il «baccano indavolato» del paese dei balocchi hanno, cioè, per effetto una paralisi e una distruzione del calendario [...]

Il paese dei balocchi è un paese i cui abitanti sono occupati a celebrare riti e a manipolare oggetti e parole sacre, di cui hanno però dimenticato il senso e lo scopo. E non dobbiamo stupirci se, attraverso questo oblio [...] entrano così in un'altra dimensione del tempo, in cui le ore corrono come «baleni» e i giorni non si alternano. È uno dei sogni più ricorrenti dell'uomo: fermare il tempo; di fronte al monotono fluire della nuda vita, cercare di compiere un passo indietro e arrestare l'inarrestabile. Il gioco è uno dei modi attraverso il quale il soggetto tenta di e in parte anche riesce a sottrarsi al continuo movimento che travolge tutto ciò che esiste. L'uomo gioca, è capace di giocare con la massima serietà, e in tal modo, per un certo tempo, si abbandona all'oblio del tempo.



In questo «certo tempo» è come se si assistesse a un congelamento del tempo stesso mediante una universalizzazione del presente: nel gioco, attraverso e grazie al gioco, il soggetto si dimentica del passato, non si preoccupa più del futuro e si concentra unicamente sul presente: giocando si rende il presente sempre presente, si fa del presente - ecco in che modo si produce la distruzione della storia - il solo modo dell'intera temporalità.

Ma il tempo del gioco - come, per l'appunto, mostra con estrema chiarezza la vicenda relativa al «Paese dei balocchi» - può essere solo un «certo tempo». In effetti, se da una parte non si può negare che le promesse di Lucignolo siano state in qualche modo mantenute; Pinocchio lo riconosce: «È vero, Lucignolo! Se oggi io sono un ragazzo veramente contento, è tutto merito tuo. E il maestro, invece, sai che cosa mi diceva, parlando di te? Mi diceva sempre: "Non praticare quella birba di Lucignolo, perché Lucignolo è un cattivo compagno e non può consigliarti altro che a far del male!..."». «Povero maestro!», replicò l'altro tentennando il capo. «Lo so pur troppo che mi aveva a noia, e che si divertiva sempre a calunniarmi; ma io sono generoso e gli perdono!». «Anima grande!», disse Pinocchio, abbracciando affettuosamente l'amico e dandogli un bacio in mezzo agli occhi».

D'altra parte, una volta riconosciuta «questa verità», non è difficile intravedere la «menzogna» che sempre l'accompagna: una simile verità, «questa verità», è relativa sempre e solo a un «certo tempo». L'uomo, infatti, non può limitarsi a giocare, anche perché è il suo stesso vissuto soggettivo a non poter mai essere paralizzato nel solo presente. Dopo un «certo tempo», la verità risveglia Pinocchio del suo incanto: «Intanto era già da cinque mesi che durava questa bella cuccagna di balocchi e di divertirsi le giornate intere, senza mai vedere in faccia né un libro, né una scuola; quando una mattina

Pinocchio, svegliandosi, ebbe, come si suol dire, una gran brutta sorpresa, che lo mise proprio di malumore». Ad essere rigorosi, non si tratta solo di «una gran brutta sorpresa» ma dell'unica e della più terribile delle «cattive notizie». La storia è nota ma conviene a tale riguardo rileggere il drammatico dialogo tra Pinocchio e la Marmottina: ««Sono malato, Marmottina mia, molto malato... e malato d'una malattia che mi fa paura! Te ne intendi tu del polso?». "Un pochino". "Senti dunque se per caso avessi la febbre". La Marmottina alzò la zampa destra davanti: e dopo aver tastato il polso a Pinocchio, gli disse sospirando: "Amico mio, mi dispiace doverti dare una cattiva notizia!...". "Cioè?". "Tu hai una gran brutta febbre!". "E che febbre sarebbe?". "È la febbre del somaro". "Non la capisco questa febbre!", rispose il burattino, che l'aveva pur troppo capita. "Allora te la spiegherò io", soggiunge la Marmottina: "Sappi dunque che fra due o tre ore tu non sarai più né un burattino, né un ragazzo...". "E che cosa sarò?". "Fra due o tre ore, tu diventerai un ciuchino vero e proprio, come quelli che tirano il carretto e che portano i cavoli e l'insalata al mercato"».

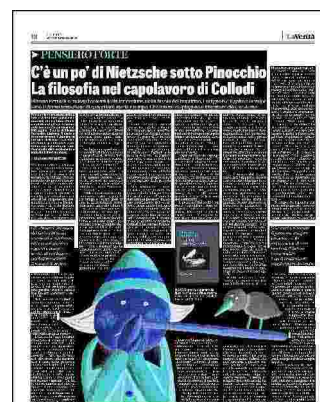
Il tempo, che il gioco aveva momentaneamente sospeso congelandolo nel presente, ritorna con prepotenza in scena; la Marmottina lo ripete per ben due volte: «tra due o tre ore» tu diventerai (ecco riemergere ancora una volta il tema carsico del «diventare») non ciò che avresti potuto essere, un ragazzo, e neppure ciò che forse a questo punto preferiresti restare, un burattino, ma un ciuchino. Il tempo, sebbene ci si possa illudere di sospenderlo momentaneamente (e il gioco è questa magnifica illusione), non può essere fermato ma soltanto abitato. L'uomo non può fermare il tempo ma neppure può semplicemente abbandonarsi ad esso;

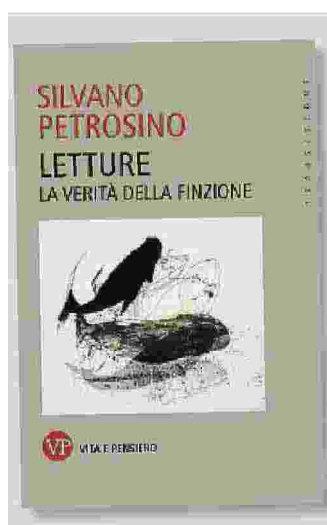
egli lo deve piuttosto abitare trasformandolo in storia, in quella «sua storia» all'interno della quale il tempo diventa un'occasione per il compiersi della doppia nascita.

È anche per questa ragione che le *Avventure di Pinocchio* meritano di essere considerate un classico della letteratura universale: esse, infatti, aiutano a comprendere meglio il senso dell'imperativo che Nietzsche ha saputo riconoscere con fermezza e lucidità: trattandosi dell'uomo, se c'è un dovere, questo non è altro che quello di diventare ciò che si è.

Gli abitanti del paese dei balocchi sono occupati a celebrare riti e a manipolare oggetti e parole sacre, di cui hanno però dimenticato il senso e lo scopo

Giocando, si rende il presente sempre presente, si fa del presente il solo modo dell'intera temporalità. Con il risultato di trasformarsi in bestie





NASO Sopra, la copertina del libro. In grande, un'illustrazione ispirata al genio di Carlo Collodi (Firenze, 1826-1890)

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

071084