



Citation: A. Mecacci (2020) Ontologia del giocattolo. Il *Bauspiel* di Alma Siedhoff-Buscher. *Aisthesis* 13(1): 17-30. doi: 10.13128/Aisthesis-11565

Copyright: © 2020 A. Mecacci. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/aisthesis>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The authors have declared that no competing interests exist.

Ontologia del giocattolo. Il *Bauspiel* di Alma Siedhoff-Buscher

ANDREA MECACCI
Università degli Studi di Firenze

Abstract. *Bauspiel: ein Schiff* by Alma Siedhoff-Buscher is one of the most important toys of the twentieth century, designed and built in 1923 when the designer was part of the Bauhaus Woodcarving Workshop. Having become an icon of an entire era, a symbol of a design utopia, Siedhoff-Buscher's *Bauspiel* remains an object that makes us wonder not only for the fascination it emanates, its perennial aesthetic relevance that still legitimates its production and marketing up until nowadays, but for the strength of its evidencing and its ability to force us questioning ourselves about who a child is (how he sees the world, how he relates to reality, how he transforms this same reality), and therefore, obviously about who the man is. *Mimesis*, game, toy thus become the dimensions that *Bauspiel* manifests to the highest degree, in which anthropological questioning and aesthetic analysis are intertwined in the same research.

Keywords. Alma Siedhoff-Buscher, Bauhaus, toys, mimesis, play.

...il vascello fatato che allora ci rapiva...
Benjamin, *Infanzia berlinese*

«Non vuole essere niente – nè cubismo, nè espressionismo, solo un gioco di colori divertente fatto di forme lisce e spigolose secondo il principio dei vecchi giochi di costruzione» (Siebenbrodt [2004]: 29)¹. È con questa laconica nota che Alma Siedhoff-Buscher descrisse uno dei giocattoli più importanti del Novecento, il gioco che progettò e realizzò nel 1923 quando faceva parte del Laboratorio di Scultura in legno del Bauhaus: *Bauspiel: Ein Schiff*. Divenuto icona di un'intera epoca, simbolo di un'utopia progettuale ed umana naufragata nella tragedia (il nazismo certo, ma anche l'epilogo della stessa progettista, morta il 25 settembre del 1944 nei sobborghi di Francoforte durante un bombardamento dell'aviazione americana), il *Bauspiel* di Siedhoff-Buscher rimane un oggetto che ci interro-

¹ Ringrazio Marina Montanelli per alcuni suggerimenti terminologici decisivi.



Kleines Schiffbauspiel, Bauhaus-Museum, Weimar

ga non solo per la fascinazione che emana, la sua perenne attualità estetica che ne legittima ancora oggi la messa in produzione e commercializzazione, ma per la sua forza di testimonianza e la sua capacità di costringerci a interrogarci su chi sia un bambino (come vede il mondo, come si relaziona alla realtà, come trasforma questa stessa realtà), e quindi, ovviamente su chi sia l'uomo. Il *Bauspiel* è un monito imperituro a quella *mimesis* del possibile che l'uomo coglie per la prima volta in quegli oggetti specifici rubricati sotto la dicitura un po' frettolosa e sminuente di "giocattoli". *Mimesis*, gioco, giocattolo diventano allora le dimensioni che il *Bauspiel* manifesta al massimo grado, in cui interrogazione antropologica e analisi estetica si intrecciano nella stessa ricerca.

1. UN'ESTETICA LUDICA

Il *Bauspiel* non è un'immediata traduzione dei principi del Bauhaus come potrebbe sembrare a prima vista. Gli anni trascorsi dalla progettista presso il Bauhaus, dal 1922 al 1927, indicano alcuni lati oscuri che la mitografia bauhausiana tende a rimuovere (Baumhoff 2001, 2008; Vadiello 2016). Entrata nella scuola nel 1922, Siedhoff-Buscher frequenta il *Vorkurs* di Johannes Itten – e non è improbabile che rimanga impressionata dalle lezioni che la musicista Gertrud Gernow



Bauspiel: Ein Schiff, proprietà di Joost Siedhoff, foto di Roman März

impartiva all'interno del modulo propedeutico di Itten – e i corsi di pittura di Klee e Kandinsky. Nell'ottobre dello stesso anno, come accadeva agli allievi di sesso femminile, è iscritta al Laboratorio tessile diretto da Georg Muche e Helene Börner. La scarsa disposizione alla tessitura e alcune critiche di Muche inducono Siedhoff-Buscher a chiedere a Gropius di cambiare laboratorio. Gropius acconsente e la sposta al Laboratorio di Scultura in legno sotto la direzione di Josef Hartwig. Ed è come membro di questo laboratorio che Siedhoff-Buscher partecipa in modo determinante alla mostra del Bauhaus del 1923, la cosiddetta *Haus am Horn*: la casa modello dell'intera filosofia Bauhaus allestita sotto la direzione di Muche. Incaricata dell'allestimento della stanza dei bambini, Siedhoff-Buscher progetta oltre al mobiliario anche un piccolo accessorio, un giocattolo, che in miniatura riprendeva l'intera idea formale e funzionale della stanza. Nasce così *Bauspiel: Ein Schiff*.

Gli oggetti di Siedhoff-Buscher furono i primi prodotti del Bauhaus a riscuotere un certo riscontro commerciale, ma alla progettista fu sempre negato il passaggio allo status di insegnante. Il rifiuto definitivo di Gropius, che si rivelò sempre diffidente verso la produzione della *designer*, di concedere a Siedhoff-Buscher la direzione di un laboratorio segnò il suo congedo dal Bauhaus. Emblematici di questa condizione problematica i giudizi contrapposti che furono espressi da Moholy-Nagy e Gropius. Il primo, riferendosi alla

stanza dei bambini della *Haus am Horn*, dichiarò in un suo intervento dell'anno successivo alla mostra, che «nel giocattolo e nell'armadio dei giocattoli si esprimono chiaramente i principi pedagogici del Bauhaus: autoaffermazione creativa come fondamento dell'espressione vitale elementare» (Moholy-Nagy [1924]: 323). Al contrario Gropius, in una lettera del 27 settembre del 1927, nella quale esplicitava il diniego di concedere a Siedhoff-Buscher il laboratorio, affermò senza troppo giri di parole: «il destino della sua attività, e lo è da anni, è di rimanere alla periferia dell'intera struttura interna e quindi ha sempre dovuto essere messo all'ultimo posto» (Baumhoff [2008]: 77).

La produzione di Siedhoff-Buscher negli anni della sua appartenenza al Bauhaus trova un proprio sostegno teorico in tre brevi contributi in cui si esplicita con nettezza l'estetica dell'infanzia proposta dalla designer: *Kind. Märchen. Spiel. Spielzeug* (Siedhoff-Buscher 1925); *Kindermöbel und Kinderkleidung* (Siedhoff-Buscher 1926) e *Freie Spiele – Lehrspiele* (Siedhoff-Buscher 1927). Riflettendo sul proprio lavoro, e facendolo pubblicamente, Siedhoff-Buscher offre probabilmente quella che rimane l'elaborazione teorica più importante che il Bauhaus abbia mai formulato rispetto all'universo infantile. Emergono alcuni nodi decisivi: il rifiuto di una idea fiabesca dell'infanzia e l'adesione a una concezione percettivo-immaginativa delle potenzialità del bambino, la tematizzazione del gioco libero in contrasto col gioco didattico, la conseguente rivisitazione critica degli esiti della pedagogia moderna (da Friedrich Fröbel a Maria Montessori), la traduzione pratica di questa concezione nella forma operativa del giocattolo come oggetto del possibile e non come oggetto mimetico.

Per arrivare a comprendere cosa sia veramente il *Bauspiel* occorre partire dalla stanza dei bambini di *Haus am Horn*. Erede etorodossa del *Kindergarten* di Fröbel e della «casa dei bambini» di Montessori, questa stanza bandisce di fatto l'intervento dell'adulto. Nessun fine pedagogico, anche implicito, è consentito tranne quello di avviare il bambino a un suo percorso di totale autonomia. La stanza di Siedhoff-Buscher non è un luogo che in miniatura riproduce lo spazio degli adul-



Kinderzimmer (Haus am Horn), Bauhaus-Archiv

ti, un luogo mimetico disseminato di oggetti che rimandano alla futura vita adulta (come nel caso della casa del bambino montessoriana). La stanza, visibile sia dalla cucina sia dalla sala da pranzo e quindi sempre controllabile dagli adulti per assicurare la sicurezza dei bambini, ha le seguenti caratteristiche: «le pareti sono rivestite da lastre di legno in vari colori (utilizzabili come lavagne per scrivervi o disegnarvi). Cassette multicolori possono fungere da sedie, tavolini o cubi da costruzione. L'elemento dell'armadio dei giocattoli [...] è utilizzabile anche come teatro dei burattini» (Wingler [1962]: 379)². La stanza è quindi uno spazio perennemente costruibile in cui soprattutto i cubi grazie alla loro modularità si aprono a una polifunzionalità potenzialmente infinita. A registrare questa esclusività dello spazio infantile è ciò che Siedhoff-Buscher indica col termine di *Phantasie* da considerarsi nella sua accezione kantiana di immaginazione produttiva³ come esplicita del

² Per una dettagliata analisi dei mobili di Siedhoff-Buscher cfr. Boyaki (2010, 113-123).

³ Non entriamo qui nel merito della complessa distinzione tra fantasia e immaginazione che a partire dal Settecento troverà riformulazioni non solo teoriche (Kant: *Phantasie/Einbildungskraft*; Coleridge: *Fancy/Imagination*), ma anche pedagogiche come in Montessori che riprende i due termini differenziandoli con nettezza o progettuali come nel caso di Munari che a fantasia, però, non contrappone l'immaginazione, ma la creatività.

resto il titolo del terzo saggio della progettista, *Freie Spiele – Lehrspiele*, in cui l'opposizione tra gioco libero e gioco didattico rinvia al libero gioco delle facoltà della terza critica kantiana. La stanza del bambino, e parallelamente il *Bauspiel*, rendono visibile questo libero gioco in cui l'autonomia dell'immaginazione che si attiva nella pratica del giocare si oppone a un'immaginazione eterodiretta che Siedhoff-Buscher identifica con la fiaba. Ed è in questa assimilazione che Siedhoff-Buscher si rivela totalmente fedele alla filosofia antiromantica del funzionalismo tedesco.

I bambini, se possibile, dovrebbero avere una stanza dove possono essere ciò che vogliono, dove sono a loro a decidere. Tutto appartiene a loro, ed è la loro fantasia che modella ogni cosa, nessuna inibizione esterna li disturba – l'esortazione "lascialo stare". Tutto si adatta a loro, la forma in base alle loro dimensioni, lo scopo pratico non impedisce le possibilità di gioco (Siedhoff-Buscher [1926]: 156).

Bambino e favola = confuse concatenazioni di idee. Bambino e fantasia = naturale abbondanza di pensiero (Siedhoff-Buscher [1925]: 189).

Il rifiuto della favola è un punto decisivo. La «semplicità e la chiarezza» del giocattolo doveva emancipare il bambino dalla fiaba, «un fardello inutile per un cervello piccolo [quello del bambino]» (189). La fiaba è interpretata come un elemento estrinseco alla capacità cognitive del bambino, un'imposizione artificiosa sullo sviluppo naturale del pensiero. La fiaba inoltre, implicitamente o espressamente, veicola contenuti morali, è il modo in cui l'universo dell'adulto inizia a modellare quello del bambino. Come la fiaba è una dimensione esterna alla natura del bambino così la decorazione è una dimensione esterna alla natura dell'oggetto. È in questo parallelismo che Siedhoff-Buscher si allinea al rifiuto funzionalista dell'ideologia romantica (il «falso Romanticismo», come già Gropius aveva denunciato nel 1910 sulla scia delle critiche antiromantiche espresse dal Deutscher Werkbund) o, meglio, della riformulazione che l'Ottocento borghese fece di questa eredità. La fiaba rappresenta un mondo già chiu-



Schiffbauspiel, Naef Spiele AG

so allo stesso modo in cui il giocattolo borghese rappresenta un oggetto finito. Sono ambedue espressioni che annullano ogni esercizio del possibile, ossia dell'immaginazione. La fiaba confonde il bambino come la decorazione confonde il soggetto che deve usare un oggetto: vi è nella fiaba e nella decorazione un eccesso di informazione che svia, disorienta. Il *Bauspiel* è l'oggetto che, al contrario, consente al bambino di trovare la propria via, una pratica capace di far sì che il bambino definisca, per usare una formula di Hölderlin, un «mondo nel mondo», il suo. Non un mondo già raccontato, ma un mondo sempre da raccontare. Un'idea che, come vedremo, permette di affiancare il *Bauspiel* all'idea di *mimesis* e gioco elaborata da Benjamin in quegli stessi anni⁴.

Il *Bauspiel* (Boyaki [2010]: 128-132) fu realizzato in due versioni: una grande (39 pezzi) e una più piccola (22 pezzi). I pezzi componibili furono colorati in cinque colori: ai colori primari (il rosso, il blu, il giallo) furono aggiunti il verde e il bianco. Le forme proposte da Siedhoff-Buscher avevano infinite opzioni di costruzione. Tuttavia nel momento della commercializzazione del giocattolo fu chiesto alla progettista di inserire delle istruzioni, anche sommarie, per l'acquirente. Le indicazioni furono apposte direttamente sulla confezione di legno con delle illustrazioni: «Una nave che può anche essere una montagna russa, una porta, un animale e tante altre cose». La nave quindi era solo una possibilità del gioco che negava l'idea di «giocattolo finito» e si apriva alla

⁴ Di questa vicinanza tra Siedhoff-Buscher e Benjamin dà conto velocemente Christine Mehring (2009).

dimensione del «libero gioco» in cui a dar forma al giocattolo era l'idea momentanea del gioco scelto dal bambino. Il *Bauspiel* diventa in questo senso la perfetta traduzione dell'immaginazione, la costruzione del possibile, *Einbildungskraft*. Se infatti un giocattolo che rappresenta una nave rimane sempre una nave (il giocattolo mimetico o «finito» nella terminologia di Siedhoff-Buscher) e può essere altro se non a costo di un enorme sforzo immaginativo da parte del bambino, il *Bauspiel* è una nave ma, contemporaneamente, anche «tante altre cose». Si rivela in questa *mimesis* del possibile ciò che fino ad allora era stato assegnato solo all'arte: la capacità di esprimere l'infinito nel finito. Ed anche in questo rifiuto dell'esclusività dell'arte – si pensi soltanto alla definizione schellingiana di bellezza (l'infinito che entra nel finito, ossia l'Assoluto che si esprime nell'opera d'arte)⁵ – che Siedhoff-Buscher si conferma estranea alla tradizione romantico-idealistica. Il possibile di cui il bambino fa esperienza nel *Bauspiel* appare più prossimo a quanto annotò Baudelaire: «l'infinito nel finito» null'altro è che «l'aspetto stupefacente delle cose» (Baudelaire [1859]: 1218). Una frase che, sebbene letteralmente prossima a quella di Schelling, appare, però, già aprirsi a quella dimensione fantasmagorica del quotidiano che non solo l'arte ormai può più registrare o esprimere. Il giocattolo rappresenta questa possibilità dell'infinito di modularsi nell'immaginazione del bambino. Sembra in questa prospettiva che Siedhoff-Buscher tenda ad assegnare al giocattolo (*Spielzeug*) stesso quella capacità immaginativa che di solito è invece attribuita solo al gioco (*Spiel*) in senso lato.

Giocattolo: non si dovrebbe venire incontro al bambino? Non è possibile che nel giocattolo – strumento del bambino – ci sia già un elemento serio? Non un giocattolo finito – come lo offrono i negozi di lusso – il bambino sviluppa, anzi ricerca – tenta. Un giocattolo apparentemente finito, in questa ricerca piena di ten-

tativi, può diventare soltanto un giocattolo distrutto (Siedhoff-Buscher [1926]: 157).

Questa definizione di giocattolo, formulata in modo un po' involuto a dire il vero, mostra, oltre all'esplicito rifiuto del giocattolo commerciale, un'ambiguità che va chiarita. L'insistenza sullo sforzo, la ricerca, i tentativi che il bambino esperisce nel giocattolo non sono da leggere negativamente. La ricerca del bambino si esprime nel piacere. Non vi è alcuna imposizione didattica. I tentativi del bambini sono espressione del piacere e non percorsi didattici. È in questa differenza che l'ovvio parallelismo tra il *Bauspiel* e le *Aufgaben*, i «doni», di Fröbel rivela i suoi limiti. I doni di Fröbel erano eterodiretti: definivano dei percorsi già tracciati che il bambino doveva seguire attestando uno sviluppo cognitivo. Il gioco era in realtà un processo d'apprendimento delle forme, dei colori e dei corpi. Descritta dalla stessa progettista come filiazione del tutto casuale – «Il fatto che ci siano dei parallelismi tra alcuni dei miei giochi e quelli di Fröbel è una coincidenza» (Siedhoff-Buscher [1927]: 464) – l'eredità di Fröbel è piuttosto accolta come polo oppositivo alla propria concezione ludica. L'educazione morale è il fine dei giochi di Fröbel, che hanno pertanto un impianto dichiaratamente pedagogico, al contrario il piacere è il fine dei giochi di Siedhoff-Buscher che trovano il loro motivo di essere quasi esclusivamente nell'esercizio immaginativo. Sono giochi nati «dalla gioia di creare in generale, dalle belle forme colorate e dalla conoscenza dei desideri che ho notato e sentito nei bambini» (*ibidem*). Inoltre l'ascendenza schellingiana della pedagogia di Fröbel (1826) – ad esempio il nesso infanzia-natura e la complementarità tra spiritualità e teleologia che il processo educativo esprime – doveva rimanere qualcosa di completamente estraneo a Siedhoff-Buscher per la quale il gioco, e conseguentemente il giocattolo, non è mai una dimensione che trascende l'universo del bambino. Il rapporto con Fröbel è, tuttavia, più complesso e problematico di quanto dica l'opposizione, forse un po' troppo schematica, tra «gioco libero» e «gioco didattico». Il *Bauspiel*, infatti, fu distribuito dal 1926 fino ai primi anni Trenta proprio dal-

⁵ «L'infinito sarà espresso in modo finito. Ma l'infinito espresso in modo finito è la bellezza. Il carattere fondamentale di ogni opera d'arte, che in sé comprende i due precedenti, è dunque la bellezza, e senza la bellezza non vi è opera d'arte» (Schelling [1800]: 294).

la Pestalozzi-Fröbel Verlag. E addirittura nel 1924, l'anno successivo alla realizzazione del giocattolo, a Jena lo Zeiss-Kindergarten fu allestito con i mobili progettati da Siedhoff-Buscher e la sua produzione fu esposta alla conferenza degli educatori e degli insegnanti durante i Fröbeltage, sempre a Jena.

Un ulteriore parallelismo che è consentito indicare, in questa prospettiva, è quello tra il *Bauspiel* e il materiale didattico montessoriano. Non tanto nelle modalità formali, dove probabilmente rimane più forte il legame con i doni di Fröbel, quanto nella concezione di «astrazione materializzata» che Montessori mette a punto nelle varie edizioni de *Il metodo della pedagogia scientifica applicato all'educazione infantile nelle Case dei Bambini* fino a quella finale col titolo *La scoperta del bambino* (1950): la modalità di rendere accessibile all'esperienza del bambino i primi processi d'astrazione attraverso degli oggetti concreti. Gli oggetti montessoriani, però, rivelavano una doppia natura che il *Bauspiel* parzialmente poteva condividere. L'oggetto si presentava come giocattolo, abbracciando l'interesse cognitivo del bambino, ma nella sua essenza era pur sempre materiale didattico con una finalità esplicita: tradurre un concetto astratto (ad esempio la qualità o la quantità) in un *medium* concreto adeguato al bambino. Questa bipolarità tra forma e contenuto, giocattolo e materiale didattico, gioco e apprendimento era proprio ciò che il *Bauspiel* rifiutava a favore di un'esperienza integralmente ludica.

Questa esperienza ludica del *Bauspiel* si concretizza essenzialmente nella percezione dei colori e nella fruizione tattile, mentre quella più astratta, che struttura l'intera filosofia del gioco, nella libertà immaginativa. Ed è proprio in questa fattualità che l'oggetto di Siedhoff-Buscher sconfessa quel carattere periferico rispetto al Bauhaus che Gropius avrebbe additato all'intera produzione della *designer*. Il *Bauspiel* accoglie in sé i principi formali del Bauhaus divenendone quasi un modello concreto in miniatura. Se si presta attenzione a quanto lo stesso Gropius scrisse in suo testo del 1925, *Principi della produzione del Bauhaus*, non è difficile intravedere le linee guida progettuali dell'oggetto di Siedhoff-Buscher: «Configura-

zione organica degli oggetti sulla base della loro legge presente, senza mistificazioni e divagazioni romantiche. Limitazione ad alcune forme e colori fondamentali di carattere tipico e comprensibili a tutti» (Gropius [1925]: 270). E ancora sempre Gropius dieci anni dopo, nel 1935 nel suo esilio londinese, in quel breve *memorandum* del modernismo che fu *La Nuova Architettura e il Bauhaus* sembra quasi commentare il *Bauspiel* quando afferma «abbiamo imparato a cercare l'espressione concreta della vita della nostra epoca attraverso forme chiare, limpide ed essenziali» (Gropius [1935]: 27). La chiarezza, la limpidezza e l'essenzialità, le tre caratteristiche formali evocate, fungono da matrici quasi platoniche: sono condizione preliminare e esito finale di un processo che partendo da questa idealità formale deve tradursi in un'estetica della sottrazione in cui l'uso (la funzione) non è mai tradita. Il *Bauspiel* ha nel piacere il proprio scopo e questa finalità dell'oggetto si concretizza nella componibilità delle sue forme e dei suoi cromatismi: «semplicità e chiarezza» erano del resto i due principi che la stessa Siedhoff-Buscher aveva indicato come centrali nella configurazione del giocattolo.

Un altro elemento progettuale decisivo è il legno, il materiale per eccellenza del giocattolo prima che la plastica ne minacciasse, e ne destituisse, il primato. L'esperienza tattile del legno che segna il *Bauspiel* si rispecchia perfettamente nell'osservazione di Benjamin per cui tra tutti i materiali «nessuno si adatta al giocattolo meglio del legno, per la sua resistenza e la facilità con cui può essere colorato» (Benjamin [1928b]: 51) e ancor di più, quasi profetizzandole, quelle che ritroviamo alla voce «Giocattoli» in *Miti di oggi* di Barthes. Il legno, nella analisi di Barthes, è il materiale che attraverso la tattilità collega il bambino in un processo immaginativo (ma non fiabesco osserverebbe Siedhoff-Buscher) alla realtà. Una «sostanza familiare e poetica» che immette il bambino in una dimensione di continuità «con l'albero, il tavolo, l'impiantito». Il legno restituisce al giocattolo un'essenzialità che al giocattolo meccanico o al giocattolo chimico, quello di plastica, rimane solo apparente. Se il giocattolo di legno si

consuma, quello meccanico si rompe. Se il giocattolo di legno apre all'esperienza del piacere – e qui l'idea del fine del giocattolo avanzata da Barthes è identica a quella di Siedhoff-Buscher –, quello chimico si consegna a una frenetica «cinestesia dell'uso». Il legno cresce col bambino, ne modula i rapporti con il reale attraverso l'interazione sempre nuova, immaginativa si potrebbe aggiungere, tra oggetto e mano: in questo senso «il legno fa oggetti essenziali, oggetti di sempre» (Barthes [1957]: 52). In questo scenario progettuale risulta evidente come il *Bauspiel* rappresenti un'occasione quasi esemplare per comprendere i nessi che hanno sempre definito ogni ontologia del gioco: il rapporto gioco-giocattolo e il suo eventuale statuto mimetico, la relazione immaginazione-piacere, la dialettica tra mondo dell'infanzia e mondo adulto.

2. MIMESIS, IMMAGINAZIONE, PIACERE

La storia filosofica del giocattolo, sebbene ancora da scrivere nella sua interezza, è stata sempre adombrata da un'altra storia, quella del gioco. Il giocattolo in questo secondo percorso, quello vincente, si muta in strumento, nella dimensione che concretizza operativamente un senso che lo trascende. Portatore di un significato a lui estraneo, il giocattolo diventa essenzialmente un mediatore tra il gioco e la realtà, tra il presente ludico del bambino e l'anticipazione mimetica del mondo adulto, tra l'esperienza del piacere e ciò che appare il suo vero fine, una pedagogia applicata. In questa ambiguità è del tutto comprensibile l'interlocutoria messa a fuoco di Eugen Fink che, seppur impegnato nell'elaborazione di una propria ontologia del gioco, non può che registrare la natura sfuggente del giocattolo: «Ogni gioco ha anche il suo giocattolo. Ciascuno di noi conosce i giocattoli. Ma è difficile dire cosa sia un giocattolo» (Fink [1957]: 24), infatti «ogni giocattolo è il rappresentante di tutte le cose in generale: il giocare è sempre un dialogo con ciò che è. Nel giocattolo il tutto si concentra in una singola cosa. Ogni gioco è un tentativo di vita, un esperimento vitale, che esperisce in generale nel giocattolo

la quintessenza di tutto l'ente che gli sta di fronte» (26-27). Il giocattolo è nell'opzione di Fink una sorta di versione sintetica dell'intero possibile che la realtà prospetta e in questa prospettiva l'indicazione che Siedhoff-Buscher aveva posto nella confezione del *Bauspiel* sembra confermarlo: una nave, certo, ma anche «tante altre cose». Questa identità plurale del giocattolo è di fatto la sua ontologia prima: unico frammento di realtà che è contemporaneamente natura (un pezzo di legno o una pietra con cui il bambino gioca) e *techne* (il giocattolo prodotto artificialmente). Il *Bauspiel* cerca questa duplicità nell'immaginazione del bambino, unico spazio dell'umano in cui la natura non è ancora incanalata nel «mondo simmetrico», come direbbe Hölderlin, di quella *techne* specifica dell'uomo adulto che è la *paideia*. Il piacere e null'altro dovrebbe documentare, e l'intera filosofia ludica di Siedhoff-Buscher va in tale direzione, questa dimensione esclusiva dell'infanzia. Ed è qui, in modo più profondo, che il legame tra Siedhoff-Buscher e i giochi didattici di Fröbel e Montessori decade definitivamente.

Probabilmente uno dei luoghi iniziali di un'ontologia del giocattolo, utile a comprendere la centralità del *Bauspiel* nel design novecentesco nel suo complesso, è il passo delle *Leggi* (634b-d)⁶ in cui Platone si pone se il problema della reale finalità del gioco, e quindi l'idea che struttura ogni oggetto che viene impiegato in un gioco, sia l'avviare il bambino al suo futuro da adulto. Se così fosse i bambini allora utilizzerebbero nei loro giochi «attrezzi in scala ridotta a imitazione di quelli veri» (643c1-2) per abituarsi al lavoro futuro. Questi *mimemata* sono strumenti educativi che, però, spostano immediatamente il problema su un altro piano: se infatti il gioco è stadio propedeutico al mondo adulto, e per Platone lo è, appare evidente che la forza che il mimetico ha verso il bambino non è tanto nel suo legame col processo formativo, ma con il piacere⁷. Seguendo un esempio platonico

⁶ Per le citazioni dalle *Leggi* cfr. Platone (2007).

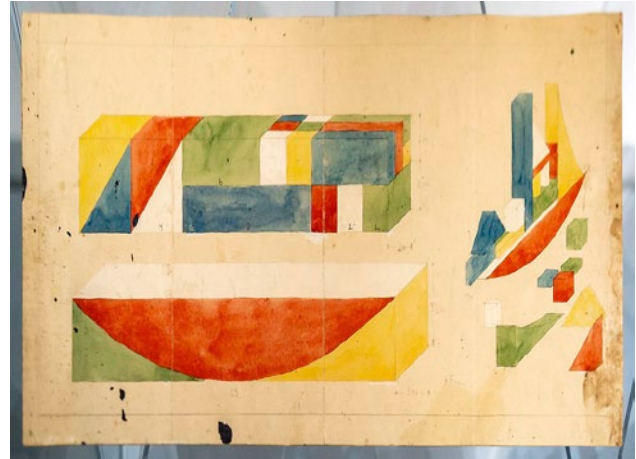
⁷ Stephen Kidd ha analizzato il passo platonico mostrando come il nesso *mimesis*-piacere sia da leggere nel primato del secondo termine che determina quindi l'ontolo-

co (il bambino futuro cavaliere che è impegnato «a montare a cavallo per gioco»), occorre allora chiedersi se il gioco troverà la propria essenza nel piacere o nella *mimesis*: è il piacere che mi permette di trasformare un pezzo di legno in un cavallo o mi dà piacere proprio il fatto di vedere un cavallo in un pezzo di legno? In altre parole: il gioco procede dal piacere alla *mimesis* o dalla *mimesis* al piacere? Platone sembra indicare la prima opzione abbinando gioco e piacere nella stessa formula in vari luoghi della sua opera (Kidd [2017]: 100) e, addirittura, come evidenza un passo del *Politico* (288c) raggruppando tutte le forme d'arte (mimetiche e non) nel segno del divertimento e del gioco: «imitazioni operate in funzione del nostro piacere. [...] Tutto ciò si chiama divertimento. Questo solo nome dunque converrà applicare a tutte queste cose; nessuna viene infatti operata in vista di alcun scopo serio, ma tutte invece per il gioco» (*Politico* 288 c-d)⁸. Il nesso gioco-piacere non configura o non si configura eventualmente nel mimetico, ma definisce anche il processo educativo in sé: infatti «sono state inventate in relazione ai calcoli per quelli assolutamente bambini [ossia i bambini più piccoli] nozioni da apprendere con gioco e con piacere» (*Leggi* 819b7).

Il primato del piacere sembrerebbe accreditato anche, e in modo inaspettato, da un passo aristotelico (Aristotele [1993]) in cui il piacere del riconoscimento mimetico indietreggia davanti al piacere estetico in sé. Se il piacere mimetico è un piacere intellettuale, (ri)vedere una cosa significa sempre avviare un processo di apprendimento, discernimento e confronto, e il piacere dipende essenzialmente dalla connessione tra la rappresentazione e l'oggetto rappresentato, cosa accade quando si prova piacere davanti a un oggetto mai visto prima? L'oggetto «non procurerà piacere in quanto imitazione, ma per la sua fattura, il colore o un'altra ragione simile» (*Poetica* 1448b

gia del giocattolo: non più oggetto mimetico e per questo di piacere, ma oggetto di piacere e solo per questo eventualmente riconducibile all'universo adulto tramite la *mimesis* (S. Kidd [2017]: 97-105).

⁸ Per la citazione dal *Politico* cfr. Platone (1974).



Schizzo progettuale, Bauhaus-Museum, Weimar



Modello progettuale, proprietà di Joost Siedhoff, foto di Julia Zimmermann

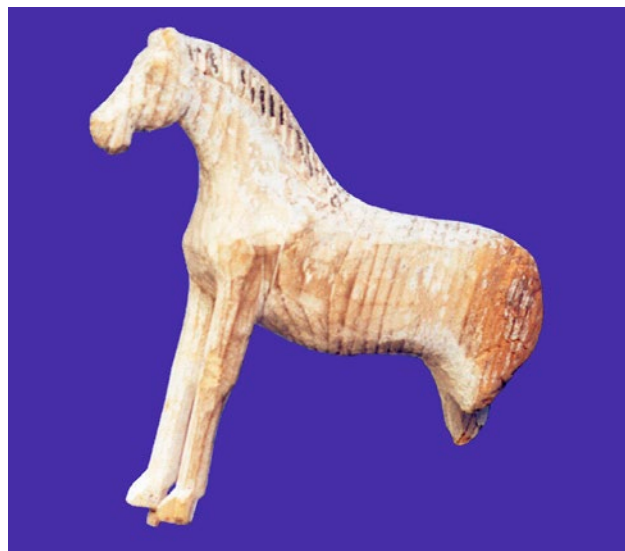
15-17). Ciò che qui interessa sottolineare, al di là del problematico nesso piacere-*mimesis* (Halliwell [1992]; Wolff [2007]), è come Aristotele indichi in caratteristiche oggettive la fonte di un piacere eminentemente percettivo: un oggetto è apprezzato per «come è fatto» (*apergasia*), per il colore e proprietà simili. È la stessa spiegazione fornita da Siedhoff-Buscher rispetto al suo *Bauspiel* per emanciparsi dall'eredità della pedagogia fröbeliana. Il piacere appare in questo caso come quella connessione tra *aisthesis* e *techne*, tra il gioco e il giocattolo, che sembra scartare l'idea che il mimetico appaia come l'ontologia del giocattolo. Un esempio può essere rappresentato dalla scena iniziale de *L'enigma di Kaspar Hauser* di Herzog. Kaspar, reclu-



L'Enigma di Kaspar Hauser, Werner Herzog, 1974

so in una cantina (la caverna di Platone?) gioca con un giocattolo: un cavallo di legno. Non sappiamo da quanto Kaspar sia prigioniero, ma Herzog sembra suggerirci che nulla sappia del mondo esterno, quindi verosimilmente non ha mai visto un cavallo vero. Kaspar gioca quindi non perché ha il piacere di riconoscere in miniatura un cavallo né perché in futuro sarà un cavaliere (sebbene questa possa essere un'ipotesi futura, eventuale seppur improbabile) come sembrerebbe indicare la motivazione mimetica addotta, ma poi stemperata, da Platone nelle *Leggi*: gioca perché gli piace toccare quell'oggetto di legno e sentire il suono che produce. L'unico momento mimetico, prima tappa della *Bildung*, semmai è quando il carceriere di Kaspar («lo sconosciuto») gli insegna a nominare quell'oggetto con la parola «cavallo», che Kaspar inizia a ripetere meccanicamente quasi per rafforzare il piacere della sua esperienza ludica⁹.

Inoltre, per ritornare a Platone, in un altro luogo delle *Leggi* la pulsione del mimetico come origine del gioco, e quindi del piacere, è margina-



Cavallo di legno di Kaspar Hauser, Kulturzentrum am Karlsplatz, Ansbach

lizzata a favore di un'altra opzione. Sempre trattando dell'educazione, Platone (*Leggi* 653c8-654d) analizza la nascita della danza come tappa intermedia di un processo che partendo dalla strutturazione dei rituali religiosi sfocia, tramite il ritmo e l'armonia, nell'arte musicale. Nelle prime forme di danza i giovani si muovono liberi, senza sosta, senza essere guidati da alcun desiderio mimetico, e non riuscendo mai «a stare in quiete con il corpo e la voce, cercano continuamente di muoversi e di esprimersi alcuni con balzi e salti come se danzassero e giocassero esultanti, altri emettendo ogni sorta di suoni» (653e). Il piacere in sé di muoversi col corpo e di emettere suoni con la voce ci riporta a quel luogo esclusivo del bambino che è la cameretta della *Haus am Horn*, in cui il bambino trova una stanza tutta per sé nella quale il piacere dei propri movimenti, assecondato dai cubi modulari, si attiva senza alcun rimando al mondo degli adulti. Questa gioia senza mediazioni dell'infanzia è confrontata da Platone con la nostalgia dell'adulto verso quel piacere che non conosce ancora i filtri della *Bildung*, che Platone stesso mistifica dietro la maschera di un corpo ormai invecchiato. Si tratta di un passo – inserito in una lunga discussione dedicata al problema sulla scorrettezza di lodare le arti che suscitano unicamente una grati-

⁹ Sul valore simbolico di questo cavallo di legno, che è impossibile analizzare in questa sede, ma che sarà oggetto di un nostro futuro studio cfr. almeno MacKenzie (1993).

cazione estetica e non morale – che di fatto probabilmente per la prima volta nel pensiero occidentale trova le radici psicologiche del fascino che il giocattolo esercita sull'adulto. Il gioco atletico che Platone evoca confluisce in quell'eterna ricerca del tempo perduto che il giocattolo nella sua oggettività reclama a ogni istante:

E non è vero che i nostri giovani sono disposti a danzare ma che noi vecchi consideriamo più conveniente assistere allo spettacolo dei loro movimenti rallegrandoci della loro propensione al gioco e alla festa ora che ci ha abbandonato quell'agilità nella cui intensa nostalgia, prendendo da essa congedo istituivamo gare per chi meglio sia in grado di ridestarci, almeno nel ricordo, alla giovinezza? (657d)

L'inquietudine infantile (o giovanile nell'ottica di Platone) che si esplica nell'immaginazione liberata nel corpo riporta a un'altra immagine, stavolta moderna, che consegna il bambino non a uno scenario che ne smussa le asprezze, coinvolto in un processo educativo eterodiretto (la fiaba per Siedhoff-Buscher ha sostanzialmente questa funzione), ma che quasi ne esaspera l'incontrollabilità psichica e autonoma. È il ritratto che Baudelaire fa del bambino ne *Il pittore della vita moderna* quando tematizza la sua nozione di «infanzia ritrovata» per indicare le caratteristiche del genio moderno. Il genio è un convalescente che ritornando al mondo lo percepisce nuovo, come se fosse la prima volta: l'arte è catturare questa «prima volta». Il genio pertanto riattiva nella sua maturità la capacità infantile di assorbire il nuovo, «la facoltà di interessarsi vivamente alle cose, anche a quelle in apparenza più banali», infatti «il bambino vede tutto in una forma di *novità*; è sempre ebbro. Nulla assomiglia a quella che chiamiamo ispirazione, quanto la gioia con cui il bambino assorbe la forma e il colore» (Baudelaire [1863]: 1280). Forma e colore, *apergasia* e *chroma* come aveva indicato Aristotele e come Siedhoff-Buscher aveva dichiarato parlando del *Bauspiel*. Questa inquietudine del bambino è una «scossa nervosa» che, se nell'uomo di genio si ristrutturava mimeticamente nel processo della creazione artistica, nel bambino rimane inespresa se non nell'attività quasi anarchica del gioco. Un

impulso¹⁰ che Baudelaire vede attivarsi nell'immaginazione, cardine non solo della prassi artistica, ma anche del gioco. Ritroviamo così la stessa dicotomia che caratterizzerà anche la concezione del gioco di Siedhoff-Buscher: immaginazione-imitazione. Baudelaire la tematizza in uno scritto pubblicato nel 1853: *Morale del giocattolo*. Il giocattolo diventa l'oggetto in cui i bambini si confrontano col «grande dramma della vita». Un oggetto quindi che esemplifica «la loro grande facoltà di astrazione e la loro elevata potenza immaginativa. Essi giocano senza giocattoli» (Baudelaire [1853]: 1371). Al contrario il giocattolo imitativo e l'oggetto che instrada nel mondo adulto: le bambine che fanno le mamme con le bambole, i bambini che giocano alla guerra con spade e fucili. Il giocattolo baudelairiano immaginativo è quello del «bambino solitario» che vede un'intera armata in «tappi, pezzi di domino, pedine, aliossi» e le fortificazioni in «assi, libri». Che vede in un'unica cosa, come direbbe Siedhoff-Buscher, tante altre cose. Oggetto del possibile per eccellenza, il giocattolo di Baudelaire è l'embrione stesso della capacità poetica, «la prima iniziazione del bambino all'arte» (1372). La scossa dei nervi che il poeta irrigimenta nell'esercizio della ragione e che produce lo spazio poetico, nel bambino si scioglie in un'ansia distruttiva, in una foga ontologica, una «prima tendenza metafisica» che vuole «vedere l'anima» del giocattolo e per questo lo rompe, lo gratta, lo sbatte a terra o sulle pareti. Assedia il giocattolo come «il popolo assedia le Tuilleries», ma l'ardore rivoluzionario finisce ben presto. Una volta distrutto, il giocattolo non rivela più nulla: «*dov'è l'anima?* È qui che cominciano l'inebitimento e la tristezza» (1376). È qui che inizia la vita adulta.

¹⁰ Si potrebbe leggere questa concezione di Baudelaire anche alla luce di quell'«impulso al gioco» di Schiller, nel quale, riconfluendo anche gli studi giovanili di fisiologia dello stesso Schiller, viene a costituirsi lo spazio estetico «quasi come un riverbero della vita della sensazione da cui tutto comincia e, dunque, come una virtù riflessiva del percepire stesso: del respiro dell'*aisthesis* (nel quale vi è senz'altro memoria della forza mediana e attivamente mediante dei nervi di cui aveva parlato il giovane Schiller)» (Desideri [2013]: 196).

L'unidimensionalità implicita nel giocattolo imitativo, condannata da Baudelaire, è la sua significazione socializzata come suggerisce Barthes in *Miti d'oggi*. Il giocattolo rimanda sempre al mondo adulto miniaturizzando, attraverso quell'alibi scaltro rappresentato dal giocattolo imitativo, quelle che sono le funzioni adulte, i ruoli sociali, insegna ad accettare in un processo di straniante piacere ludico, che in realtà è una silenziosa introiezione, le diseguaglianze future. Il giocattolo in questa prospettiva ribalta l'utopia bauhausiana del *Bauspiel* rendendo il bambino un piccolo capitalista del proprio universo: possiede oggetti già «finiti», esplica il suo ruolo di «utente, mai di creatore; non inventa il mondo, lo utilizza, gli si preparano gesti senza avventura, senza sorpresa, senza gioia» (Barthes [1957]: 52). Anche il gesto estremo di distruggere il giocattolo, la ribellione infantile equiparata a Baudelaire all'assedio delle Tuilleries, si rivela il primo esercizio della frustrazione del mondo adulto. Lebbrezza del distruggere non è altro che la promessa non mantenuta della creatività sconfessata. Piccolo burocrate della propria cameretta, il bambino utente è immesso in un processo in cui naturalizza, feticizzandoli, i valori sociali a cui si piegherà in futuro: un mondo di uomini soldati e di donne mamme. La stanza del bambino, colma di quell'intrusione del mondo adulto che si maschera nelle fattezze dell'oggetto imitativo, opta per la soluzione opposta a quella indicata da Siedhoff-Buscher per la *Haus am Horn* e a quel monito che la progettista avrebbe voluto fosse rivolto a ogni adulto davanti alla stanza del proprio figlio: «Lascialo stare».

Per Barthes il giocattolo che trasgredisce questo processo di omologazione ideologica («l'imborghesimento del giocattolo») è il gioco di costruzioni. La descrizione che ne viene data sembra quasi offrire un identikit definitivo del *Bauspiel*: «Il più piccolo gioco di costruzioni, purché non sia troppo ricercato, implica un apprendistato del mondo molto diverso: il bambino non vi crea affatto oggetti significativi, non gli importa che abbiano un nome adulto: non esercita un uso, ma una demiurgia: crea forme che camminano, che rotolano, crea una vita, non una proprietà» (52).

Ed è proprio in questa prospettiva che il *Bauspiel* trova la sua lettura più stringente nelle riflessioni che Benjamin dedica al giocattolo, una serie di contributi pubblicati tra il 1928 e il 1930 (*Antichi giocattoli, Storia culturale del giocattolo, Giocattolo e gioco, Giocattoli russi, Elogio della bambola, Passeggiata berlinese tra i giocattoli*)¹¹ che, probabilmente in modo inavvertito, illustrano alla perfezione la filosofia del *Bauspiel*.

Nella dialettica gioco-giocattolo Benjamin reinterpretava il problema della *mimesis* sgancandola da ogni fine didattico e la reinserisce in una più complessa riformulazione dello spazio immaginativo che si esplicita nel gioco. Il gioco è la traduzione ontogenetica di ciò che in una prospettiva filogenetica si offre nella stessa storia della facoltà mimetica. Se per Baudelaire il gioco e il giocattolo immaginativo rappresentano l'iniziazione al poetico, per Benjamin il gioco è una pedagogia tutta interna allo sviluppo della facoltà mimetica: «il bambino non gioca solo "a fare" il commerciante e il maestro, ma anche il mulino a vento e la ferrovia» (Benjamin [1933]: 68). In questa accezione della facoltà mimetica come attivazione del processo immaginativo è possibile scorgere il nucleo profondo del *Bauspiel*. Nel suo saggio del 1928 *Storia culturale del giocattolo* Benjamin, dopo aver tangenzialmente, ma non casualmente, rilevato la maggiore idoneità del legno come materiale del giocattolo (per la resistenza e per la sua colorabilità), sottolinea la dimensione di costruibilità mimetica che il bambino «montatore» attiva nel proprio gioco. Il *Bauspiel* espone, in un progetto compiuto, ma non «finito», esattamente l'idea di questa procedura immaginativa:

¹¹ Marina Montanelli ha contestualizzato questa riflessione benjaminiana sul giocattolo legandola ai concetti di gioco e *mimesis* nel segno della nozione di ripetizione: «dal punto di vista ontogenetico, nel bambino opera quel principio del montaggio che, storicamente, si è mostrato per la prima volta con la riproduzione tecnica e il cinema. Il bambino è il primo montatore, tra le cui mani salta ogni rigida dicotomia tra natura e tecnica, tra ambito biologico e ambito storico, sociale» (Montanelli [2017]: 10; cfr. sul giocattolo pp. 61-70).

Da un lato non c'è niente che il bambino faccia più volentieri che unire fraternamente, nelle sue costruzioni, le materie più eterogenee – pietre, plastilina, legno, carta. D'altro lato nessuno è più pudico del bambino, nei confronti delle materie: un semplice pezzetto di legno, una pigna, un sassolino, nella purezza, nell'univocità della sua materia, possono rappresentare nondimeno tutta una varietà di figure diversissime tra loro. (Benjamin [1928]: 51)

Il principio del montaggio, che di fatto è il principio che fonda l'ontologia del *Bauspiel*, è ciò che sposta il focus dal giocattolo al gioco. Solo il giocattolo imitativo («finito» nel lessico di Siedhoff-Buscher) consente di indugiare in quell'errore che concepisce il giocattolo come fattore determinante per il gioco e da qui, come noterà Barthes, scaturisce la sua funzione significativa, e ideologica, rispetto al mondo adulto. Al contrario la *mimesis* «ha la propria sede naturale nel gioco, non nel giocattolo» (52). Ciò comporta, ad esempio, come lo stesso Benjamin indica in un saggio dello stesso anno, il 1928, *Antichi giocattoli*, la quasi esclusiva capacità dei bambini di trasformare il giocattolo mentre giocano, una facoltà sostanzialmente preclusa all'adulto che, invece, modula il gioco non su questo registro metamorfico, ma all'interno, tutt'al più, di una logica pedagogica. Questa impostazione tendeva a considerare la dialettica gioco-giocattolo, una volta trasgrediti il fine didattico o la prospettiva adulta, come un binomio da emendare nel segno della dipendenza imitativa del giocattolo. Una monodimensionalità che già *in nuce* espone la condanna benjaminiana per la «bella apparenza», la feticizzazione dell'opera d'arte in un'esperienza estetica che smarrisce le proprie istanze critiche. Il gioco infantile diviene quindi l'ontogenesi di quella dialettica più complessiva che comprende la riconfigurazione dell'arte novecentesca, ormai tecnologica, nelle polarizzazioni di «apparenza» e «gioco». Una dialettica in cui la *mimesis* si riformula in uno «spazio-di-gioco» (*Spielraum*), come Benjamin indica in una lunga nota al paragrafo XI della terza versione dell'*Opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (Benjamin [1935-36]: 91-92), ed è soltanto assumendo questa interpolarità che

il gioco mimetico di fatto configura «la storica e drammatica partita tra estetizzazione della politica e politicizzazione dell'arte» in cui quest'ultima «non può che decidersi nell'incrocio problematico che connette la percezione alla mimesis e l'apparenza al gioco» (Desideri [2018]: 72-73).

Proprio nella nota sulla *mimesis* della terza versione Benjamin riconduce il mimetico alla sua forma primordiale, laddove si offre nell'espressione corporea: «colui che imita rende apparente il proprio oggetto. Detto altrimenti: gioca a essere quell'oggetto» (Benjamin [1935-36]: 92). Questo «colui» è ontogeneticamente il bambino. Benjamin aveva chiarito questo punto proprio nei suoi saggi dedicati all'infanzia. In *Storia culturale del giocattolo* per ribadire il primato del gioco sul giocattolo lo spazio-di-gioco era identificato con la capacità del bambino di reinventare il proprio sé divenendo il giocattolo di se stesso, giocando a essere l'oggetto del proprio gioco: il bambino infatti «vuole trainare qualcosa e diventa cavallo, vuole giocare con la sabbia e diventa fornaio, vuole nascondersi e diventa ladro o gendarme» (Benjamin [1928b]: 51-52)¹². Questo mimetismo immaginativo è alla base dei fallimenti della pedagogia moderna (Benjamin [1928]: 415) che cerca affannosamente di circoscrivere lo spazio-di-gioco, materialmente, nel giocattolo finito e, ideologicamente, nel processo didattico. La «legge della ripetizione» (Montanelli [2017]: 90-96) esemplifica, al contrario, la capacità del bambino di creare *ex novo* il proprio gioco, di iniziare ancora una volta dal suo grado zero il proprio mondo (Benjamin [1928c]: 91-92). Un principio che, al contempo distruttivo e costruttivo, configura anche lo spazio reale del bambino come Siedhoff-Buscher aveva cercato di indicare in quel doppio progetto che è la stanza dei bambini della *Haus am Horn* e il *Bauspiel*. La convergenza assoluta Benjamin e Siedhoff-Buscher risiede proprio nel tentativo di garantire al bambino questo spazio autonomo, quasi alieno, si

¹² Con accenti simili anche una descrizione contenuta nel paragrafo «Ingrandimenti» in *Strada a senso unico*: «il bambino che sta dietro la tenda diviene qualcosa di bianco e svolazzante, un fantasma» (Benjamin [1928b]: 434).



Poster, Bauhaus-Shop

potrebbe affermare, alla strumentalità del mondo adulto. La stanza dei bambini di Siedhoff-Buscher attraverso la modularità dei suoi elementi esibisce la convizione benjaminiana, che già attesta un preciso indirizzo critico-politico, per la quale la *mimesis* (Benjamin) converge nella «fantasia» (Siedhoff-Buscher): in questo modo modo i bambini «non riproducono tanto le opere degli adulti quanto piuttosto pongono i più svariati materiali, mediante ciò che giocando ne ricavano, in un rapporto reciproco nuovo, discontinuo. I bambini in tal modo si costruiscono il proprio mondo oggettuale, un piccolo mondo dentro il grande, da sé» (Benjamin [1928]: 416)¹³.

¹³ Una formula che, echeggiando quella di Hölderlin, «un mondo nel mondo», a testimonianza della sua centralità, ritroviamo anche in altri scritti benjaminiani quali *Vecchi libri per l'infanzia* e *Antichi giocattoli*.

La nave, e «tante altre cose», di Siedhoff-Buscher ha attraversato il Novecento testimoniando l'utopia del possibile e, senza volerlo, anche l'orrore del reale. Quello del *Bauspiel* è stato un lungo viaggio che, iniziato in un laboratorio a Weimar nel 1923, sembra ancora non terminato. E il senso profondo di quel giocattolo ci sembra quasi svelato nelle ultime parole di Siedhoff-Buscher che ci sono date conoscere. In una intervista rilasciata a *Magazin*, l'inserto mensile della *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (Locke [2015]: 65), il figlio della *designer*, l'attore Joost Siedhoff, ha rivelato il contenuto dell'ultima lettera che le madre gli scrisse quando, diciottenne, era soldato sul fronte orientale. Felice per una gita a Kronberg im Taunus dove era andata a trovare l'amico pittore Karl Peter Röhl, anche lui per un periodo membro del Bauhaus, la progettista scrive, ignara della sua morte imminente, al figlio: «Prendi fiato dalla guerra. Ti ho scritto così tanto su Kronberg, in modo che tu possa vedere che anche in tempi di sconforto ci sono delle ore felici e che dovresti portarle con te. Questo dà nuova forza. Peter Röhl continuava a dipingere tramonti. Da ora in poi vuole dipingere solo albe!».

BIBLIOGRAFIA

- Aristotele, 1993: *Poetica*, a cura di D. Lanza, Rizzoli, Milano.
- Barthes, R., 1957: *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino 2002.
- Baudelaire, C., 1853: *Morale del giocattolo*, in *Opere*, a cura di G. Raboni e G. Montesano, Mondadori, Milano 2001, pp. 1369-1376.
- , 1859: *Salon del 1859*, in *Opere*, cit., pp. 1184-1271.
- , 1863: *Il pittore della vita moderna*, in *Opere*, cit., pp. 1272-1319.
- Baumhoff, A., 2001: *The Gendered World of the Bauhaus*, Peter Lang, Frankfurt am Main.
- , 2008: «... und sind doch alle auf das Bauhaus hin entworfen». *Strategien im Umgang mit geschlechtsspezifisch geprägten Mustern in Kunst und Handwerk am Bauhaus Weimar*, in

- John, J., Schade, S. (a cura), *Grenzgänge zwischen den Künsten*, Transcript, Bielefeld, pp. 63-80.
- Benjamin, W., 1928: *Strada a senso unico*, in *Opere complete*, a cura di E. Ganni, vol. II, Einaudi, Torino, 2000-2014, pp. 409-463.
- , 1928b: *Storia culturale del giocattolo*, in *Opere complete*, cit., vol. III, pp. 49-52.
- , 1928c: *Giocattolo e gioco*, in *Opere complete*, cit., vol. III, pp. 88-92.
- , 1933: *Sulla facoltà mimetica*, in *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1976, pp. 68-71.
- , 1935-1936: *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, a cura di F. Desideri e M. Montanelli, Donzelli, Roma.
- Boyaki, A., 2010: *Alma Buscher Siedhoff: An Examination of Children's Design and Gender at the Bauhaus During the Weimar Period*, PhD Thesis, Texas Tech University.
- Desideri, F., 2013: "Freiheit in der Erscheinung". *Spazio estetico e genesi della coscienza in Schiller*, in *La misura del sentire. Per una riconfigurazione dell'estetico*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 185-196.
- , 2018: *Walter Benjamin e la percezione dell'arte. Estetica, storia, teologia*, Morcelliana, Brescia.
- Fink, E., 1957: *Oasi del gioco*, Cortina, Milano 2008.
- Fröber, F., 1826: *L'educazione dell'uomo*, La Nuova Italia, Firenze 1993.
- Gropius, W., 1925: *Principi della produzione del Bauhaus*, in Maldonado, T. (a cura), *Tecnica e cultura. Il dibattito tedesco fra Bismarck e Weimar*, Feltrinelli, Milano 1979, pp. 269-272.
- , 1935: *La Nuova Architettura e il Bauhaus*, Abscondita, Milano 2004.
- Halliwell, S., 1992: *Pleasure, Understanding and Emotion in Aristotle's Poetics*, in Oksenberg, A. (a cura), *Essays on Aristotle's Poetics*, Princeton, Princeton University Press, pp. 241-260.
- Kidd, S., 2017: *Toys as Mimetic Objects. A Problem from Plato's Laws*, "Aisthesis", vol 10, 1, pp. 97-105.
- Locke, S., 2019: *Mutter am Bauhaus*, "Magazin", maggio, p. 65.
- MacKenzie, P.A., 1993: *Kaspar's Wooden Horse: A Metaphor of Childhood?*, "The Modern Language Review", vol. 44, 4, pp. 905-910.
- Mehring, C., 2009: *Alma Buscher "Ship" Building Toy. 1923*, in Bergdoll, B., Dickerman, L. (a cura), *Bauhaus 1919-1933: Workshops for Modernity*, The Museum of Modern Art, New York, pp. 156-161.
- Moholy-Nagy, L., 1924: *Die Arbeit des Staatlichen Bauhauses*, "Die Thuringische Allgemeine Zeitung", n. 288 del 19 ottobre, ora in Wahl, V. (a cura), *Das Staatliche Bauhaus in Weimar. Dokumente zur Geschichte des Instituts 1919-1926*, Böhlau, Köln-Wien 2009, pp. 320-323.
- Montanelli, M., 2017: *Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin*, Mimesis, Milano-Udine.
- Montessori, M., 1950: *La scoperta del bambino*, Garzanti, Milano 1999.
- Platone, 1974: *Politico*, in *Opere*, Laterza, Roma-Bari, vol. I, pp. 435-515.
- Platone, 2007: *Le Leggi*, introd. di F. Ferrari, trad. di F. Ferrari e S. Poli, Rizzoli, Milano.
- Schelling, F.W.J., 1800: *Sistema dell'idealismo trascendentale*, a cura di G. Semerari, trad. di M. Losacco, Laterza, Roma-Bari 1990.
- Siebenbrodt, M. (a cura), 2004: *Alma Siedhoff-Buscher: eine neue Welt für Kinder*, Stiftung Weimarer Klassik und Kunstsammlungen, Weimar.
- Siedhoff-Buscher, A., 1925: *Kind. Märchen. Spiel. Spielzeug*, "Junge Menschen", V, 8, p. 188.
- , 1926: *Kindermöbel und Kinderkleidung*, "Vivos Voco", 4, pp. 156-157.
- , 1927: *Freie Spiele – Lehrspiele*, "Offset. Buch und Werbekunst", 10, pp. 464-469.
- Vadillo, M., 2016: *Las diseñadoras de la Bauhaus. Historia de una revolución silenciosa*, Cantico, Cordoba.
- Wingler, H.M., 1962: *Il Bauhaus. Weimar Dessau Berlino 1919-1933*, Feltrinelli, Milano 1981.
- Wolff, F., 2007: *The Three Pleasures of Mimesis according to Aristotle's Poetics*, in Bensusan-Vincent, B., Newman, W.R. (a cura), *The Artificial and the Natural. An Evolving Polarity*, MIT Press, Cambridge (Mass.), pp. 51-66.