

Informazioni d'approfondimento / immagini ad alta risoluzione online al sito: [www.swmb.museum](http://www.swmb.museum)  
> **Media** > **Login** > Username: [facoltativo](#), Password: [swmb](#) > **Login**

## **Mondo animato – Steiff sorprende e affascina**

### **Esposizione speciale dal 27 aprile 2021**

Allo Spielzeug Welten Museum Basel sono esposti veri e propri gioielli della produzione della rinomata impresa a conduzione familiare di fama mondiale Margarete Steiff GmbH di Giengen (Germania). Chi non ricorda le ambientazioni animate nelle vetrine dei negozi sotto Natale? Per molti, erano l'attrazione principale del giro per negozi del periodo natalizio.

Questi pezzi da esposizione meccanici, prodotti per scopi promozionali, ora si possono nuovamente ammirare in movimento. Una delle attrazioni più spettacolari è sicuramente il *Wochen-Ende im Tier-Reich (Fine settimana nel regno animale)*. Realizzato originariamente nel 1928, era popolato allora da 47 animali Steiff, alcuni dei quali sono dotati di speciali dispositivi meccanici che ne consentono il movimento. Il tema di questo diorama è molto attuale.

Gli animali si godono un fine settimana all'insegna del benessere che include una visita alla sauna, esercizi di ginnastica di gruppo o anche un incontro di pugilato. Il complesso degli edifici è stato realizzato in uno stile ispirato al Bauhaus, molto moderno per l'epoca. Con i suoi oltre cinque metri di lunghezza e due di profondità, il plastico originale presentava dimensioni impressionanti.

Sebbene sia nota soprattutto per l'invenzione dell'orsacchiotto di peluche (1902), l'azienda familiare Steiff è uno dei più grandi e importanti produttori di bambole del mondo, non da ultimo per le creazioni di bambole assai variegata e di notevole pregio artistico. Da quando il marchio Steiff iniziò a dedicarsi all'arte di fabbricare bambole attorno al 1890 fino ai tempi moderni, il produttore di giocattoli è sempre riuscito a entusiasmare grandi e piccini con innovazioni e sviluppi spettacolari. Un meraviglioso esempio di questa straordinaria abilità sono i pupazzi di feltro del diorama *Die Mühle im Grund (Il mulino della valle)*. In un idilliaco ambiente agreste distribuito su circa 15 metri quadrati fanno bella mostra di sé ben 70 storici pupazzi di feltro originali Steiff. Si tratta di un pezzo unico e autentico della storia delle bambole europea, realizzato nel 1926 da Albert Schlopsnies, artista creatore di bambole di Monaco di Baviera e consulente della Steiff. Le figure in miniatura rappresentano caratteristici personaggi della vita del villaggio e della campagna di allora, riprodotti con realismo e ironia mentre svolgono le loro attività quotidiane. Questi due diorami vennero presentati all'Esposizione Universale di Chicago del 1933.

La mostra allestita al Museo comprende altre 13 attrazioni meccaniche animate di Steiff più piccole e alcuni altri imponenti pezzi da esposizione come per esempio il Teddy Baby dalla notevole stazza di 1,5 metri o il sauro e la giraffa che sbircia dalla vetrina. Da non perdere!

#### **Il fascino dei diorami meccanici di Steiff**

I mondi animati dei diorami, ambientazioni con figure meccaniche, affascinarono il pubblico sin dalla fine del XVII secolo. In tempi successivi la rinomata azienda Margarete Steiff GmbH di Giengen an der Brenz, nel Württemberg (Germania), ha frequentemente utilizzato queste ambientazioni dotate di meccanismi per il movimento e di grande presa per pubblicizzare i propri prodotti.

Sin dalla prima dimostrazione delle sue marionette, fu chiaro che l'arrivo dell'artista Albert Schlopsnies di Monaco nella fabbrica di Giengen avrebbe schiuso opportunità completamente nuove sia per lui sia per l'azienda Steiff. Richard Steiff riconobbe subito il magistrale talento di Schlopsnies e volle metterlo a frutto nello sviluppo di nuove bambole.

Nel 1910 Albert Schlopsnies iniziò la sua attività di consulente, senza però essere mai assunto direttamente in Steiff. Il suo compito era occuparsi della struttura artistica di diorami, di cataloghi e pubblicità e di incarichi simili. Benché categoricamente rifiutata dai fratelli, la collaborazione con Schlopsnies poté durare così a lungo solo grazie alla posizione preminente in azienda di Richard Steiff.

La ricchezza di idee e le capacità di Schlopsnies aprirono un nuovo capitolo nell'arte creativa della Steiff. L'assortimento di bambole carattere e caricaturali venne considerevolmente ampliato. Così entrarono a far parte dell'assortimento del 1910 anche animali pantomimici mossi da fili a guisa di marionette e gruppi di bambole statiche per le vetrine. Furono questi i precursori dei famosi diorami meccanici di cui un primo esemplare venne esposto nei Grandi Magazzini Wertheim a Berlino nell'autunno dello stesso anno: il grande *Cirkus Steiff (Circo Steiff)*. Ispirato al Circo Sarrasani, presentava più piste e disponeva di molti pupazzi azionati meccanicamente in grado di imitare quasi realisticamente i movimenti degli acrobati del circo.

Questo diorama fece furore. Seguirono altre grandi installazioni, come nel 1912 *Das Grossfeuer in Dingharting (Il rogo di Dingharting)* e nel 1913/14, esposto alla Bayerischen Gewerbeschau, la fiera del commercio e dell'artigianato di Monaco, una delle attrazioni di maggiore successo, *l'Arche Noah (Arca di Noè)*

L'altezza dei pupazzi impiegati varia dai 43 ai 50 centimetri. Il loro abbigliamento è di foggia fantasiosa e comprende ad esempio elmi d'ottone e svariati accessori.

I meccanismi impiegati sono robusti e resistenti. In effetti, i movimenti dei personaggi sono solo due: su e giù e da sinistra a destra. Tuttavia poiché essi si inserivano alla perfezione nell'ambientazione il pubblico non lo notava neppure.

I diorami riproducono scene di vita quotidiana rappresentate con originalità in cui i pupazzi e gli animali in peluche Steiff così diversificati svolgono ruoli predominanti. Nella storia di successo dell'impresa Steiff questi diorami rappresentano una pietra miliare. I grandi magazzini li utilizzavano come attrazione nelle vetrine attirando un vasto pubblico affascinato da queste creazioni. Anche nelle fiere e persino alle esposizioni universali erano popolari punti di richiamo.

A tutt'oggi la Steiff di Giengen ha realizzato un'infinità di diorami meccanici con la tradizionale tecnica artigianale. Attualmente queste installazioni vengono ammirate un po' dappertutto da grandi e piccini.

I diorami meccanici Steiff esposti nelle vetrine dei grandi magazzini incantano ancora i passanti nelle vie del centro. Dopo il loro impiego prevalentemente nel periodo natalizio vengono immagazzinati presso la sede aziendale a Giengen an der Brenz dove sono accuratamente revisionati ed eventualmente riparati. Gli animali e i pupazzi troppo usurati sono sostituiti con personaggi nuovi.

Per l'esposizione speciale allo Spielzeug Welten Museum Basel tutti i diorami meccanici scelti sono stati meticolosamente restaurati dal team del Museo. Questo vale sia per la meccanica sia per gli edifici, gli animali e i personaggi. È evidente che il passare del tempo ha lasciato il segno anche su questi oggetti.

### **Come nasce un diorama**

Innanzitutto si deve stabilire il tema. L'attuazione compete alla divisione design che definisce il soggetto, la sua grandezza e varianti adeguate: i falegnami modellisti realizzano dapprima i modellini e i meccanici definiscono i movimenti in base al tema. Solo a questo punto vengono scelti gli animali e i pupazzi da montare. I falegnami contribuiscono al plastico con tutti gli elementi architettonici come case, fontane o ponti. Le decorazioni più fini e i piccoli elementi vengono modellati in stampi di gesso con lattice, un materiale più stabile del polistirolo. Ogni singola componente viene colorata secondo la sua funzione. Nel frattempo, nelle figure vengono inseriti gli elementi di metallo per la meccanica. I movimenti sono essenzialmente due: su e giù e laterali. I motori sotto il basamento azionano il complesso sistema di aste per l'esecuzione dei movimenti.

La realizzazione di un diorama meccanico di questo tipo richiede il lavoro di cinque professionisti per parecchie settimane.

### **Diorama meccanico *Die Mühle im Grund (Il mulino della valle)***

Questo plastico del 1926 è uno dei lavori più impressionanti di Albert Schlopsnies. Nei pupazzi di feltro spiccano le fattezze caratteristiche dei volti. Tutta la vita quotidiana di un villaggio di quei tempi è rappresentata realisticamente. Fanno parte della scena il parroco del villaggio che chiacchiera con un parrocchiano, le donne intente a fare il bucato alla fontana del villaggio, il maniscalco che ferra un cavallo o l'operazione di scarico dei sacchi di farina. Si ritiene che per la definizione dei singoli personaggi il creatore di bambole Schlopsnies si sia ispirato ad alcuni abitanti di Giengen. Questo grande diorama meccanico è stato presentato perfino all'Esposizione Universale di Chicago del 1933. Scene imponenti e divertenti di questo tipo hanno sempre attirato un grande pubblico e sono state esposte in occasione delle più disparate manifestazioni.

Il diorama completo con gli edifici, i motori e i personaggi di feltro è stato ritrovato alla fine degli anni 1990 in un'autorimessa negli USA. Sebbene i motori fossero rimasti fermi sicuramente per decenni, erano ancora tutti perfettamente funzionanti. Anche i pupazzi eseguivano i movimenti previsti.

Nell'archivio pubblicitario della Steiff era conservata ancora la seguente descrizione originale di questo diorama:

1926

*Die Mühle im Grund (Il mulino della valle).*

*Un'attrazione di particolare fascino nella sua tranquilla operosità. Il vecchio mulino con il laghetto, la bottega del fabbro con il granaio e il vecchio pozzo in primo piano sono animati da caratteristici personaggi contadini riprodotti con ironia. Tutti i personaggi in miniatura sono rappresentati nel loro ambiente con aspetti e tinte di tale realismo che ogni osservatore rimane subito incantato dagli eventi messi in scena con squisita vena umoristica e l'illusione appare completa quando la ruota del*

*mulino inizia a girare, quando viene sollevato nel mulino un pesante sacco, quando il pescatore tenta la sorte e le donne al trogolo si dedicano indaffarate al lavaggio dei panni. Ovunque c'è vita. Il vecchio maniscalco ferra un cavallo che vuole calciare con lo zoccolo e il granaio rimbomba dei colpi del correggiato. Ma la scena più divertente è quella dell'asino cocciuto sul ponte e del suo mulattiere. L'acqua dai riflessi verde brillante del laghetto del mulino increspata da un'elica e il gorgoglio della fontana conferiscono al quadretto un'aria di placida tranquillità. – Una solida meccanica muove le figure con tale naturalezza che l'attrazione sviluppa un potente effetto promozionale.*

*Il diorama poggia su una pedana di 530 x 240 x 60 cm e l'altezza, pedana compresa, è di 250 cm. La spedizione avviene dopo un prolungato collaudo con l'attrazione completamente pronta per l'impiego tramite allacciamento mediante contatto a spina. I punti di appoggio vanno oliati frequentemente e il motore va spento di tanto in tanto. In fase di ordinazione indicare il tipo di corrente e il voltaggio.*

### **Diorama meccanico *Wochen-Ende im Tier-Reich (Fine settimana nel regno animale)***

Questo diorama è un'attrazione molto speciale. Il tema è incredibilmente moderno e attuale. Anche gli edifici sono insoliti per Steiff. Infatti, gli altri diorami noti mostrano piuttosto scene agresti e non tendenze architettoniche moderne.

Gli animali originali sono stati rinvenuti con il diorama *Die Mühle im Grund* completo in un garage negli USA. Purtroppo qui mancavano tutti gli edifici.

Nel corso di approfondite ricerche nell'archivio pubblicitario della Steiff di Giengen è stata scoperta una foto originale del diorama *Wochen-Ende im Tier-Reich* completo del 1928. Basandosi su questa fotografia, tutti gli edifici sono stati minuziosamente ricostruiti dagli specialisti della Steiff dietro mandato dello Spielzeug Welten Museum Basel.

A integrazione di quanto detto: il termine fine settimana è comparso all'inizio del XX secolo come traduzione dell'inglese weekend. Nell'Istituto di igiene personale il maiale si gode un bagno ad aria calda. Sul campo sportivo c'è molto movimento. Tre elefanti si impegnano in esercizi dimagranti, i due Bully (cani) si tengono in forma con un incontro di pugilato e i tre Pip (cani) tonificano la muscolatura con il metodo Mensendieck (addominali).

Nell'archivio pubblicitario della Steiff abbiamo trovato il testo pubblicitario originale di questo diorama.

1928

*Wochen-Ende im Tier-Reich (Fine settimana nel regno animale)*

*Diorama meccanico*

*Fine settimana.. da qualche tempo ormai un'espressione di moda, il cui contenuto promette a tutti il meritato svago e riposo. Il fine settimana è la gioia di grandi e piccini, giovani e anziani.*

*Utilizzando nuove figure di animali, marca Bottone nell'orecchio, abbiamo creato un diorama Steiff di sicuro effetto già a prima vista per lo stile moderno degli edifici. Ma anche il contenuto, questa vita immaginata briosa e allegra, offre un'immagine fedele, seppur in parte grottesca, di un fine settimana all'insegna del divertimento. Se il movimento di per sé già cattura l'attenzione, sotto questa forma originale genera un effetto pubblicitario di prim'ordine.*

*L'attrazione contiene 37 figure con 27 movimenti, nonché 2 animali. Il diorama è collocato su una stabile pedana di 530 x 220 cm, con 60 cm d'altezza. Lo sfondo è realizzato in stoffa blu. Altezza complessiva, con pedana, 290 cm. Azionamento tramite motore elettrico di 1/3 CV.*

*La spedizione avviene dopo un prolungato collaudo con l'attrazione completamente pronta per l'impiego con allacciamento mediante contatto a spina. La buona costruzione della meccanica la rende pressoché esente da manutenzione, che consiste unicamente nell'oliare frequentemente i punti d'appoggio e nel controllare la tensione delle cinghie. Per non sollecitare eccessivamente il motore si raccomanda di spegnerlo di tanto in tanto.*

*All'ordinazione indicare il tipo di corrente e il voltaggio.*

### **Storia aziendale della Margarete Steiff GmbH, Giengen an der Brenz**

Margarete Steiff (1847 - 1909), colpita da ragazzina dalla poliomielite e rimasta per sempre gravemente disabile, si fece strada nella vita superando molti ostacoli.

Quando nel 1880 mise in vendita nella sua bottega di confezioni in feltro i primi animali giocattolo con morbida imbottitura come l'*Elefäntle (elefantino)*, da lei stessa cuciti, gettò di fatto le basi di un gruppo internazionale il cui successo continua tuttora.

Apollonia Margarete Steiff nasce il 24 luglio 1847, terzogenita del costruttore edile Friedrich Steiff e di sua moglie Maria Margarete. Per diciotto mesi la vita della piccola Margarete scorre tranquilla. È una bambina allegra e in buona salute. Poco dopo la nascita di suo fratello Fritz, alla fine del 1849, è però colpita da una forte febbre. Si rimette solo lentamente e riporta, con sgomento della famiglia, danni permanenti: non riesce quasi più a muovere le gambe e muove il braccio destro solo con grande difficoltà. Nessuna terapia, cura o perfino operazione riesce a migliorare la sua situazione; le paralisi permangono. La diagnosi è poliomielite, una malattia allora praticamente sconosciuta per la quale non esistevano possibilità di cura.

Anche se a causa della paralisi può azionare la macchina per cucire solo da quello che sarebbe il lato errato, Margarete diventa presto molto produttiva. Con grande ambizione e il sostegno delle sorelle diventa con il tempo una sarta perfetta. Impara anche a suonare la cetra così bene da poter perfino dare delle lezioni.

Le sorelle Steiff decidono di acquistare insieme una macchina per cucire, la prima a Giengen, e aprono una sartoria da donna. La cucitura dei vestiti da donna e da bambino è affidata per lo più alla più giovane, Margarete. Anche se fatica ad azionare la macchina per cucire con il braccio destro, non si arrende. Ormai 17enne, ha imparato a convivere con la sua malattia. Grazie al sostegno morale e finanziario di un fabbricante di feltro di sua conoscenza, nel 1877 la sartoria viene trasformata in un laboratorio di confezione del feltro. Gli affari vanno bene. Margarete Steiff può dare lavoro a diverse persone, fare ulteriori investimenti e presto nasce una piccola manifattura. La ragazza dal futuro apparentemente senza speranza è diventata una donna d'affari di successo.

Nel 1880 viene prodotto il primo *Steiff-Tier (animaletto Steiff)*, un piccolo elefante di feltro detto *Elefäntle (Elefantino)*, da utilizzare come puntaspilli.

L'entusiasmo che suscita, soprattutto tra i bambini, è enorme; non vogliono più separarsi da questi morbidi animaletti. A quell'epoca, quasi tutti i giocattoli erano realizzati con materiali duri come il legno e la porcellana e quindi non adatti per essere *coccolati*. Poco dopo Natale Margarete Steiff vende sette *Elefäntle* e inizia a produrne altri per averne una scorta. Nel 1883, il retro del suo listino prezzi reca una dicitura che indica un nuovo orientamento dell'impresa: *Kinderspielwaren aus Filz, unverwüstlich und ungefährlich. Elefanten mit bunten Sätteln (Giocattoli in feltro per bambini, indistruttibili e sicuri. Elefanti con selle multicolori)*.

Nel 1886 l'azienda vende 5170 elefantini e l'offerta viene arricchita con altri animali; d'ora in poi è il fratello di Margarete a occuparsi della vendita.

La Steiff cresce e nel 1892 vengono prodotte le prime bambole Steiff; l'assortimento del tempo comprende 21 diversi tipi di bambole, soprattutto coppie in costume tradizionale ma anche marinai, giardinieri e pastori.

La ditta diventa sempre più famosa. Nel 1894 il suo fatturato annuo è di 90 000 marchi e nel 1897 partecipa per la prima volta con un proprio stand alla fiera di Lipsia. Dal 1897/1898 *l'elefante* viene usato come marchio registrato perché la concorrenza tenta ripetutamente di imitare i prodotti Steiff.

Con l'ingresso in azienda di Richard Steiff, il secondogenito di Fritz, la fabbrica di giocattoli diventa un'azienda familiare. Margarete, a cui sarebbe piaciuto avere dei figli, è da sempre molto affezionata ai sei figli e alle tre figlie del fratello.

Il rapporto con loro è caratterizzato da sentimenti di sensibilità e senso dell'umorismo. I sei figli entrano uno dopo l'altro nell'azienda. Questi stretti legami familiari danno a Margarete la forza necessaria negli anni seguenti. In azienda vige un'atmosfera improntata alla cordialità e per i dipendenti lei non è solo il capo ma anche un'amica. Esempari sono per quegli anni anche le prestazioni sociali: le collaboratrici e i collaboratori ricevono buoni pasto da usare nelle trattorie delle vicinanze.

Nel 1902 bisogna di nuovo pensare a ingrandire lo stabilimento. Richard Steiff, il nipote di Margarete, ha in mente un fabbricato davvero originale: una costruzione a basso costo in ferro e vetro. Nella primavera del 1903 sorge il primo edificio in vetro. La gente lo soprannomina presto *Jungfrauenaquarium (acquario delle vergini)* alludendo alle giovani donne, per lo più nubili, che lavorano nella luminosissima struttura. Lo stabile è già all'epoca costruito tenendo conto delle esigenze dei disabili e dispone di una rampa d'accesso per la sedia a rotelle della titolare. Qualche anno dopo viene realizzato un secondo edificio in vetro anch'esso decisamente all'avanguardia. Le due costruzioni sono usate tutt'oggi dalla ditta Steiff e sono tutelate come beni culturali.

Nel 1903 Richard Steiff presenta alla fiera di Lipsia l'orsacchiotto di sua creazione. L'accoglienza di questo primo modello, con testa girevole e arti snodati, pelo di peluche di mohair e occhi fatti con bottoni da scarpe è piuttosto tiepida; inoltre, il prodotto viene ritenuto troppo costoso.

Anche Margarete Steiff è molto scettica nei confronti di questo nuovo orsacchiotto, ma Richard Steiff riesce a convincerla a fare un tentativo con il particolare modello di animaletto. Si racconta che all'ultimo momento si presentò allo stand della fiera un americano che acquistò l'intera

collezione di orsacchiotti. Di questi 3000 pezzi oggi non vi è più traccia. Il modello successivo, il più snello *Bär 35 PB*, diventerà un bestseller.

Dal novembre 1904, a ogni prodotto Steiff viene applicato un bottone di metallo con un elefante impresso. L'espressione *Knopf im Ohr (Bottone nell'orecchio)* diventa marchio di fabbrica, in un secondo tempo l'immagine dell'elefante viene sostituita con la scritta *Steiff*.

Spesso Margarete Steiff si occupa personalmente della cucitura dei nuovi modelli, ma si affatica a vista d'occhio e di frequente si limita ad osservare l'attività in fabbrica dalla finestra del suo appartamento. Il 9 maggio 1909 Margarete Steiff muore all'età di 61 anni a causa delle conseguenze di una polmonite.

Per tutta la sua vita Margarete Steiff ha vegliato sull'ineccepibile qualità dei suoi prodotti. Il suo motto era *Für Kinder ist nur das Beste gut genug! (Per i bambini solo il meglio è abbastanza)* Ancora oggi la ditta produce seguendo questo slogan!

## **Facts & figures**

Orari d'apertura

Museo, da martedì a domenica dalle 10 alle 18

Museo, in dicembre ogni giorno dalle 10 alle 18

Ristorante La Sosta e Boutique, ogni giorno dalle 9.30 alle 18

Per lo *Spielzeug Welten Museum Basel* sono validi il Passaporto Musei Svizzeri e il Museums-PASS.

Ingresso

CHF 7.-/5.-

Bambini fino a 16 anni ingresso libero e solo se accompagnati da un adulto.

Nessun supplemento per l'esposizione speciale.

L'edificio è accessibile in sedia a rotelle.

## **Contatto media**

Altre informazioni presso:

**Laura Sinanovitch**

**Direttrice/curatrice**

**Spielzeug Welten Museum Basel**

Steinenvorstadt 1

CH-4051 Basilea

Telefono +41 (0)61 225 95 95

[sina@swm-basel.ch](mailto:sina@swm-basel.ch)

[www.swmb.museum](http://www.swmb.museum)

Informazioni d'approfondimento / immagini ad alta risoluzione online al sito: [www.swmb.museum](http://www.swmb.museum)  
> **Media** > **Login** > Username: facoltativo, Password: **swmb** > **Login**