

# RITORNO *Agli* OTTANTANTA

MITOLOGIA MODERNA



SERAVEZZA  
PALAZZO MEDICEO  
5 MAGGIO-16 LUGLIO



CITTÀ DI SERAVEZZA  
Terra Medicea - Città del marmo  
Medaglia d'argento al Merito Civile

FONDAZIONE  
TERRE MEDICEE



FLORENCE  
TOY  
MUSEUM



ADI Design Museum  
Compasso d'Oro



il cinema  
su carta  
di mauro

Artevinile

MOSTRA ED EVENTI:  
PALAZZOMEDICEO.IT

# RITORNO AGLI OTTANTA

Definiti gli anni di plastica per distinguerli dagli anni di piombo, ovvero i politicamente turbolenti anni Settanta, gli Ottanta hanno invece rivoluzionato la percezione delle arti visive ed applicate, la produzione di design industriale, cinema, fumetti, musica e gaming. Molti eventi sportivi e di attualità hanno rappresentato significative pietre miliari nella storia dell'umanità.

La mostra si prefigge il difficile compito di raccontare questo decennio così complesso attraverso una narrazione di forte impatto visivo, grazie all'oggettistica e alle opere d'arte e design coevi. Potrete imbattervi in cabinati da sala giochi e console, automobili direttamente uscite dai film di fantascienza più celebri, disegni e giocattoli originali delle serie animate più amate di sempre, memorabilia del mondo dello sport e i protagonisti dei cosiddetti telefilm, sono raccontate tra le tante storie, gli oggetti premiati col prestigioso Compasso d'oro, le opere del maestro recentemente scomparso, Leiji Matsumoto. l'epopea di breakdance, skateboard e BMX, le pubblicità su Topolino di Linea GiG ad opera dell'Agenzia Phasar, gli outfit delle sottoculture che si scontravano al ritmo di differenti stili musicali con relativi dischi in vinile che spopolavano in quegli anni, Keith Haring a Pisa tramite la testimonianza del b-boy Luca "Led" Miniati e molto altro ancora.

In un mondo come il nostro, dove il periodo dell'infanzia è ormai esteso a tutte le generazioni e il gaming la fa da padrone, assieme ai prodotti filmici e televisivi del fantastico, questa mostra fa scoprire ai più giovani le origini del ritorno di certe mode e tendenze, apprese in massa nelle nuove serie tv come ad esempio Stranger Things e Cobra Kai.

Lo spaccato di un periodo dove la nostra penisola godeva ancora del benessere economico, generato dall'onda lunga del boom post-bellico.

La plastica assume dunque nuove forme e si nobilita. grazie all'estro dei creativi, esposta qui dove scultori leggendari andavano a caccia di marmi pregiati.

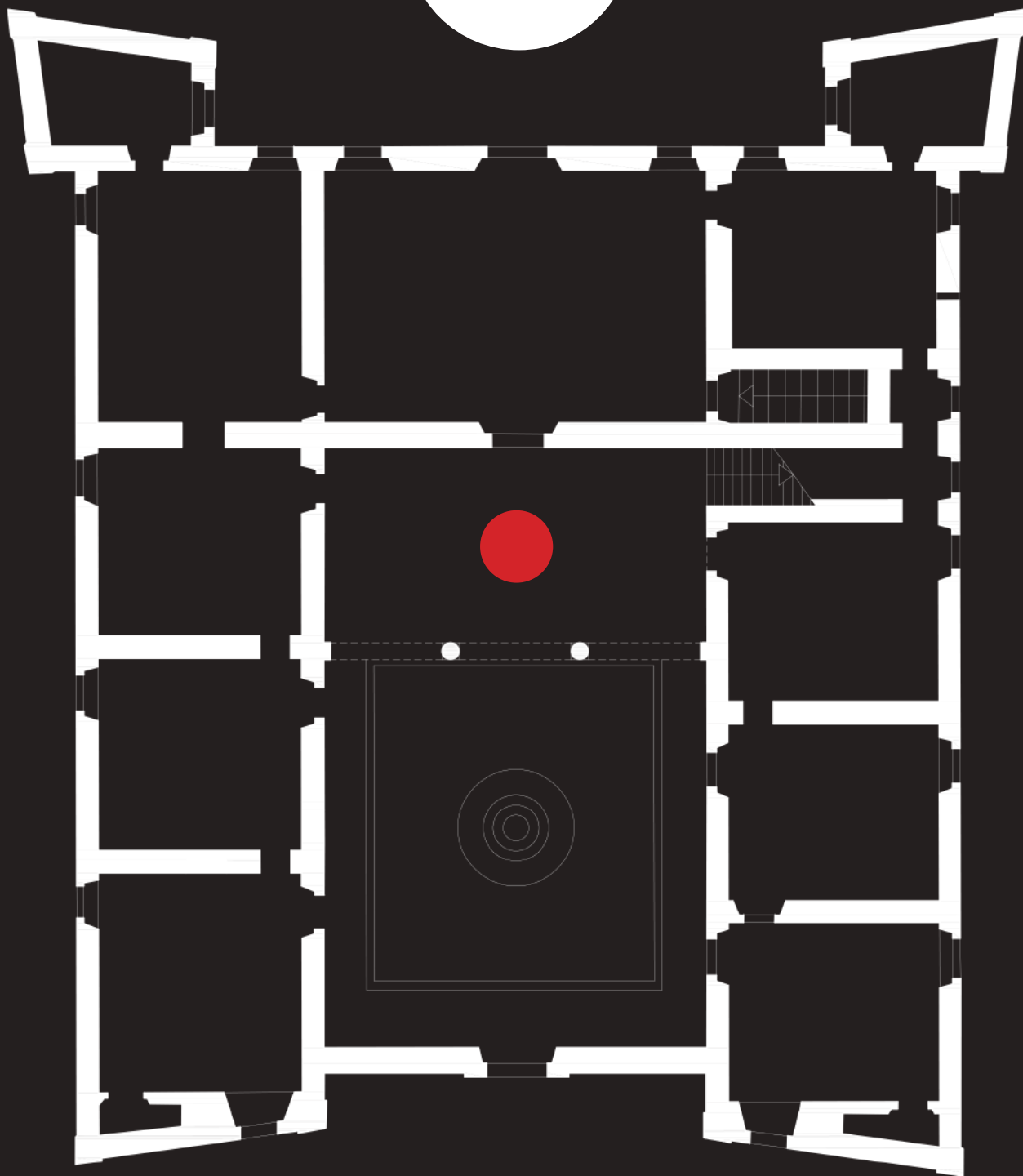
Una mostra significativa che non ha il timore di coinvolgere più generazioni, attraverso i temi trattati, grazie al dirompente apparato iconografico. I linguaggi si interconnettono per meglio comunicare il peso culturale di questa meravigliosa e colorata decade. identificando le icone ormai immortali facendole assurgere allo status di veri e propri archetipi.

Una operazione coraggiosa ed entusiasmante, mai tentata prima.

Accade tra le mura dello storico Palazzo Mediceo, patrimonio UNESCO, incastonato nel seno della Versilia, tra mare e monti, a suggellare la dialettica tra arte antica e arti applicate.

In questo scenario fiabesco, riprendono vita favole e narrazioni per grandi e piccini.

00



## CORTILE

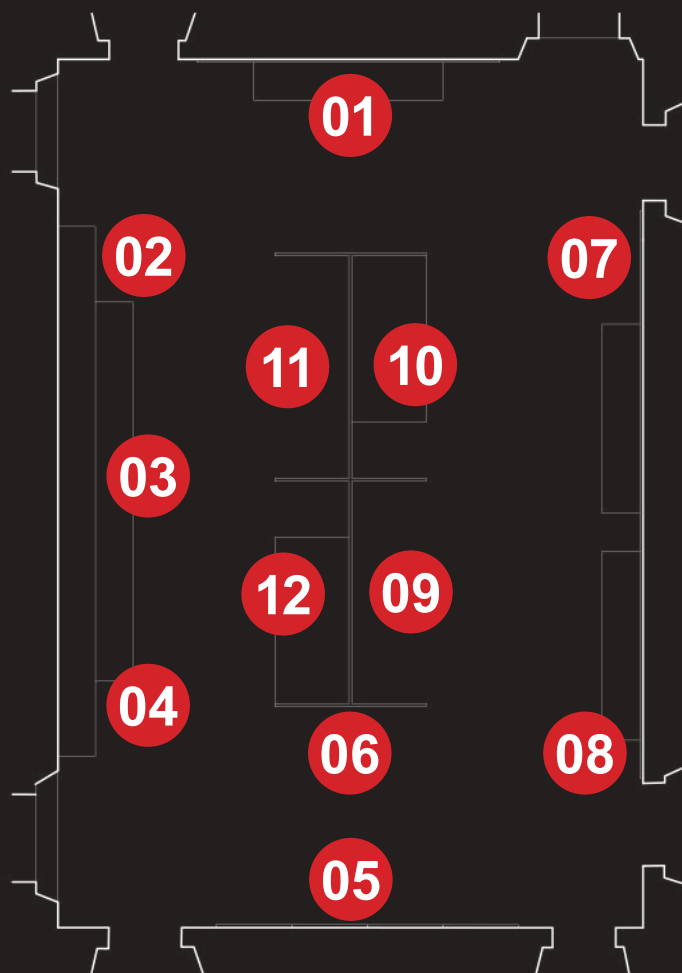
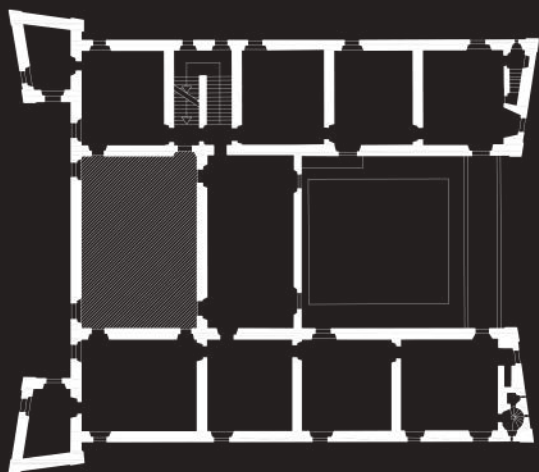
Testa scala 1:1 di Jeeg e motocicletta custom Hiroshi Shiba,  
creati da Fabio Bonanomi

01

# ATTUALITÀ E SPORT: EVENTI ED EROI

Gli anni Ottanta sono stati costellati da eventi storici, che hanno segnato indelebilmente la memoria di un'epoca. Conseguentemente alla violenza della decade precedente, si sceglie di perseguire l'affinamento delle proprie capacità, in funzione di un grande ritorno, di differente natura.

L'enfasi comunicativa di giornalismo e narrativa, suggella le gesta di eroi e protagonisti tesi a sfuggire all'insostenibile leggerezza dell'essere e il dolce oblio dell'opulenza economica. Determinati e rivoluzionari, caparbi e ambiziosi, araldi di un individualismo assertivo, pronti a colpire con efficacia gli obiettivi e a lasciare un segno.



## SALA 01

**01.** Copertine della rivista "Time", Man of the Year, 1980-1989

**02.** Selezione prime pagine de "Il Corriere della Sera" + Spaccati tecnici ricostruzione Ustica e diorama della strage di Bologna

**03.** Striscione originale della marcia dei quaratamila

**04.** Numeri originali de "Il Male", riguardo al Generale Dalla Chiesa ed Enrico Berlinguer

**05.** Selezione di altri fatti di cronaca principali

**06.** Crollo del muro di Berlino: - Segmento originale reinterpretato da Arman, Collezione Guttman - Manifesto del film "The Wall", Gerald Scarfe, 1982 - Giornali relativi all'evento

**07.** Cabinato arcade Mexico '86, bootleg europeo di "Kick and Run" (Taito, 1986) -Selezione prime pagine de "La Gazzetta dello Sport", a tema calcistico

**08.** Espana '82: -Pallone originale firmato dalla Nazionale Italiana -Annullo filatelico -Maglia originale di Fulvio Collovati - Manifesto di Joan Miró -Adesivi promozionali con Naranjito -Album figurine panini '82-'83, Almanacco calcio 1982, Museo del Calcio Firenze

**09.** Selezione di tavole originali iconiche da skateboard, artisti vari, Collezione Sauda

**10.** Banner promozionali Powell Peralta e Vision -BMX da competizione - Fanzine e pubblicazioni a tema BMX, Collezione Brandi

**11.** Memorabilia atletica: pettorine e scarpini di Pietro Mennea, Maurizio Damilano, Alberto Cova -Mosca '80: orsetto mascotte Misha

**12.** Giuseppe Saronni: bicicletta, maglia e memorabilia -Oggetti promozionali, Museo del Ghisallo

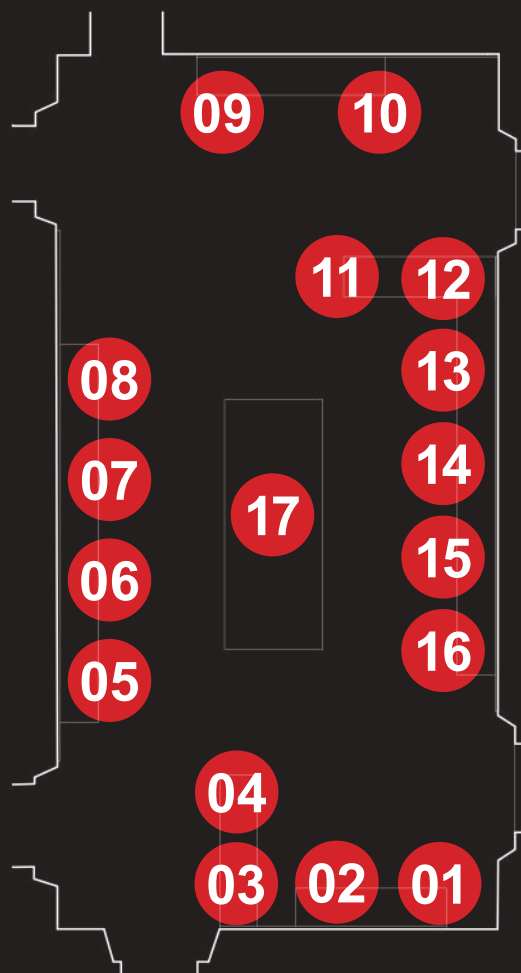
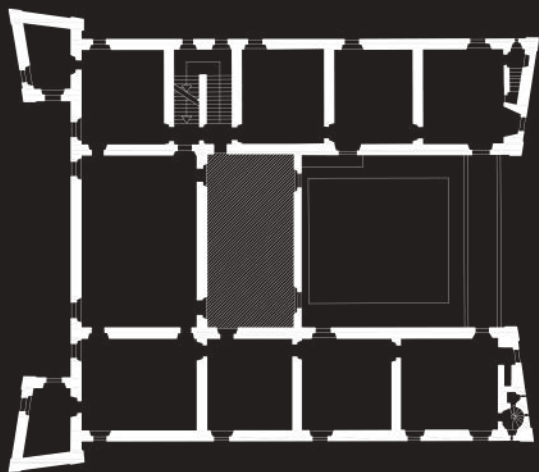
02

# PUBBLICITARIA PER L'INFANZIA E CLASSICI INTRAMONTABILI

La pubblicitaria televisiva di Carosello, nata dalla grande industria cinematografica romana, crea il momento di consacrazione del marketing audiovisivo su suolo italico. Prima di Milano, Firenze rappresenta la costola di Cinecittà, dedita alla comunicazione di questa area commerciale.

La creatività è libera di esplorare nuovi media e linguaggi, sfruttando la tecnologia della società post-industriale, ormai smalzata da decenni di posizionamento strategico, attuato dalle grandi catene di distribuzione. In questo contesto l'agenzia fiorentina Phasar cura, dal 1976 al 1986, la pubblicazione su carta stampata, al più "Topolino", di tutte le campagne di Linea G.I.G., acronimo per Gruppo Italiano Giocattoli, inizialmente un consorzio, basato appunto sull'area fiorentina. A coadiuvare, la collaborazione con lo Studio Marchi, erede del famoso Studio K, attivo fin dagli anni Sessanta.

Alberto Ferrarese e il suo team hanno creato slogan, jingle e grafiche, entrate a pieno titolo nell'immaginario collettivo generazionale. In seguito, nell'era delle grandi possibilità delle tv commerciali è Enrico Valenti, vero corrispettivo italiano di Jim Henson, ad esprimere l'eccellenza creativa di un mercato produttivo, a pieno regime di comunicazione, tramite il suo Gruppo 80, tracciando una linea di continuità con altri grandi comunicatori del calibro di Armando Testa e Bruno Bozzetto.



## SALA 02

### 01. Playmobil Castello

A parete: illustrazione Carte Playmobil di Agenzia Phasar

### 02. Playmobil Galeone

### 03. I Micronauti

A parete: illustrazione Micronite di Agenzia Phasar

### 04. I magnetici: Supereroi, Black Hole, Clicketti

A parete: 33 originale colonna sonora di "The Black Hole"

### 05. Diaclone

A parete: illustrazione Logo Diaclone di Agenzia Phasar

### 06. Trasformer

A parete: illustrazione Eagle Force di Agenzia Phasar

### 07. Micromachine ed Exogini

### 08. Miscellanea di classici: Sabbia magica,

Animillo, Brillantina, Palla Pazza, macchinine, Rockfeller, Cubo di Rubik

A parete: illustrazione Stunty di Agenzia Phasar

### 09. Spot Linea GiG, prodotti da Studio Marchi e Phasar, 1976-1986

10. Five, Uan, e Four di Enrico Valenti per i programmi delle reti Fininvest, tra cui "Buim, Bum, Bam" + 45 giri della trasmissione

### 11. Dungeons & Dragons

### 12. Dragonlance e Librogame

13. Giochi da tavolo: Crack!- Brivido - Heroquest

### 14. Lego - Castello 1982 + Set medievali

### 15. Puffi- Villaggio

16. Puffi e Snorkys: personaggi e merchandising

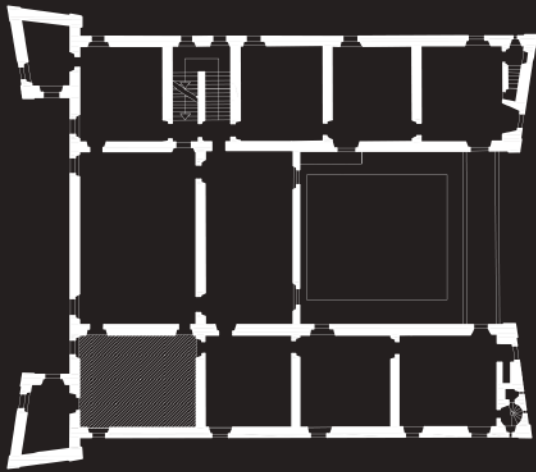
17. Maschere ed elemetti, creati da Christian Colombo (Crazy Prop)



03

# ALL AMERICAN HEROES

Nella decade presa in questione, l'eroe americano diventa ancora più ipertrofico, si ibrida con i robot ed i mostri: diventa un mutante. Un essere che esprime in pieno le qualità di adattamento ed evoluzione proprie dell'uomo. Primatista di potenza ed astuzia, rivaleggia contro i nemici che tentano di sopraffarlo. Anche quando scorretto e spregiudicato, rimane pur sempre un eroe, mostrando un lato insospettabilmente etico ed onesto, che lo porta inesorabilmente ad incarnarsi quale araldo del Giusto Bene. Un duro dal cuore tenero.



## SALA 03

**01.** Aliens

**02.** Telefilm vari: "Mc Gyver", "Love Boat", "magnum P.I."

**03.** Chips e Hazzard

**04.** A-Team

**05.** Ghostbusters Filmation

**06.** Transformers G1 GiG

**07.** Robotech e Voltron

A parete: 33 originali colonna sonora di "Macross"

**08.** Masters of the Universe

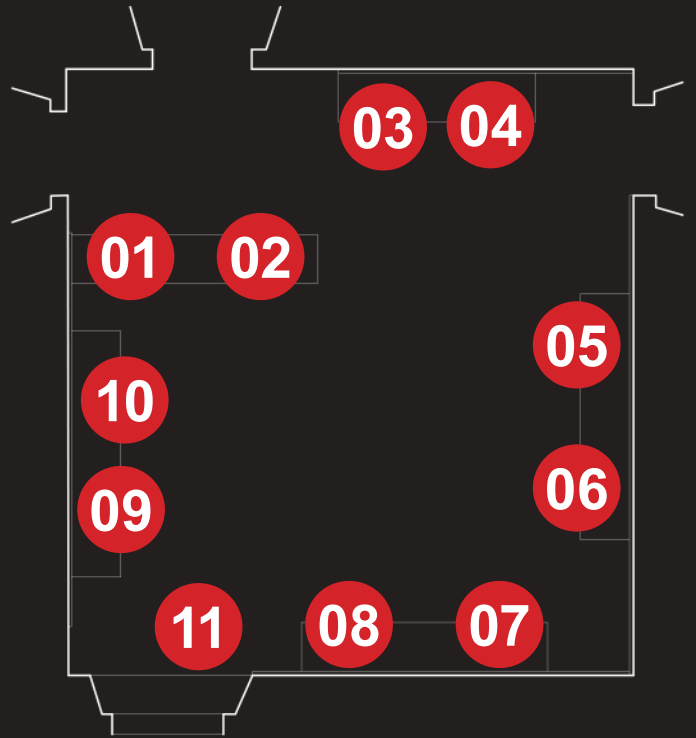
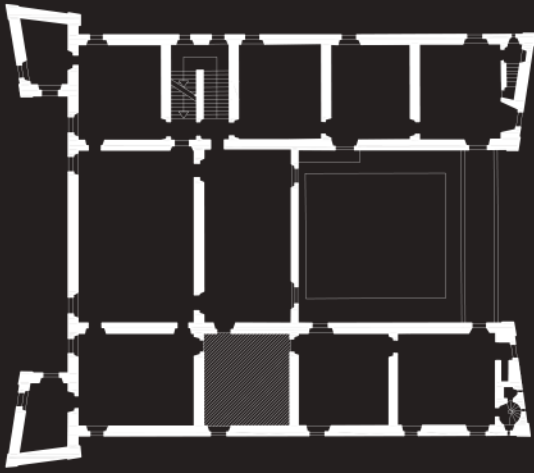
A parete: Matite originali animazione Masters of the Universe

04

# SUPER ROBOT E SAMURAI MODERNI

In molte fiabe e leggende, l'essere umano cerca di ricreare un suo doppio attraverso le arti magiche, un simulacro che lo rappresenti fisicamente, senza mai totalmente incarnarlo. Nell'era moderna, l'immaginario fantastico si rifà alla scienza e alla robotica, nuova disciplina oscura ed esoterica.

Nasce la figura dell'androide, spesso riflesso della cinica freddezza umana. Da cyborg senziente, il robot giapponese, diventa gigante, per affrontare minacce di grandi dimensioni. Il cervello elettronico viene sostituito invece dal pilota umano, che grazie alla propria abnegazione e senso di sacrificio, vince sempre sul Male, secondo tradizione degli antichi samurai.



## SALA 04

**01.** Mazinga Z

**02.** Grande Mazinga

A parete: CEL originali

**03.** Goldrake

A parete: shikishi promozionale

**04.** Jeeg Robot

**05.** Daitarn 3

A parete: CEL originali

**06.** Gundam

A parete: CEL originali e Album in vinile

**07.** Getta Robot

**08.** Getta G

**09.** Jumbo Mix robot iconici, serie Robot Factory Popy: God Sigma, Gordian, Daltanious

**10.** Jumbo Mix 2: Daikengo, Danguard, Trider G7

A parete: CEL originali

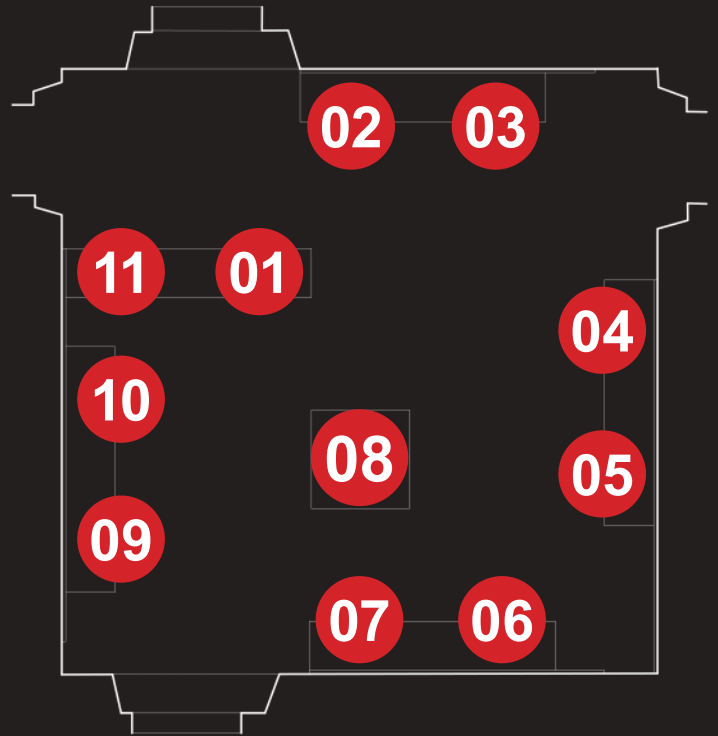
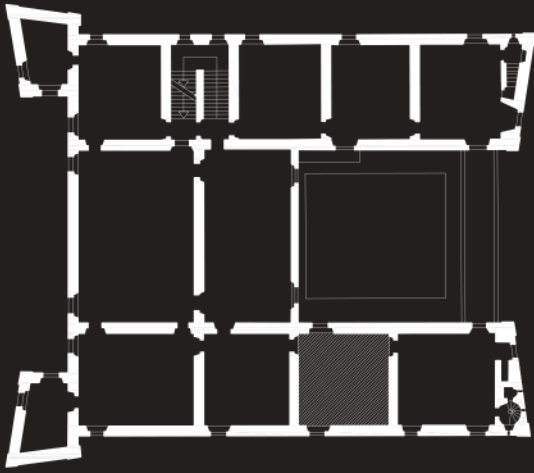
**11.** Cosplay su commissione di Jeeg, creato da Christian Colombo

05

# NIPPON INVASION

Tra il finire degli anni Settanta e gli Ottanta, l'Italia ha subito una vera e propria invasione da parte delle produzioni animate giapponesi, importate massivamente prima dalla televisione pubblica e successivamente dai network di emittenti commerciali e locali, sul modello della syndication statunitense.

L'apripista dei film di Kurosawa, Godzilla e qualche lungometraggio animato, ha funto da piede nella porta per un vero e proprio lavaggio del cervello, innescando un processo inarrestabile, dove la cultura popolare giapponese entra a far parte di quella italiana, ribadendo così il ping-pong culturale da secoli in atto tra le due rispettive nazioni.



## SALA 05

### 01. Yattaman

### 02. Mix Tatsunoko Prod.

A parete: CEL originali

### 03. Ken il guerriero

A parete: CEL originali

### 04. Dr. Slump & Arale

A parete: disegni originali di Yoshiko Watanabe, con soggetti Kimba il leone Bianco e Monkey

### 05. Miscellanea personaggi e veicoli iconici:

Lupin III, Doraemon, Carletto il Principe dei mostri, Fantaman, Chobin, Conan ragazzo del futuro, Astroboy, Rocky Joe, Supercar gattiger, Hayabusa di Ken Falco

A parete: CEL originali di Conan e Ryu ragazzo delle caverne

### 06. Uomo Tigre

A parete: matita originale animazione di Mr. X, serie "L'uomo tigre".

### 07. Capitan Futuro

08. Bicicletta Capitan Futuro e Cosmoliner Pla Dx

### 09. Capitan Harlock

A parete: CEL originale e kit CEL fai da te

### 10. Galaxy Express 999

A parete: Album originali di "Starbalzer" e "Galaxy Express 999", specchio italiano con Maetel

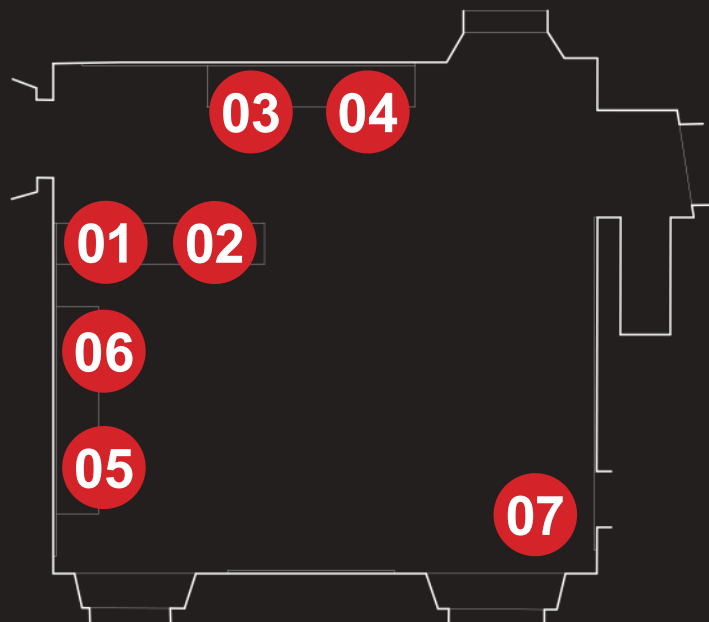
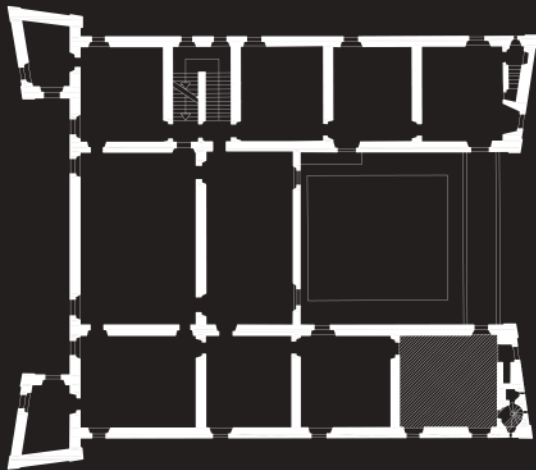
### 11. Starzinger

A parete: CEL originali, Coog, Gorgo, Hakka

# IL MONDO DEL GAMING, TRA SALA GIOCHI E MURA DI CASA

L'operato di personalità come Nolan Bushnell, segna la nascita di un fiorente mercato: quello videoludico. Nato in ambito accademico, il videogioco, come poi toccherà ad internet, trova la sua dimensione nei bar e nelle sale giochi, per poi intrufolarsi nelle case. Il modo di guardare le cose su di uno schermo, segue quello interattivo dei computer, permettendo così di compiere scelte, basate su ben architettate strategie di gioco.

Il coin-op diventa video e questo rivoluziona irrimediabilmente il mondo dell'entertaining, per come lo conoscevamo prima. Il gioco entra in ambito domestico e nelle vite di tutti, transgenerazionalmente, senza chiedere il permesso; ad oggi viene usato anche come strumento di indagine psicoattitudinale. Ecco che il gaming così rappresenta la magna parte della produzione dell'immaginario collettivo.



## SALA 06

01. Nintendo Entertainment System

02. Periferiche NES

03. Speciale Super Mario

04. Speciale Donkey Kong

05. Commodore Vic 20

06. Atari 2600

07. Cabinati originali:

Mario Bros., Pac-Man, Donkey Kong,  
Double Dragon, Bubble Bobble,  
Dragon's Lair



07

# LA MUSICA COME COLLANTE TRA LE ARTI E FENOMENO DI COSTUME

Ogni decade del Novecento ha restituito elementi caratterizzanti, identificativi e in grado con il tempo di diventare iconici; per ciò che riguarda gli anni Ottanta del secolo scorso ancora sorprende l'eterogeneità degli stilemi creativi, la capacità di contaminazione tra aree culturali divergenti e, in modalità variegata ma interconnesse, le relazioni tra mutamenti socio-politici e risposte artistiche.

Una fase storica inaugurata da una profonda crisi economica e una lacerante instabilità sociale, dal thatcherismo e dalla dottrina Reagan ma anche – o per conseguenza – da una instancabile voglia di ibridazione, apertura verso territori inesplorati e rottura con i modelli prestabiliti. In musica, in letteratura, nel design e nella moda, il crossover diventa esigenza esistenziale.

Una rivoluzionaria rilettura del passato unita a una neonata, imprescindibile necessità di futuro. Luci, canali di comunicazione, strade: qualsiasi spazio delimita una tendenza. Il marketing in esplosione, patinato e ammiccante, indica vie materiali per il successo individuale mentre dal lato opposto della stessa città la crescente emancipazione impone inediti modelli di rivolta e aggregazione. La decade dell'immagine vacua, vendibile e preziosa, coniugata e opposta ai contenuti intellettuali più rinnovati. Gli anni Ottanta della fine della storia e dell'inizio della perenne contemporaneità.

Eppure esiste, ed è riscontrabile su numerosi piani, qualcosa che collega le tessere di questo intricatissimo mosaico: il desiderio di sentirsi differenti,

straordinari, identificabili. Le arti visive, il rock nelle proprie forme più contaminate, l'outfit che si fa strumento attraverso cui (almeno provare a) realizzare questa volontà. Da qui gli infiniti trend che prendono forma una prima volta negli anni Ottanta del Novecento, nuclei di apparenza e stili di vita tanto specifici da innalzarsi a paradigmi – il passato è quasi sempre visto attraverso lenti mitizzanti – per le innumerevoli, nostalgiche e ideologizzate revisioni dei Duemila.

Il punk dell'ultimo biennio dei Settanta che, mescolando elettronica a tribalismo, si tramuta in quel materiale evanescente, nervoso e indefinibile chiamato new wave tra cravatte strette, pantaloni affusolati, stravagante e sofisticato prêt à porter. La rabbia tardoadolescenziaria di ampi settori della popolazione che si incanala nel thrash più duro, delineando suoni e visioni tra il divertito e l'iconoclasta – denim strappato, cappelli da baseball, t-shirt ma soprattutto il deciso abbattimento delle barriere tra pubblico e artista – oppure la protesta per i diritti civili che trova nell'hardcore una funzionale grammatica espressiva, senza tralasciare i poli opposti ma complementari dei nostrani goth e paninari a dividersi spazi urbani come essenziali terreni di conquista.

Gli anni Ottanta dei primi videogiochi – un curioso universo a due dimensioni, 8 bit e pionieristico coraggio – e dei sintetizzatori. Dei VHS per lo smontaggio e il rimontaggio del reale e dell'affermazione dei fashion magazine inscindibili delle grida di molti contro una società di pochi in cui, se muori da povero e irrealizzato, muori due volte.

Il consumismo dei grandi marchi, le passerelle, i cortei e il fai-da-te accompagnati con meritevole coraggio da una detonante, a tratti eroica, autarchia compositiva. Una mostra che è un'immersione retroattiva nel cuore di quell'epoca talvolta definita – con fortuna e sagacia – “del post e del neo.” Post-umanizzante e neobarocca, artisticamente di impressionante rilievo ma, se riletta con occhi attuali, soprattutto oggi in qualche modo consolatoria. Intima perché semplicemente formativa. Tenera e lacerante. Gli anni Ottanta dello scorso secolo: genesi e culla dei ricordi più vivi, ancora oggi pulsanti e preziosi da custodire.

**“È qui che in mezzo al pubblico conosco Led, Luca Miniati di Firenze, scattosissimo ballerino di boogie, pop-lock, uprocks e break, che si muove come un automa elettrico e sorride, sorride sempre, a tutti (ventuno anni dopo, nel 2009, sarà nel video ufficiale di *Sucker MC's* dei Run-DMC).”**

**Frankie hi-nrg mc, *Faccio la mia cosa*.**

**Luca, il tuo materiale qui in esposizione attesta l'esperienza personale che hai vissuto con Keith Haring durante il soggiorno dell'artista in Italia ormai più di trent'anni fa. Ti va di raccontarci come è andato il vostro incontro?**

Tutto risale all'estate del 1989 a Pisa, dietro la chiesa di Sant'Antonio Abate (la parete posteriore del Convento dei Frati Servi di Maria), il muro che affaccia sulla stazione dei bus extraurbani. Ai tempi c'era la fermata della Lazzi, ed io con altri iniziammo a ballare proprio mentre Keith stava lavorando a ciò che sarebbe diventato il celebre murales *Tuttomondo*, che infatti era realizzato soltanto per metà e ancora non colorato. Questa storia del ballo durante la creazione, la genesi di un processo artistico, era comprensibile solamente da noi perché ai tempi non eravamo in molti a seguire la cultura hip hop. Ma fu complementare e aiutò Keith nella ultimazione dell'opera, quell'universo di colori e movimento che ancora oggi è possibile ammirare quando si passa dalla zona.

**In sostanza tu e altri ballavate mentre Keith Haring dipingeva *Tuttomondo*.**

Sì, un connubio davvero interessante. Del resto, anche le differenze tra le culture erano un elemento di stimolo. Haring era appena arrivato da New York e noi – incluso coloro che seguivano da vicino la scena – avevamo un background diverso da quello statunitense del periodo, contaminato e afroamericano. Ciononostante qui la breakdance era già presente e lui si dimostrò enormemente attratto dalla forma di contorsione fisica, artistica che eseguivamo mentre progettava e si avvicinava all'opera. Così nacque la fusione tra aree e discipline, un qualcosa di mentale – io non parlavo inglese – eppure stretto. Ci siamo ritrovati in contatto artistico e allineati su ciò che sarebbe stata la jam da eseguire; skater, musica e individui che dipingevano, coloravano l'interno dei corpi danzanti tratteggiati sulla parete da Haring. Ogni elemento attorno a noi contaminato, interconnesso e dinamico.

**D'altronde lo stile di Haring prendeva spunto in modo chiaro dalla danza. Dalla strada e dai suoi ritmi, no?**

In alcune interviste si riporta che Haring ascoltasse tantissima classica ma, al tempo del nostro incontro, giravano i Public Enemy in uno di quegli stereo a cassetta e quando

mi vide venne immediatamente a presentarsi. Allora scattammo la foto che ci ritrae assieme. L'idea del connubio, dell'happening nacque all'istante in lui e nelle persone che come me – io con un bus da Firenze – erano arrivate a Pisa. Avevo diciassette-diciotto anni.

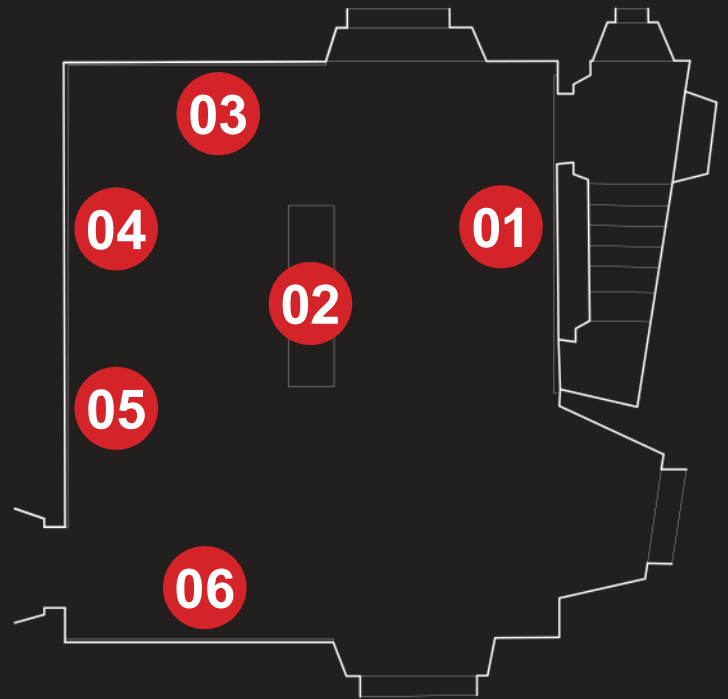
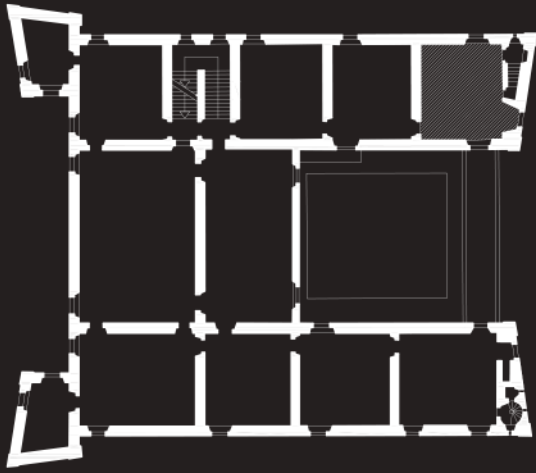
**Posso solo immaginare l'elettricità del momento, ai piedi di *Tuttomondo* che prendeva vita e con Haring lì sopra a dipingere. Un atto personalissimo ma in stretto contatto con il tessuto urbano sotto, con la città che stava ospitandolo.**

Già. Lui invitava tutti a ballare, c'erano molte persone. Ragazzini appassionati di hip hop e graffiti ma anche semplici passanti. Si dice che uno degli uomini rappresentati a danzare sia io (adesso ho perso i capelli dunque, riguardando le figure stondate di Haring nate nel 1989, si può dire che fosse un futurista). Ad ogni modo è certo che nella sua testa l'ispirazione per il murales provenisse anche da chi come me ballava ai piedi della parete; e fa piacere, in un contesto valutato molti milioni e noto ovunque al mondo. Sì, Pisa era incredibile in quei giorni.

**A distanza di trent'anni da quella estate del 1989, la stagione del tuo incontro con Haring, cosa ti è rimasto dentro?**

Mi ha colpito la sua umiltà; non è frequente che gli artisti importanti si pongano in modo diretto con coloro che devono fruire dell'arte prodotta, che li ascoltino e li capiscano. Il ballo è una cosa molto complessa, può essere di difficile lettura però era come se comprendesse la dinamica dei nostri movimenti. Ripeto, non parlavo inglese tuttavia l'interconnessione tra noi avveniva in modo totale attraverso la danza. Non un'espressione vocale quanto corporale.

Per l'altro ai tempi la street dance veniva eseguita direttamente sul manto stradale, in terra, ed era durissima. Comunque continuavamo con le performance e Keith metteva la musica mentre dipingeva, faceva quasi il DJ per chi arrivava. Quindi – e lo si può intuire anche nei video che sono rimasti dell'evento – è come se dal murales l'importanza traslasse sul contesto in esteso, in un'ottica di scambio costante tra artista e realtà circostante (inoltre faceva colorare ad altri l'interno degli uomini nel murales. Storia rara: chi è oggi un pittore che ti fa colorare l'opera cui sta lavorando? Keith Haring era sul serio avanti come mentalità e concetti.) Ora lo skate e la breakdance stanno divenendo discipline olimpiche, ed è bello. Ma tutto è originato ed esploso in quegli anni. Un momento bellissimo e importante; ecco perché le persone continuano a tramandare questa forma d'arte.



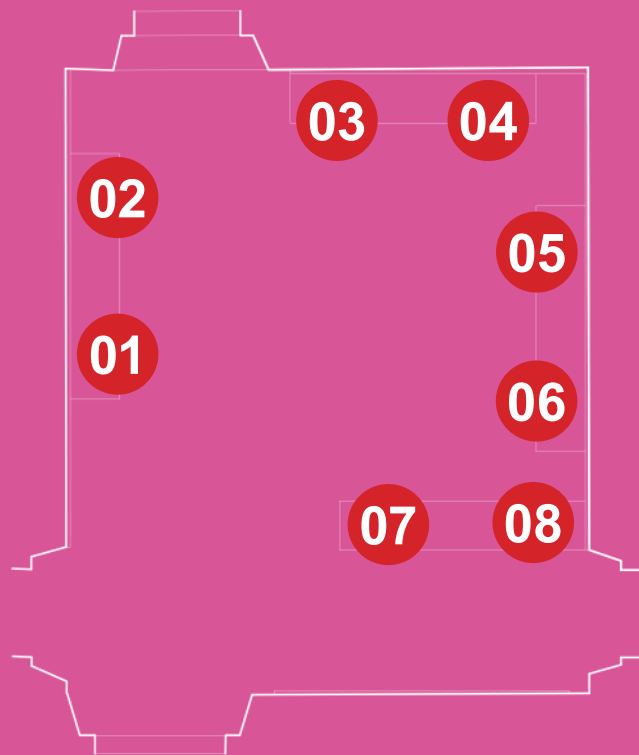
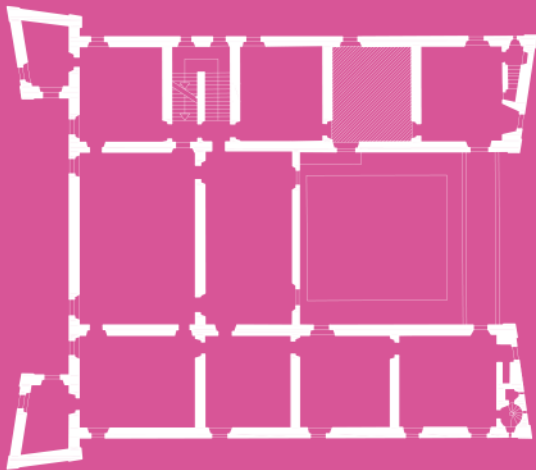
## SALA 07

- 01. Keith Haring
- 02. Keith Haring Pisa '89,  
"Tuttomondo"
- 03. Outfit tribù metropolitane
- 04. Vinili originali con art cover
- 05. Massimo Giacon: 7 tavole  
originali Skiantos
- 06. Selezione dischi in vinile iconici

# QUOTE ROSA: MAGHETTE, RIVISTE, CARTOLERIA E DESIGN DEL QUOTIDIANO

Gli eroi di azione, protagonisti di film e telefilm americani, come all'epoca si suolevano chiamare le serie tv, ed i piloti dei Super Robot, assieme ai grandi protagonisti dello sport, forniscono un sicuro role model per i maschietti, nel mondo dell'intrattenimento per l'infanzia.

Per le femminucce sono altre però le eroine, a volte moderne Giovanna D'Arco, talvolta invece curatrici o custodi del focolare, con vite burrascose, come le protagoniste delle telenovelas e delle soap opera, di cui mamme e nonne fanno incetta, sulle medesime emittenti televisive e dove le famiglie sognano anche su carta stampata di vincere favolosi montepremi in gettoni d'oro od oggetti di lusso. Il prodotto da cartoleria, così come quello per la casa, diventa anch'esso icona, infiltrandosi sempre più nel vissuto quotidiano familiare.



## SALA 08

### 01. Candy Candy e Lallabel

A parete: CEL originale di Lallabel

### 02. L'incantevole Creamy

A parete: CEL originali Posi e Nega

### 03. Magica Emy

A parete: CEL originale di "Bia, la sfida della magia"

### 04. Mix personaggi iconici: Memole, Hello Spank, Ape Maia, Heidi, Ape Magà, Lamù, Lady Oscar

A parete: CEL originali di Lamù e Spank

### 05. "Giornalini" e sorpresine: Mulino Bianco, "Più", "Topolino", "Corriere dei Piccoli"

A parete: Album in vinile originali di Dirty Pair e Indietro Tutta

### 06. Prodotti di largo consumo e concorsi a premi: Pennarelli gnomi, librocassetta PAL, portafogli Invicta, Spilla Epcot Center, Spilla ecologista, Postalmarket, tagliandi concorsi, Teo Teocoli con Sabrina Salerno alla Renault, Crystal Ball, Paperino's, Figurina Fiorucci, teschio a carica, Nesquik sorpresina a carica, Carte Quartetto- Top Trump, gioco da tavolo BIS

A parete: insegna originale luminosa Sammontana

### 07. Barbie rock

### 08. Mio Mini Pony e Iridella + Poochie

# DESIGN OTTANTA

Il più grande storico del '900, il francese Marc Bloch, ha introdotto un concetto fondamentale nello studio dei fenomeni sociali, quello della “lunga durata”, ovvero accanto agli eventi, mettere al centro dell’analisi storica i movimenti culturali e artistici che superano gli anni e quindi i decenni, per penetrare profondamente nella vita di tutti i giorni, resistendo oltre i confini della periodizzazione.

Credo che questo sia il significato fondamentale della mostra ospitata nel Palazzo Mediceo di Seravezza e, in particolare, di questa sezione, dedicata al design e in generale agli oggetti della nostra vita quotidiana e ai movimenti culturali, nei quali gli anni '80 si mostrano non tanto attraverso i singoli fatti, ma con l’attenzione rivolta verso ciò che Bloch definisce con il termine di “lunga durata”: oltre il proprio tempo per diventare modelli resistenti al consumo.

Ai lati, alcuni oggetti, selezionati dalla giurie internazionali del premio più importante al mondo, dedicato al design industriale, il Compasso d’Oro, nato nel 1954, organizzato dall’ADI (Associazione per il Design Industriale), alla parete una serie di immagini e di manifesti che hanno costituito il contesto culturale degli anni'80; le riviste *Alfabeta*, tra i direttori Umberto Eco, e *La Gola*, da cui è nato e si è sviluppato il movimento Slow Food, il Festival Milano Poesia, dove i premi Nobel incontravano i giovani talenti, tutti progetti pensati e realizzati da Gianni Sassi, una figura indimenticabile per la cultura del nostro paese.

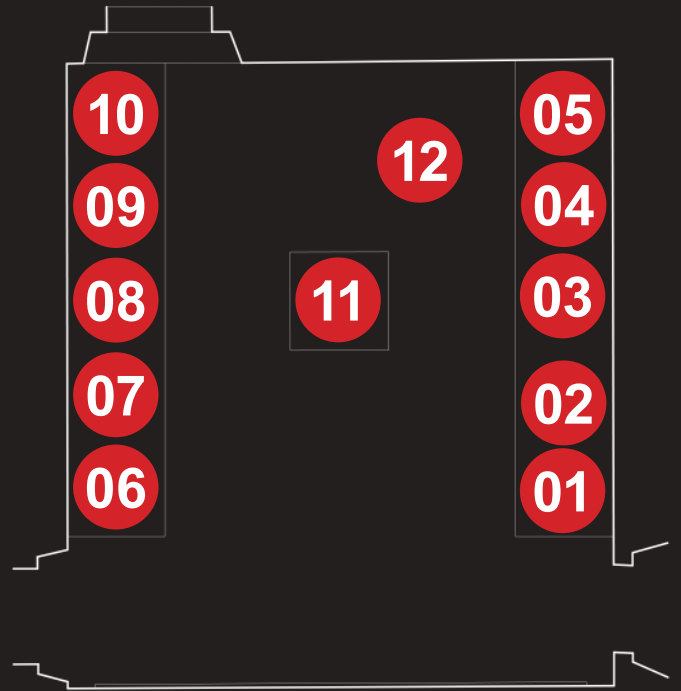
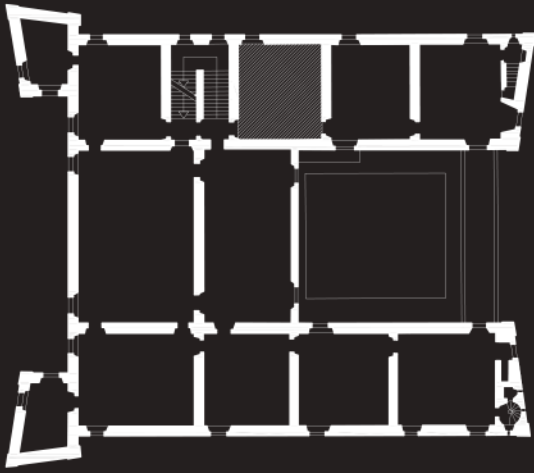
Dallo sfondo ci guardano due manifesti di Oliviero Toscani, amico e compagno di avventure progettuali di Elio Fiorucci, il nostro Duchamp della moda che ha rivoluzionato con il suo sguardo il modo di abitare il corpo, nel segno di andare oltre le convenzioni e i linguaggi della tradizione. Questi sono per



noi gli anni '80 che superano i limiti di un decennio per radicarsi nella profondità di una storia che supera la cronaca; come una sorta di invenzione onirica, aleggia su tutto la poltrona Proust di Alessandro Mendini, qui nella sua versione originale, dipinta dallo stesso autore: una vera e propria invenzione poetica, a dimostrazione che è sempre possibile reinventare qualsiasi oggetto, a patto di mettere al centro un punto di vista inedito che parla al cuore oltre che alla ragione.

Come scriveva Walter Gropius, il fondatore del Bauhaus, “gli specialisti sono persone che ripetono sempre gli stessi errori”. Ecco forse non c'è riflessione migliore per definire gli anni '80: appartengono alla “lunga durata” della storia e sono ancora con noi.

Aldo Colonetti, curatore  
con la collaborazione di  
Alessandra Fontaneto, Conservatore Collezione Compasso d'Oro.



## SALA 09

Selezione ADI, compasso d'oro

### 01. Cobra

Apparecchio telefonico  
Pasqui e Pasini Associati  
Italtel Telematica  
Premio Compasso d'Oro, 1987

### 02. Impronta Z 700

Zainetto  
Makio Hasuike  
MH Way  
Menzione d'onore, 1987

### 03. Tonia

Sedia  
Enzo Mari  
Zanotta  
Premio Compasso d'Oro, 1987

### 4.4870

Sedia sovrapponibile  
Anna Castelli Ferrieri  
Kartell  
Premio Compasso d'Oro, 1987

### 5. Vertebra

Sedie per comunità e ufficio  
Emilio Ambasz, Giancarlo Piretti  
Castelli  
Premio Compasso d'Oro, 1981

### 6. Allunaggio

Sedile per esterni  
Achille e Pier Giacomo Castiglioni  
Zanotta  
Menzione d'onore, 1981

### 7. Tolomeo

Michele De Lucchi, Giancarlo Fassina  
Artemide  
Premio Compasso d'Oro, 1987

### 8. Nena

Poltroncina pieghevole  
Richard Sapper  
B&B Italia  
Menzione d'onore, 1987

### 9. Berenice D12

Lampade articolate da tavolo, parete, terra  
Paolo Rizzatto e Alberto Meda  
Luceplan  
Menzione d'onore, 1987

### 10. Cumano

Tavolino  
Achille Castiglioni  
Zanotta  
Menzione d'onore, 1981

### 11. Poltrona di Proust

Poltrona con struttura in legno intagliato e tessuto dipinti a mano, 1978-1987  
Originale  
Courtesy Archivio Alessandro Mendini

### 12. Titania D 17

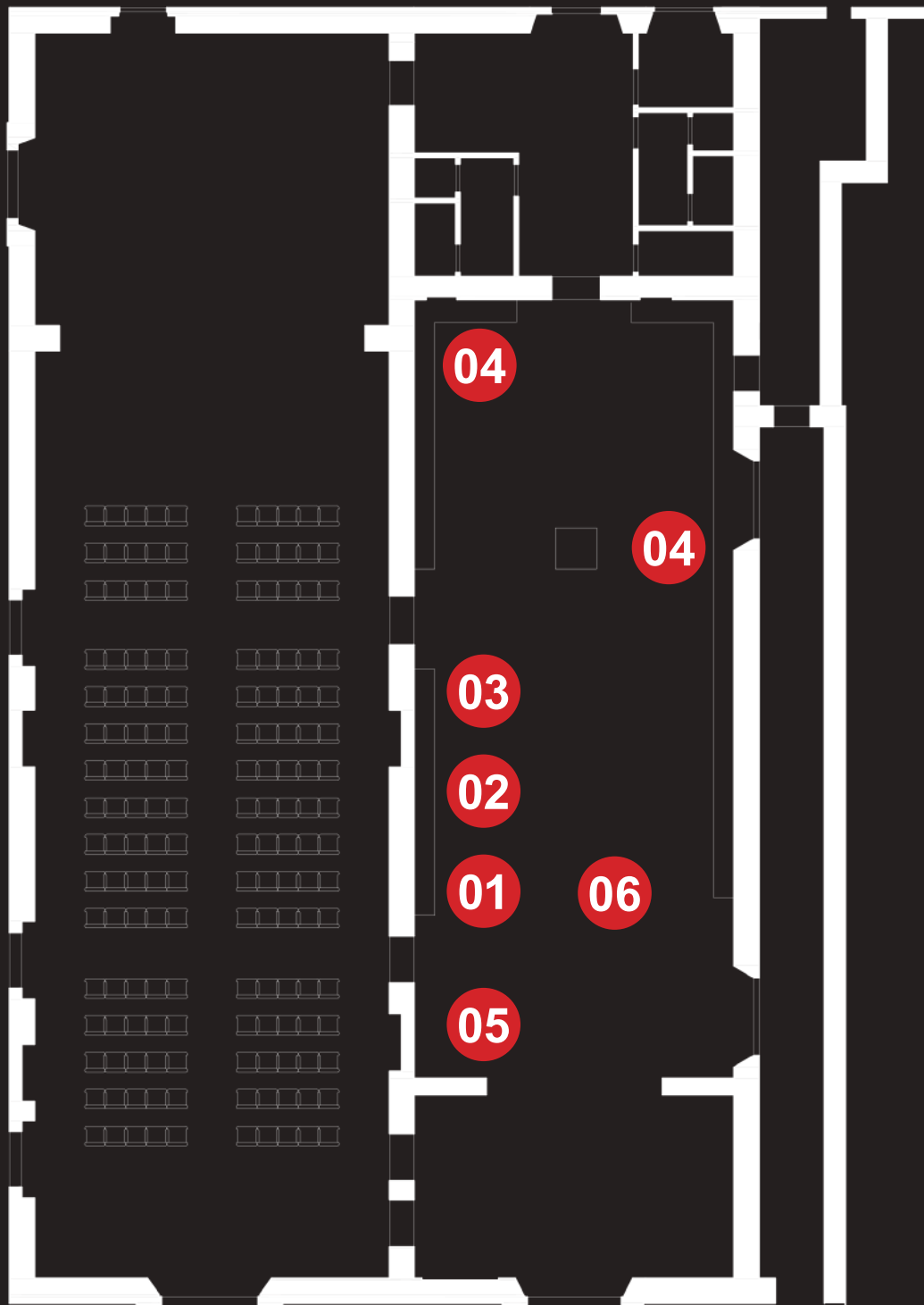
Lampada a sospensione  
Alberto Meda e Paolo Rizzatto  
Luceplan  
Menzione d'onore, 1991

10

# IMMAGINI IN MOVIMENTO ED EROI DI CELLULOIDE

Senza dubbio la decade d'interesse presentata in questa mostra determina che il protagonista indiscusso delle sale cinematografiche sia il cinema americano, con una Hollywood ancora potente, distribuita in ogni angolo del globo. L'assertivo eroe di azione assurge a paradigma di molti altri tipi di cinematografia, compresa quella fantastica, in uno scenario dove le nuove tendenze di fine anni Settanta si confermano come trend popolari.

Le pellicole di genere si impogono come blockbuster: Fantascienza, Fantasy e Horror non sono più considerati film di serie B ma veri e propri kolossal che investono gran parte del capitale in effetti speciali realizzati a mano, prima che la CGI rubasse la scena al prop-making e agli animatroni. Le commedie rappresentano l'altro lato del cielo, che permette alle persone di sognare e ridere con una leggerezza ancora ingenua, prima delle grosse crisi finanziarie che affliggeranno le decadi a venire.



## SALA 10

1. Cabinato Star Wars
2. Vetrina 1: giocattoli e merchandising di "Guerre Stellari"
3. Vetrina 2: giocattoli vari di "E.T.", "Indiana Jones", "Terminator", "Gremlins"
4. Manifesti originali cinematografici
5. DMC Delorean
6. Diorama Hill Valley

PRODUZIONE:

**FONDAZIONE  
TERRE MEDICEE**

**FLORENCE  
TOY  
MUSEUM**

COL PATROCINIO DI:



**CITTÀ DI SERAVEZZA**  
Terra Medicea - Città del marmo  
Medaglia d'Argento al Merito Civile



**Versilia**

**SINDACO:**  
Lorenzo Alessandrini

**FONDAZIONE TERRE MEDICEE:**

*Presidente*  
Attilio Bindi  
*Vicepresidente*  
Lorenzo Verona  
*Direttore*  
Davide Monaco  
*Consiglieri*  
Nicolò Biagi  
Paolo Carli  
Massimo Landi  
*Segreteria*  
Debora Simonelli  
*Amministrazione*  
Alberto Cinelli

**A CURA DI**  
Francesco Ristori  
**DA UN' IDEA DI**  
Davide Monaco

**DIRETTRICE DI  
PRODUZIONE:**  
Monica Manetti

**DIREZIONE ARTISTICA  
& GRAPHIC DESIGN:**  
Francesco Ristori

**ALLESTIMENTI:**  
Fabio Bonanomi  
Graphic Blaster  
Magazzini Bracchi  
Plexywood

**COMITATO SCIENTIFICO:**

Aldo Colonetti  
Fabio Viola  
Gabriele Merlini  
Franca Zoli  
Carlo Savorelli  
Marino Bartoletti  
Fabio Viola  
Andrea Lasi  
Matteo Ostolani  
Lorenzo Santoni  
Enrico Valentini  
Dayana Rusciano  
Piero Fragola  
Alessandra Fontaneto  
Lucia Marcantoni  
Fabio Sauda  
Christian Colombo  
Matteo Brandi  
Antonio Nati  
Alessandro Piccini  
Giuseppe Di Bernardo  
Niccolò Ferrarese  
Lapo Ferrarese  
Dario Migliorini  
Alessio Natucci  
Laura Canapini  
Daniele Fallani  
Luca Miniati  
Giovanna Bacci  
Paolo Moretti  
Paolo Bolognesi  
Roberto Arisio  
Michael Guttman  
Enrico Tagliaferri  
Giovanni Pirelli  
Mauro Brolis  
Davide Monaco

**UFFICIO STAMPA:**  
Rosì Fontana  
Press & Public Relations

**TRASPORTI:**  
Trasporti Albani  
Be.Ma. noleggi  
Liguigli &  
International  
Firenze  
OTIM Spa

**COMUNICAZIONE:**  
Biznes Web Agency  
Barbara Cardini Fotografa

**PARTNER:**  
Arcade Story  
Radio Mitology  
Artevinile  
Il Cinema su carta di Mauro  
ADI Museum  
Museo del Calcio  
Museo del Ghisallo  
Associazione Due Agosto  
Corriere della Sera  
Gazzetta dello Sport  
Rai Teche  
I Giochi di Alice  
Tokyo Tiger  
Audioguide Firenze  
Pro-loco Seravezza  
Cinema Arsenale Pisa

**INFO:**  
*Fondazione Terre Medicee*  
[www.palazzomediceo.it](http://www.palazzomediceo.it)  
[www.terremedicee.it](http://www.terremedicee.it)

*Florence Toy Museum*  
[www.florence-toy-museum.com](http://www.florence-toy-museum.com)

Un ringraziamento speciale a tutti i Volontari della Cultura,  
agli insegnanti e alunni del corso IPSIA - ISI Marconi di Seravezza

COL CONTRIBUTO DI:



