



non-mostra/omaggio

OTTANTA NOSTALGIA

I mitici Ottanta tra tormentoni, successi, moda, cartoni e fumetti

20 maggio – 1° ottobre 2017
(chiusa in agosto)

WOW SPAZIO FUMETTO
Museo del Fumetto, dell'Illustrazione e dell'Immagine animata di
Milano
Viale Campania 12 - Milano

Info: 02 49524744/45 - www.museowow.it - Ingresso intero 5 euro, ridotto 3 euro
Orario: da martedì a venerdì, ore 15.00-19.00; sabato e domenica, ore 15.00-20.00. Lunedì chiuso
(agosto chiuso)

WOW Spazio Fumetto – Museo del Fumetto, dell'Illustrazione e dell'Immagine animata di Milano (Viale Campania 12) dedica una non-mostra/omaggio ai mitici anni Ottanta, decennio che ha influenzato, con i suoi eccessi e le sue mode, i nuovi quarantenni e che sta vivendo in questo periodo un'autentica (ri)scoperta anche da parte delle nuove generazioni. Giochi, giornali, dischi, manifesti cinematografici, modellini, fumetti, giochi in scatola, memorabilia, videogames e tutto quello che rese, nel bene e nel male, quel magico decennio indimenticabile vengono esposti in un percorso cronologico che vuole rapire la memoria del visitatore sulla scorta della nostalgia, ma anche aiutare chi non ha vissuto quel periodo a comprenderlo meglio e, perché no, rivalutarlo.

Nichilisti, superficiali, colorati, eccessivi, tosti, galli, entusiasmanti, pop... Comunque li si voglia definire, gli anni Ottanta sono stati un decennio incredibile. Sono stati gli anni del boom dei videogames e dei cartoni animati giapponesi, del trionfo delle tv private e delle hit parade, dei paninari e del cinema fantasy. Sono stati il decennio in cui alle otto di sera si restava incollati alla tv ad assistere impotenti all'arresto di "un uomo per bene", senza poter correre al pc per dire la propria sul primo social a portata di clic, e subito dopo dimenticare tutto gettandosi a capofitto nella

leggerezza di programmi ricolmi di luci, pupazzi e paillettes. Sono stati il decennio in cui sono cresciuti i papà e le mamme di oggi, un'epoca di cui stiamo vivendo una forte mitizzazione che, sull'onda della nostalgia, porta anche chi non li ha vissuti a volerli scoprire e indagare. Per questo motivo WOW Spazio Fumetto – Museo del Fumetto di Milano (Viale Campania 12) raccoglie la richiesta di molti visitatori ed allestisce una “non-mostra” dedicata proprio a quel decennio: una “non-mostra” perché **OTTANTA NOSTALGIA**, visitabile dal 20 maggio al 1° ottobre (chiuso ad agosto), come si può facilmente intuire dal titolo, e dalla coloratissima locandina disegnata appositamente da **Claudio Sciarrone**, non intende proporre un autentico approfondimento storico-sociologico-culturale di uno dei decenni più controversi della seconda metà del Novecento, ma solo un viaggio divertente alla (ri)scoperta di passioni, icone e simboli che ci hanno aiutato a crescere. Per tutta la durata della mostra saranno organizzate visite guidate e incontri con proiezioni, musica, videogames e ospiti.

Grazie all'esposizione di **autentici cimeli provenienti** da collezioni private e dall'archivio della Fondazione Franco Fossati, sarà possibile passeggiare di anno in anno approfondendo gli aspetti più singolari del periodo 1980-1989. Tra un'icona e l'altra, tra un **cubo di Rubik** (con 100 milioni di pezzi venduti nel solo 1982) e un **walkman** (con tanto di musicassetta con penna bic utilizzata per riavvolgere il nastro senza consumare le batterie), **grandi pannelli dedicati ad ogni anno** propongono approfondimenti su **fatti di cronaca** (dalla tragedia di Vermicino all'attentato a Giovanni Paolo II, da Ustica a Bologna, dall'arresto di Tortora alla caduta del muro di Berlino, da Chernobyl alla morte di Enrico Berlinguer) e di **costume** (dal matrimonio di Lady Diana ai Mondiali dell'82), parlando anche di **cinema e musica**. Per ogni anno si possono ammirare testimonianze importanti tra **giocattoli, console di videogames, pagine di giornali, dischi, manifesti e locandine cinematografiche originali, riviste, tavole originali di fumetti, giochi da tavolo, modellini, robot e tante altre sorprese.**

Molto spazio è dedicato alle **serie animate** con l'esposizione di **rodovetri originali** delle serie più amate provenienti dalla collezione di Simone Caradonna, vere protagoniste del decennio con l'invasione dal Giappone sulle neonate tv private. Per mettere ordine in un universo vastissimo i cartoni sono rigorosamente suddivisi nelle canoniche categorie “senza famiglia” (chissà perché nelle serie nipponiche andava tanto di moda rimanere senza genitori, a partire da Candy Candy fino a Remì e Spank), “sportivi” (Jenny la tennista, Mimì, Mila e Shiro e due cuori nella pallavolo, Holly e Benji), “maghette” (Bia, Creamy, Lamù, Emi), fino agli immancabili robottoni (da Goldrake, il primo ad arrivare in Italia, a Mazinga, da Daltanious a Daitarn 3 e Gundam), senza ovviamente dimenticare autentici protagonisti dei pomeriggi come Lady Oscar o i Puffi, con le immancabili sigle cantate dai Cavalieri del Re e Cristina D'Avena. All'inizio degli anni Ottanta gli anime giapponesi diventano protagonisti, loro malgrado, di una lunga polemica. Mentre i bambini vorrebbero vedere cartoni a ogni ora del giorno, genitori, insegnanti e persino politici li considerano violenti e diseducativi, responsabili delle peggiori nefandezze e pure disegnati male, oltre che “fatti con il computer” come si poteva leggere spessissimo su giornali e riviste di quegli anni. Gli eroi dei cartoni diventano i campioni dell'immancabile gara di ascolti contesa tra **Bim Bum Bam**, lo storico programma per ragazzi targato Mediaset (all'epoca Fininvest), che lanciò un giovanissimo Paolo Bonolis, e **Big**, il programma antagonista targato Rai.

E proprio la TV svolge un ruolo importantissimo: provenienti dalla collezione privata di Carlo Emanuele Lanzavecchia si possono ammirare i **giochi da tavolo più popolari** ispirati proprio ai programmi con maggior ascolto, da “Il pranzo è servito” (cult condotto da Corrado) a “Bis” (con Mike Bongiorno), ma anche vere e proprie chicche come il gioco e il flipper ispirato al programma “Help” condotto da Stefano Santospago e Fabrizia Carminati. Ai giochi da tavolo, vera e propria moda degli Ottanta, è dedicato molto spazio con l'esposizione di classici indimenticati come Brivido (la casa stregata con il teschio bianco che rotolando dalla torre centrale decideva il destino dei giocatori), Indovina chi?, Forza 4, L'allegro chirurgo e Cluedo.

Gli Ottanta sono anche gli anni del grande boom dei **videogiochi**: spopolano le sale giochi e nelle case arrivano le prime console da collegare al televisore, con autentici must come Pac-Man e Donkey Kong (padre del futuro Super Mario). Grazie alla collaborazione di VideoGame Mermorabilia in mostra si potranno vedere le console più famose, dal mitico Nintendo NES all'alternativo Sega Master System, con uno scontro diretto sul campo da tra Sinclair ZX Spectrum e Commodore 64. Non mancherà poi un vero coin-op, cioè un videogioco da sala originale, uno di quelli in cui migliaia di ragazzi hanno sperperato la paghetta in gettoni.

Gli anni Ottanta sono stati anche invasi anche da tantissimi **giocattoli**, sia per i maschietti che per le femminucce. Grazie alla collezione di Massimo Combi in mostra ci saranno i miti Masters of The Universe, i Transformers, i GI Joe, oltre alla Barbie, i Popples e i Mio Mini Pony. Per i bambini più creativi, desiderosi di costruire e inventare, c'erano invece i LEGO e i Playmobil, protagonisti di uno dei tanti "scontri" generazionali che hanno caratterizzato il decennio.

Il **cinema**, con il grande trionfo di Steven Spielberg dall'estero e dei comici nostrani in patria, sarà rappresentato da **manifesti e locandine originali** scelte seguendo le classifiche italiane e straniere di ogni anno: dagli USA spopolano Indiana Jones, ET (ma anche il poetico Brisby e il segreto di NIMH), I Goonies, Ritorno al Futuro, Ghostbusters e in patria esplodono Adriano Celentano, la coppia Benigni/Troisi, Francesco Nuti e gli episodi con i comici della tv. In **TV** si guarda "Drive In", si impazzisce per "Dallas" ma in libreria spopola "Il nome della rosa". Così la **musica**, con le immancabili hit parade che vedono artisti di fama mondiale come Madonna e i Duran Duran battercela con le sigle dei cartoni animati più in voga cantate da I Cavalieri del Re e Cristina D'Avena, "Il ballo del qua qua" di Romina Power o le sigle dei programmi tv cantate da Gigi Sabani e Heather Parisi.

Al centro del decennio, e quindi della mostra, quell'incredibile 1986 che per il **fumetto** si rivela fondamentale: negli Stati Uniti escono "Watchmen" e "Il ritorno del Cavaliere Oscuro", che cambiano per sempre la figura del supereroe, dando vita a un'interpretazione dei personaggi che ancora adesso influenza i tanti film dedicati al mondo degli eroi in calzamaglia. Ma il 1986 è anche l'anno di Dylan Dog, che arriva in edicola rivoluzionando il fumetto italiano. Nel giro di pochi anni l'Indagatore dell'Incubo, con il volto ispirato all'attore Rupert Everett, arriva a vendere centinaia di migliaia di copie, superando persino per qualche tempo il mitico Tex. Forse però Dylan Dog non sarebbe nato senza l'arrivo, nel 1982, di Martin Mystère, la prima rivoluzione in casa Bonelli. È il primo tentativo della casa editrice di staccarsi dai generi più tradizionali (l'avventura e il western) per avvicinarsi alla fantascienza, al mistero (con Martin Mystère) e all'horror con Dylan Dog.

Dopo avere iniziato a lavorare nel 1977 su AlterAlter (Le straordinarie avventure di Pentothal) negli anni Ottanta esplose anche il talento di Andrea Paziienza, che crea in questi anni i suoi personaggi più amati, tra cui Zanardi, collaborando con testate come Frigidaire. Sono anni in cui il fumetto si apre agli autori e in cui rinascono le riviste, sull'esempio del mercato francese. Al fumetto d'avventura è dedicata Corto Maltese (1983) sulle cui pagine arrivano i rivoluzionari Watchmen e Il ritorno del Cavaliere Oscuro. Arrivano in Italia anche le riviste francesi Pilot e Metal Hurlant ma ci sono anche L'eternauta, 1984, Comic Art e Orient Express. C'è spazio anche per la satira: nel 1980 nasce Totem, mentre dall'86 all'88 l'Unità pubblica un inserto umoristico chiamato Tango, ideato da Sergio Staino, proprio negli stessi anni in cui Bobo arriva in tv nel Drive In.

Non può poi mancare un focus dedicato ai **Paninari**, autentico fenomeno di costume che travolse i ragazzi degli Ottanta imponendo vestiario e slang: in mostra si potrà ammirare un'accurata ricostruzione dell'abbigliamento tipico del vero "gallo" e numeri originali della rivista a fumetti Il paninaro, vera Bibbia del movimento che arrivò a vendere oltre un milione di copie generando numerose imitazioni.

Luigi F. Bona, direttore di WOW Spazio Fumetto dichiara: “Dopo il grande successo della mostra dedicata a “I Promessi Sposi” così come ce li hanno raccontati il fumetto e l’illustrazione d’autore, abbiamo deciso di mettere in programma questa non-mostra, come ci piace chiamarla, per accogliere una richiesta che da un paio d’anni ci arriva dal nostro pubblico. Gli anni Ottanta, anche se per ragioni anagrafiche li ho vissuti da uomo adulto, sono stati formativi per quella che oggi è la generazione dei papà e delle mamme che portano i suoi bambini al Museo. Stiamo vivendo un periodo in cui molti programmi televisivi e pagine internet ne ripropongono i protagonisti, le serie tv, le popolarissime serie animate e le icone di costume. Come Museo del Fumetto, frequentatissimo da pubblici di tutte le età, non potevamo restare indifferenti a una richiesta tanto pressante e abbiamo quindi deciso di dedicare la programmazione estiva a un argomento divertente e leggero... con qualche piccola nota di riflessione”.

Ufficio stampa WOW Spazio Fumetto
Enrico Ercole 349/5422273