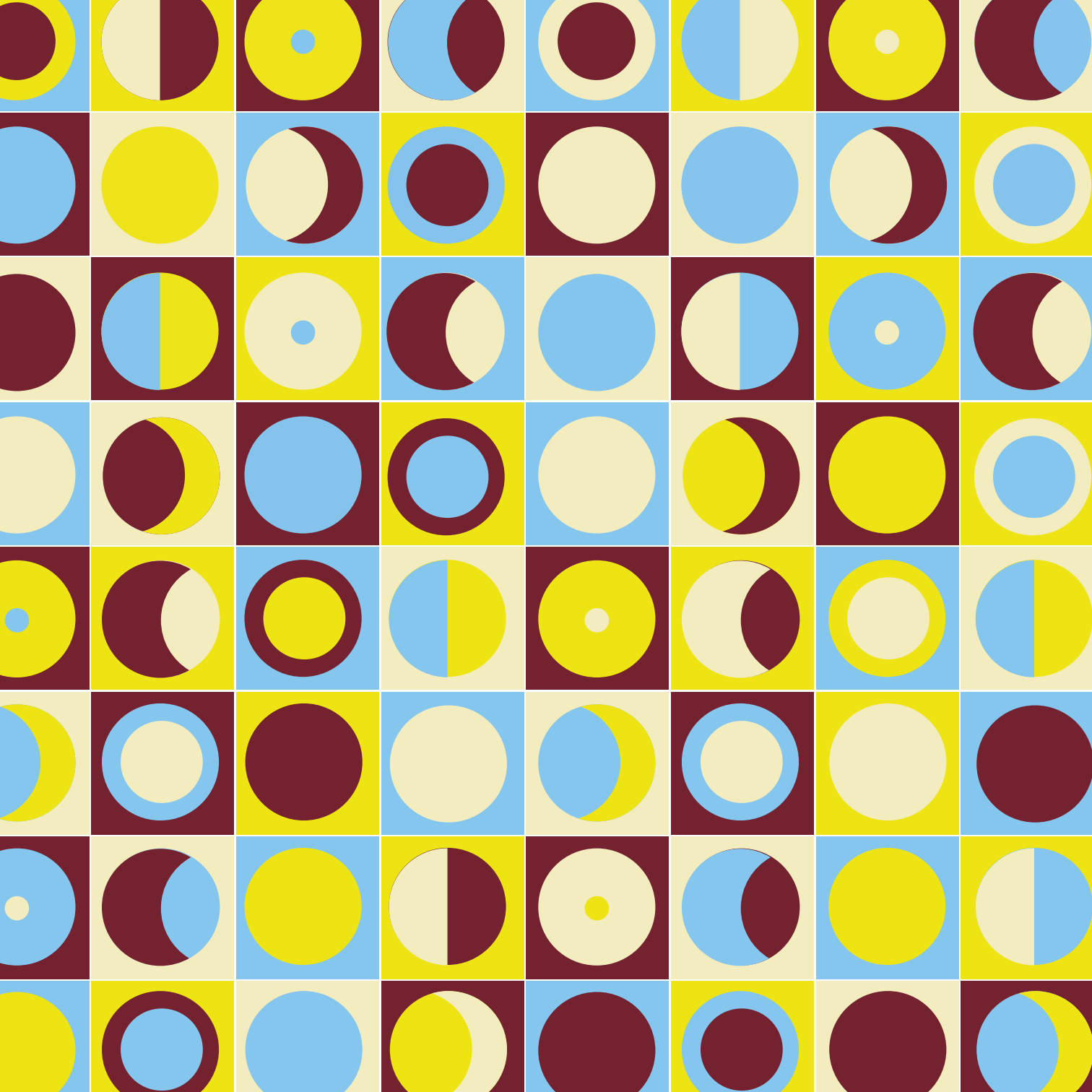
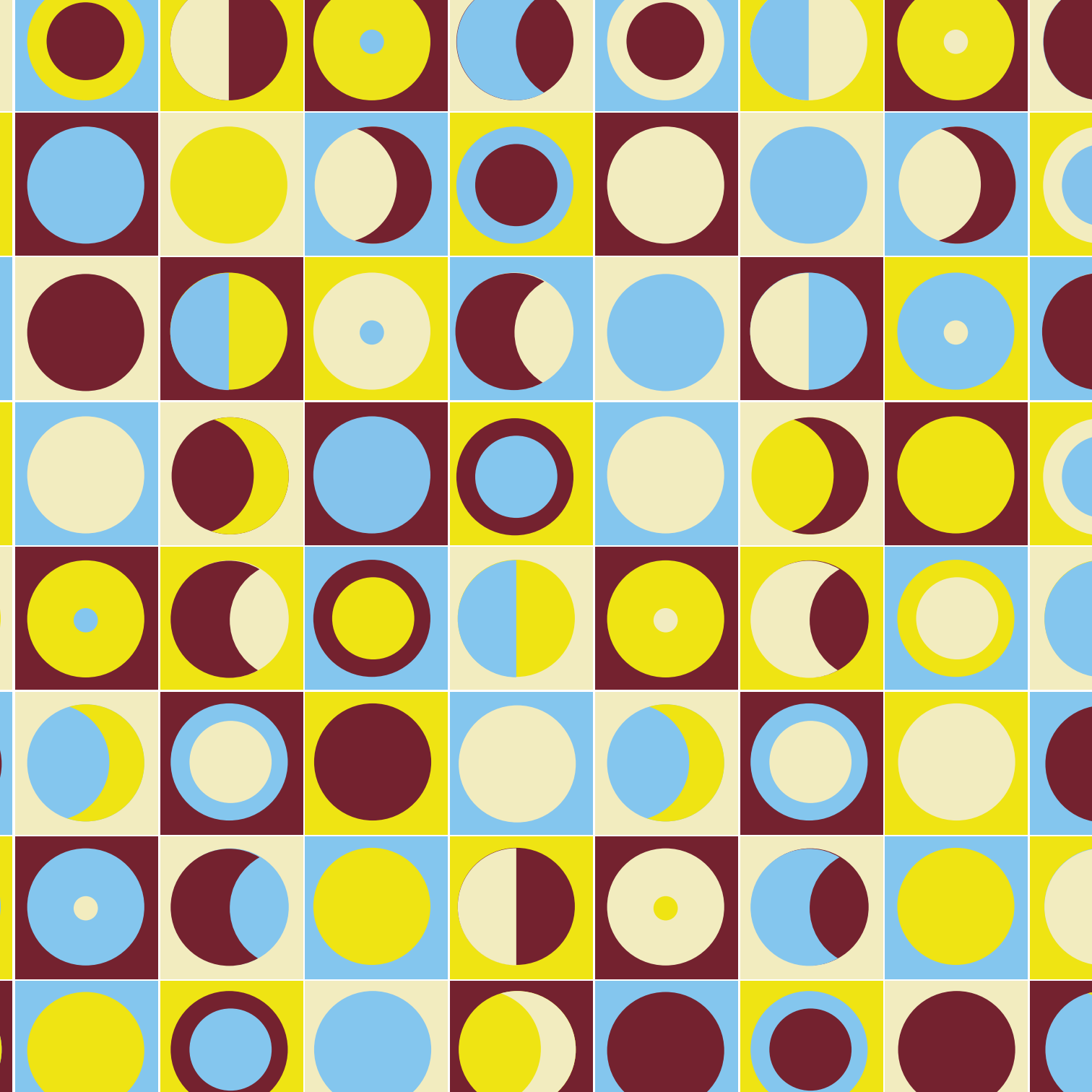




Arte Zoom

MAGAZINE





Hanno partecipato alla realizzazione di questo  
numero di Arte Zoom:

**Azzaro Ylenia**

**Incarbona Chiara**

**Leo Ludovica**

**Mandaglio Italia**

**Paone Francesca**

**Paone Jessica**

**Paone Maria Cristina**

**Questi contenuti non costituiscono una  
testata giornalistica, gli aggiornamenti  
sono periodici e casuali e si rigetta ogni  
responsabilità sulla veridicità o meno  
delle notizie.**



# LE C I D N I

TERZA TAPPA:  
GLI ANNI '70 8

SFOGLIANDO GLI ANNI '70  
L'AFFAIRE MORO:  
IL CASO CHE  
RICORDEREMO  
PER SEMPRE 10

*STAYIN' ALIVE* -  
BEE GEES 14

L'ARTE  
DELL'ILLUSIONE  
VISIVA 17

ALEX E IL BUON  
VECCHIO  
LUDOVICO  
VAN - ARANCIA  
MECCANICA 20

DISCO MUSIC,  
BUMP  
E HUSTLE  
DANCE 28

IN UN CLICK  
Luigi Ghirri 30

*CACTUS* - GUFAM 34

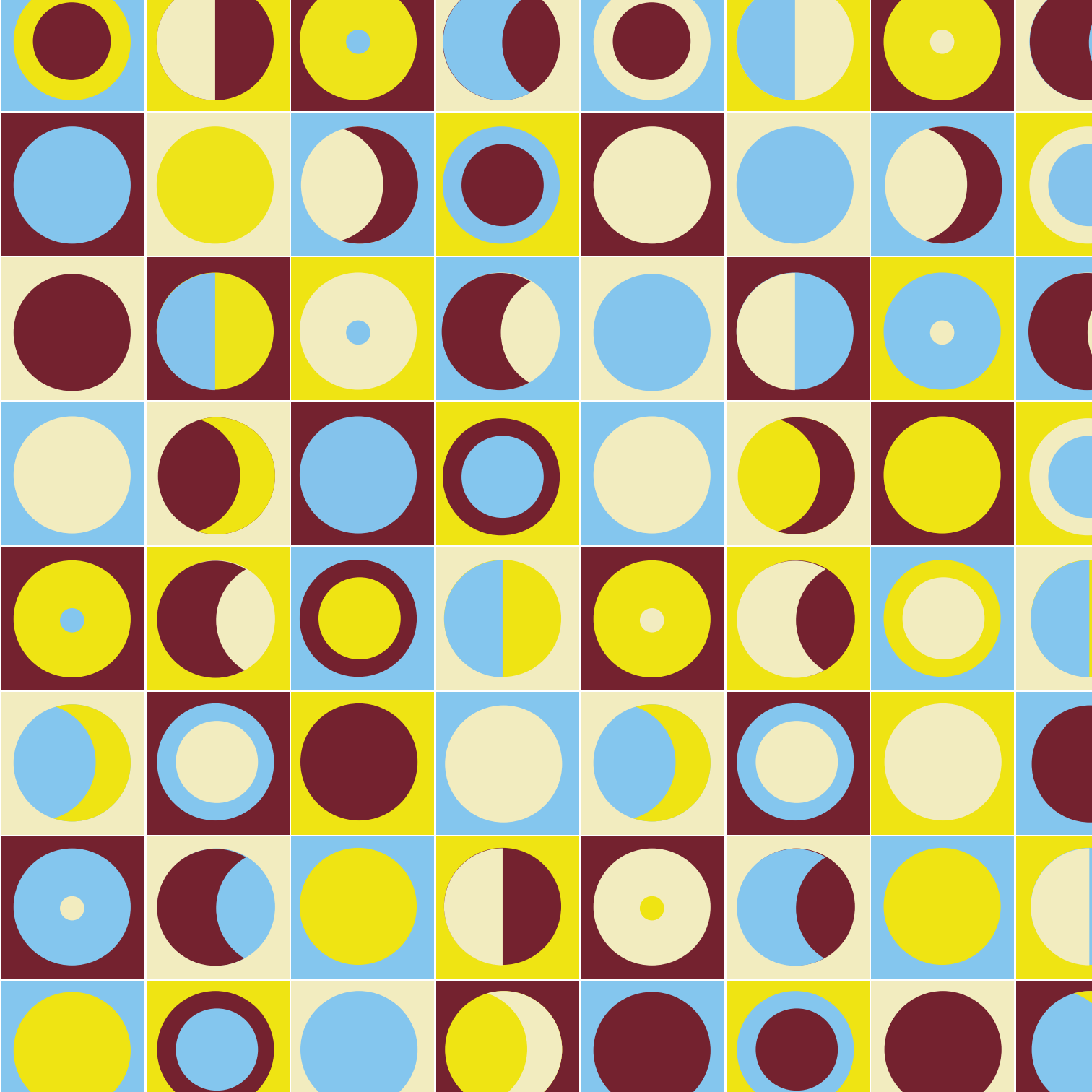
ESPLOSIONE  
ANNI '70 36

VITO ACCONCI 38

VIDEOGIOCO  
ARCADE:  
PAC-MAN 41

BIBLIOGRAFIA 42

TITOLI DI CODA 44



# TERZA TAPPA: GLI ANNI SETTANTA

**“TIIN TIIN: siamo giunti alla fermata anni ‘70, scendere prego!”**

Entriamo nel decennio in cui **The Beatles** regalano il loro ultimo album prima di sciogliersi dal titolo *Let It Be*; in cui vedono la luce tantissimi generi come il **rock** con gruppi come **The Who**, **Queen**, **AC/DC**, **Genesis**, **Scorpions** e cantanti come **Elton John**, **David Bowie**, **Paul McCartney**.

Ancora generi come l'**heavy metal** - **Deep Purple**, **Black Sabbath**, **Led Zeppelin** - e nascono **electro**, **synth**, **dance**, **punk** e **pop**. In Italia spopolano cantanti come **De André**, **Battisti**, **Dalla**, **Zero**, **Mia Martini**, **Venditti**, **Guccini**, la **Bertè**, **Vasco**, **Pino Daniele**, **Mango** e gruppi fra cui i **Nomadi** e i **Cugini di campagna**.

Per la prima volta si concepisce l'idea moderna di discoteca e prende piede la disco music, molto apprezzata dall'opinione pubblica: come dimenticare l'enorme successo del film *La febbre del sabato sera* con John Travolta?

Vediamo **Elvis** in Aloha from Hawaii, il primo concerto trasmesso in diretta in mondovisione, prima che il re del rock lasciasse il suo pubblico per sempre. Muoiono il grande chitarrista e cantautore **Jimi**

**Hendrix**, il poeta rockstar **Jim Morrison** e l'attore **Bruce Lee**, famoso per i film sul Kung nei panni di Jackie Chan.

In campo cinematografico ricordiamo film di grande successo come il primo della saga *Star Wars*, *Lo squalo*, *Il Padrino* e più tardi *Il Padrino - parte II*, ancora *Superman*, *Rocky*, *L'esorcista*. Nel cinema italiano si affermano i film di genere poliziesco e la commedia in cui di grande rilievo sono le figure di **Lino Banfi**, **Edwige Fenech** e **Paolo Villaggio (Fantozzi)**, oltre alla coppia formata da **Spencer** e **Terence Hill**.

Iniziano ad essere trasmesse le famose **sit-com** familiari e i primi programmi televisivi specialmente negli Stati Uniti, in Italia invece nascono le prime reti televisive locali e private e, per la prima volta nel 1977, i programmi sono trasmessi non più in bianco e nero, ma a colori e nel 1979 nasce il terzo canale italiano, Rai 3.

È l'era dei videogames, fenomeno culturale di massa, e sul mercato troviamo la **Magnavox Odyssey**, la prima console per videogiochi al mondo ed i primi giochi arcade come Pong, Space Invaders, Defender, Asteroids e **Pac-Man**.

Nascono i primi computer moderni, la IBM pro-

duce i floppy disk, la Sony e la Philips inventano il **CD** (compact disc).

Sempre la Sony lancia sul mercato la prima **videocassetta** ed il primo walkman, la Philips produce il primo videoregistratore per uso domestico e vengono prodotte in larga scala le prime calcolatrici elettroniche.

Steve Jobs ed Edwin Catmull fonadano la **Pixar Animation Studios**, la prima ditta di computer grafica ad alti livelli.

Nasce la posta elettronica, nel '75 è fondata la **Microsoft**.

In Italia si trovano le prime radio e televisioni private, il movimento delle "**radio libere**" e le prime stazioni radiofoniche create dai giovani, tra cui **Radio Alice**.

Alle elezioni politiche il **PCI** vince sulla DC che post anni Quaranta era sempre stata il primo partito.

Viene riconosciuta l'obiezione di coscienza al servizio militare.

La Cina viene ammessa all'ONU a causa dello scandalo Watergate Richard Nixon, Presidente degli USA è costretto a dimettersi.

A Roma il **16 marzo '78** le **Brigate Rosse** rapiscono **Aldo Moro**, allora Presidente del Consiglio Nazionale della DC, uccidendo i cinque uomini della sua scorta.

Il **9 maggio** il suo corpo senza vita viene trovato nel bagagliaio di una **Renault 4 rossa** a metà strada tra le sedi nazionali del PCI e della DC; lo stesso giorno la mafia uccide il conduttore radiofonico **Peppino Impastato** che aveva avuto il coraggio di sfidare **Gaetano Badalamenti**.

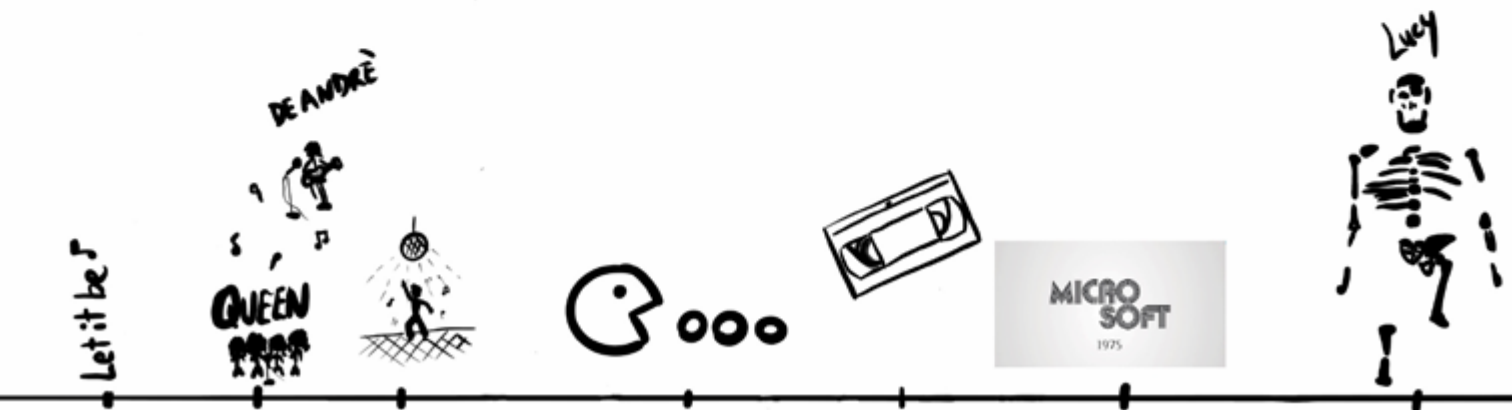
Le prime due donne Primo Ministro: **Margaret Thatcher** nel Regno Unito e **Maria de Lourdes Pintasilgo** in Portogallo.

Il virus del vaiolo è dichiarato estinto.

In Etiopia, vengono ritrovati i resti di un fossile: un esemplare femmina di **Australopithecus afarensis**, conosciuto oggi come **Lucy**.

Scendete a questa fermata, voltate pagina e approfondite la lettura con i successivi articoli.

Are you ready?



# SFOGLIANDO GLI ANNI '70

## L'AFFAIRE MORO: IL CASO CHE RICORDEREMO PER SEMPRE

*Allora lei deve comunicare alla famiglia che troveranno il corpo dell'onorevole Aldo Moro in via Catani che è la seconda traversa a destra di via delle Botteghe Oscure. Va bene?*

Questa è l'intercettazione telefonica registrata dalla polizia il 9 maggio 1978.

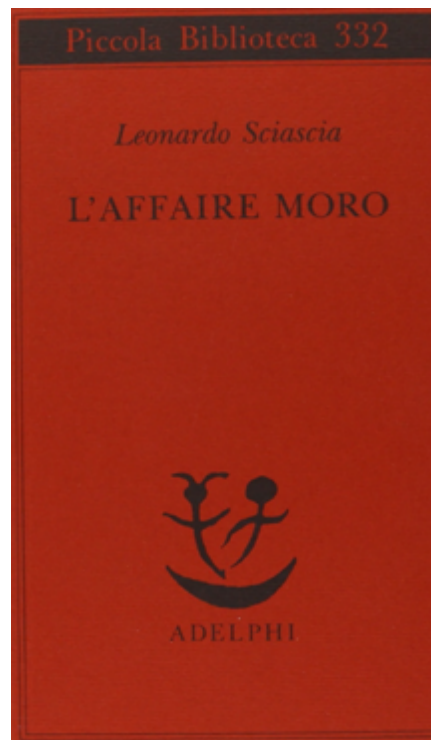
Nel settembre dello stesso anno esce **L'affaire Moro**, opera dell'autore **Leonardo Sciascia**.

Ripercorriamo le vicende storiche del '78.

Il 16 marzo a Roma le Brigate Rosse rapiscono l'Onorevole Aldo Moro in Via Fani: questo l'evento che porta lo scrittore su una strada che incrocia, in qualche modo, quella del personaggio tanto discusso all'epoca.

Cos'è **L'affaire Moro**? Difficile a dirsi: un pamphlet, uno studio e una interpretazione di un fatto di cronaca nera.

Sciascia si impegna in una riflessione sulla real-



tà umana, grazie all'arma più potente che ci sia: la parola e con essa la letteratura.

*Potere: parola spaventosa*, dice Moro in una lettera da prigioniero. Ecco su cosa lo scrittore s'incentra nell'opera.

La costruzione di quest'opera si deve all'aiuto di Giuseppe Giacobazzo, ex collaboratore di Moro con cui esso ha tenuto una corrispondenza alla base del lavoro di Sciascia.

Sbeffeggia il Partito Comunista, la Chiesa Cattolica e le mafie, con la "sicilianità" delle sue narrazioni.

Un libro problematico che genera tante domande. Sciascia non vuole tanto ripercorrere la vicenda del rapimento, quanto interpretarla, ricercando una verità letteraria e non storica.

Quando l'autore inizia a scrivere il testo, le lettere di Moro note dai e ai giornali sono pochissime: il "fattore umano" lo spinge a scrivere della vicenda, volendo civilmente rendere libero e rendere giustizia al prigioniero, nonché vittima, Aldo Moro.

In tutto il lavoro, Sciascia ricorda la natura del soggetto: un **professore** che non avrebbe mai pensato nella sua vita di trovarsi in una situazione drammatica.

Un prigioniero rinnegato dai compagni di partito, gli stessi che si sarebbero dovuti alzare e dichiarare "amici", così che

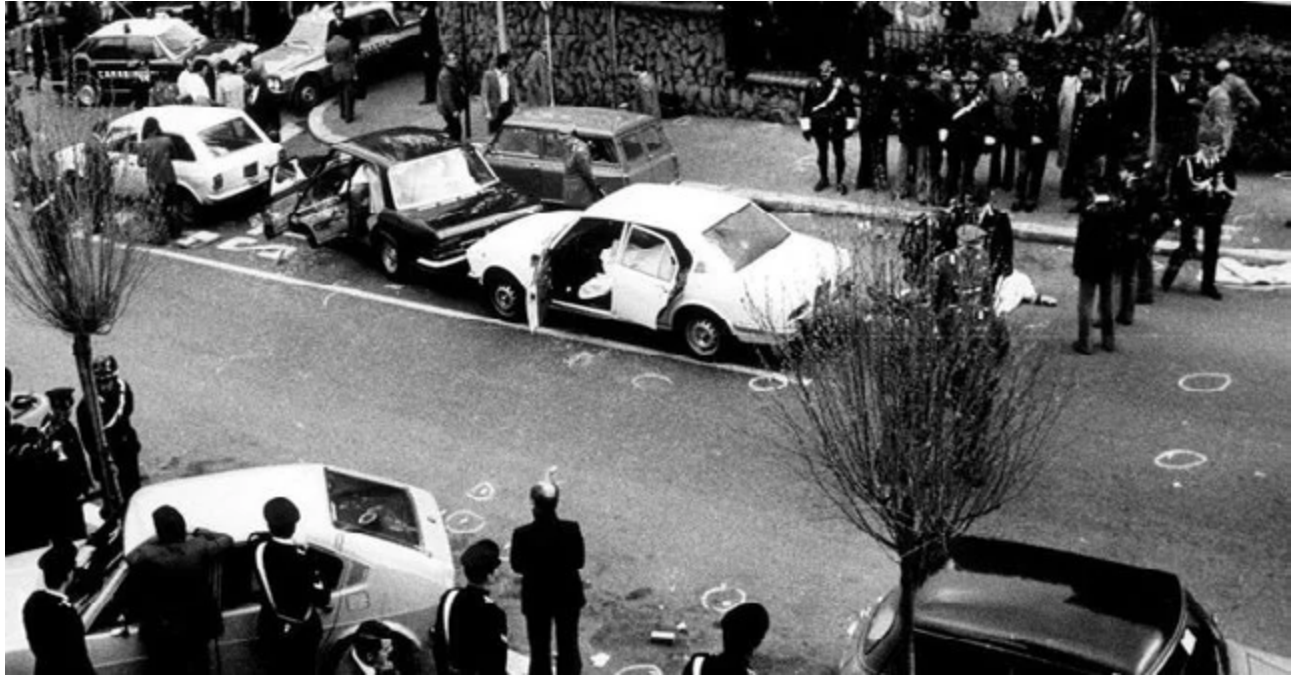
scampasse il destino che lo attendeva di lì a poco.

Vuole riscattare l'autenticità delle lettere di Moro che con il proprio carisma insegna ai compagni di partito a parlare da democristiani con un nuovo codice comunicativo.

*Sul suo linguaggio completamente nuovo [...] ha dovuto tentare di dire col linguaggio del non dire, di farsi capire operando gli stessi strumenti che aveva adottato e sperimentato per non farsi capire.*









*Doveva comunicare usando il linguaggio dell'incomunicabilità. Per necessità: e cioè per censura e per autocensura. Da prigioniero. Da spia in territorio nemico e dal nemico vigilata.*

Uno dei "più grandi misteri" del caso: forse qualcuno le ha scritte per lui, imitando la grafia? Per sostenere la tesi di autenticità, Sciascia mette a fuoco la dimensione *temporale*.

Mette in evidenza errori di interpretazione dei media e dei politici sulle lettere del democristiano, soffermandosi sulla scelta delle parole utilizzate.

Una particolare espressione salta all'occhio di Sciascia: *"eseguendo la sentenza"*.

Come se, a un tratto, le Brigate Rosse avessero iniziato a procrastinare e rimandare?

Come se si fosse creata una spaccatura tra i brigatisti sulla possibilità di uccidere l'Onorevole?

Un'intercettazione tra alcuni brigatisti e la famiglia Tritto lascia trapelare emozioni e sbigottimento:

*La voce è fredda; ma le parole, le pause, le esitazioni tradiscono la pietà. E il rispetto. Per quattro volte chiama Moro "l'onorevole" e per due volte "il presidente" [...] Quel linguaggio tra il goliardico e da sezione rionale [...] è scomparso.*

Carnefice e vittima, pedine manovrate in un gioco gestito da altri.

Da qui, la *pietà* come morale, come etica, come smascheramento del falso e del complotto; *pietà* come dolore e compassione.

Aldo Moro in una lettera si chiede come sia pos-

sibile che il partito aspetti inerme la sua morte, in quanto soluzione a tutti i problemi dello Stato. Una fine solitaria che lo attende, lontano dalla famiglia e senza l'opportunità di dire addio, senza affetti. Il prigioniero politico condannato a morte.

Nelle lettere ai familiari si percepisce un *climax* di superlativi su quanto la famiglia avrebbe avuto bisogno di lui.

*Un meridionale ai cui figli non manca un lavoro e le cui figlie hanno, oltre al lavoro, un marito; che lascia alla moglie una casa e una pensione e all'intera famiglia un buon nome, si considera come sciolto dal problema della famiglia e in regola con la vita e con la morte.*

Forse Moro ha sostituito il termine "famiglia" con "Stato"? Quello sì che avrebbe ancora avuto bisogno di lui.

Ancora oggi, *post mortem*, il testo di Sciascia suscita domande e risposte.

La letteratura è fondamentale per raccontare la storia e i grandi personaggi, i grandi uomini, le grandi persone che l'hanno fatta e ne hanno preso parte.

Chiara

# STAYIN' ALIVE - BEE GEES

Nel 1977 la band dei fratelli inglesi **Barry, Robin** e **Maurice Gibb** inizia ad influenzare il mondo con la febbre più contagiosa degli ultimi 50 anni. Quella del “sabato sera”, fenomeno sociale e culturale ed emblema dell'epoca d'oro della disco music.

**Stayin' Alive** è il secondo brano estratto dalla colonna sonora **Saturday Night Fever**, film diretto dal regista John Badham che lancia la carriera del giovane **John Travolta** e contribuisce a disegnare l'identità musicale dei **Bee Gees**.

Dopo una produzione travagliata tra imprevisti ed interferenze, finalmente il singolo viene pubblicato il 13 dicembre di quell'anno ed arriva in cima alla classifica di “Billboard” rimanendoci per quattro settimane, per poi entrare nella Top 10 in tutto il mondo, regalando al gruppo un Grammy Award nella categoria “miglior arrangiamento vocale per due o più voci”.

L'intramontabile canzone, insieme al famoso balletto di John, rimane ancora un'icona storica della musica pop allegra e spensierata, suonata

e ballata in ogni sala disco. Nonostante l'ambientazione e le musiche, il film è drammatico e tutt'altro che allegro. Il topic della canzone è piuttosto serio e riguarda la sopravvivenza nelle strade di New York, un inno a “restare vivi”.

Tra le curiosità del brano, una ricerca del team della facoltà di medicina dell'Università dell'Illinois ha suggerito che **Stayin' alive** è la canzone ideale da ascoltare mentre si eseguono le compressioni toraciche su qualcuno che ha appena avuto un infarto. Con i suoi 103 battiti al minuto, ha quasi il ritmo perfetto per aiutare a far ripartire un cuore fermo!



Stayin  
**ALIVE**

## Stayin' Alive - Bee Gees

*Well, you can tell by the way I use my walk  
I'm a woman's man, no time to talk  
Music loud and women warm, I've been kicked  
around  
Since I was born  
And now it's alright, it's okay  
And you may look the other way  
We can try to understand  
The New York Times' effect on man  
Whether you're a brother or whether you're a  
mother  
You're stayin' alive, stayin' alive  
Feel the city breakin' and everybody shakin'  
And we're stayin' alive, stayin' alive  
Ah, ha, ha, ha, stayin' alive, stayin' alive  
Ah, ha, ha, ha, stayin' alive  
Well now, I get low and I get high  
And if I can't get either, I really try  
Got the wings of Heaven on my shoes  
I'm a dancin' man and I just can't lose  
You know it's alright, it's okay  
I'll live to see another day  
We can try to understand  
The New York Times' effect on man  
Whether you're a brother or whether you're a  
mother  
You're stayin' alive, stayin' alive  
Feel the city breakin' and everybody shakin'  
And we're stayin' alive, stayin' alive  
Ah, ha, ha, ha, stayin' alive, stayin' alive  
Ah, ha, ha, ha, stayin' alive (ohh)  
Life goin' nowhere, somebody help me  
Somebody help me, yeah  
Life goin' nowhere, somebody help me, yeah*

*I'm stayin' alive  
Well, you can tell by the way I use my walk  
I'm a woman's man, no time to talk  
Music loud and women warm  
I've been kicked around since I was born  
And now it's all right, it's okay  
And you may look the other way  
We can try to understand  
The New York Times' effect on man  
Whether you're a brother or whether you're a  
mother  
You're stayin' alive, stayin' alive  
Feel the city breakin' and everybody shakin'  
And we're stayin' alive, stayin' alive  
Ah, ha, ha, ha, stayin' alive, stayin' alive  
Ah, ha, ha, ha, stayin' alive  
Life goin' nowhere, somebody help me  
Somebody help me, yeah  
Life goin' nowhere, somebody help me, yeah  
I'm stayin' alive  
Life goin' nowhere, somebody help me  
Somebody help me, yeah (ah, ah, ah)  
Life goin' nowhere, somebody help me, yeah  
I'm stayin' alive  
Life goin' nowhere, somebody help me  
Somebody help me, yeah (ohh)  
Life goin' nowhere, somebody help me, yeah  
I'm stayin' alive*



# L'ARTE DELL'ILLUSIONE VISIVA

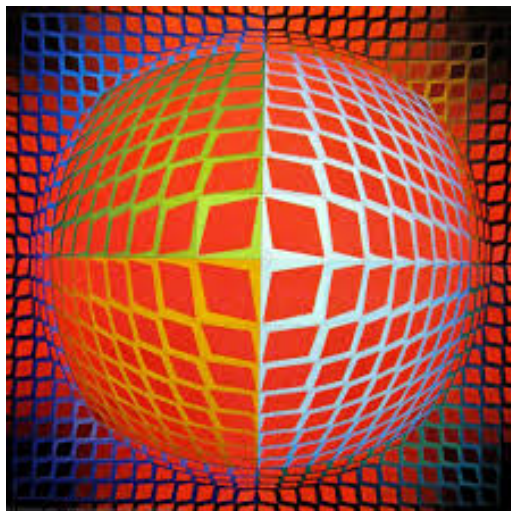
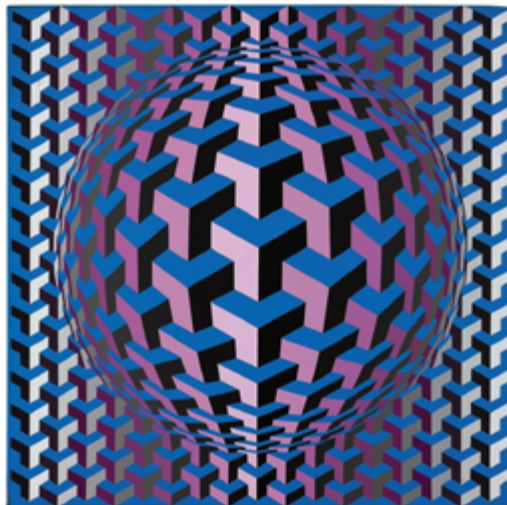
America, a cavallo tra gli anni '60 e '70: in un articolo del *Time Magazine* si parla per la prima volta di **Optical Art**, o più semplicemente **Op Art**, corrente artistica il cui obiettivo principale è quello di trarre in inganno i nostri occhi.

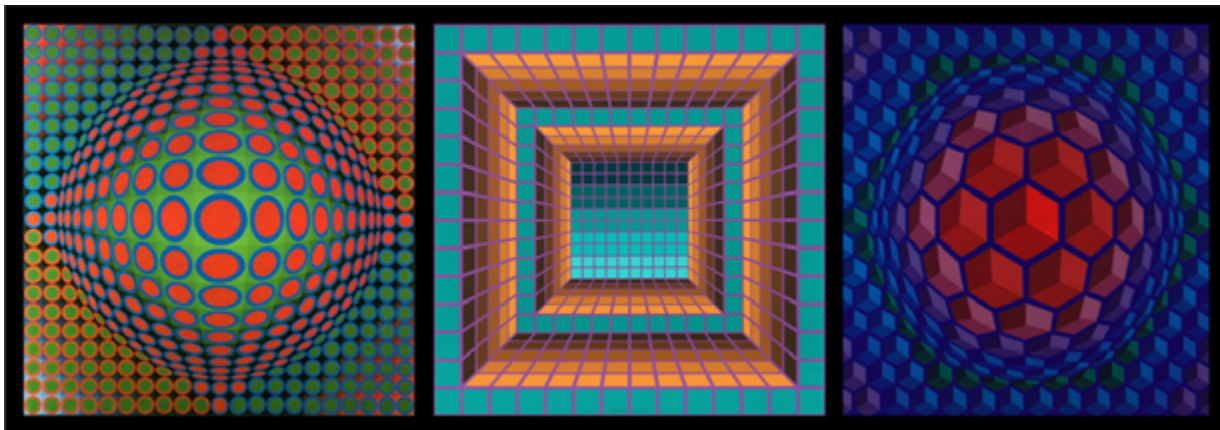
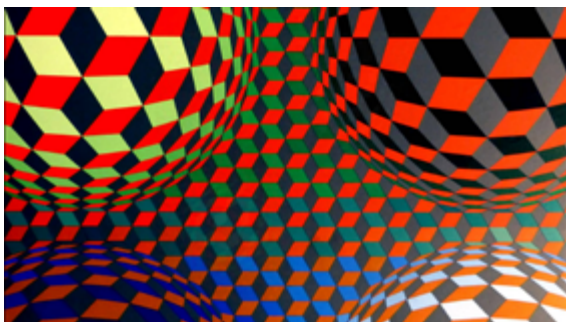
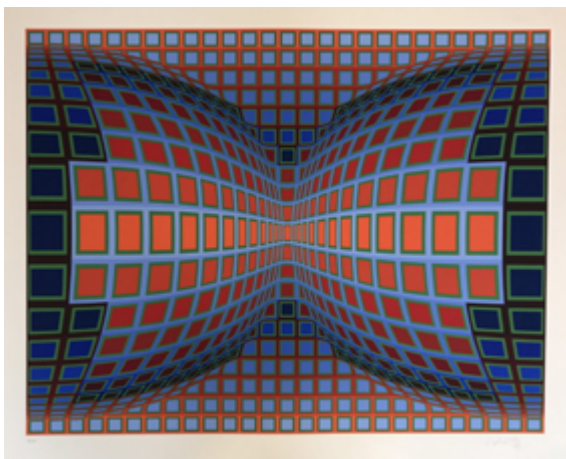
La corrente Op Art prende vita in un'epoca di rivoluzione culturale, storica, religiosa, sessuale. Una presa di posizione sempre più caparbia nei confronti dei tabù suscita il desiderio da parte dei giovani di destabilizzare e contrastare i valori delle precedenti generazioni. Si cerca il nuovo, il sogno, l'anticonformismo. L'arte diviene il mezzo per sovvertire gli schemi.

La reale consacrazione dell'Op Art può essere fatta risalire al 1965, quando il Museo dell'arte Moderna di New York celebra la

**The Responsive Eyes**, mostra in cui espongono i maggiori artisti del movimento.

L'Optical Art si fonda su sperimentazioni legate allo studio della percezione visiva tramite la manipolazione di figure geometriche elementari e degli effetti ottici che si possono ottenere accostando colori diversi e intrecciando linee e trame. In tal modo si dà vita ad opere che suscitano l'impressione del movimento e l'illusione della tridimensionalità. Ciò che ne consegue è un vero e proprio inganno visivo ai danni dello spettatore che assume un ruolo centrale nella lettura dell'opera, in quanto può dar vita ad una



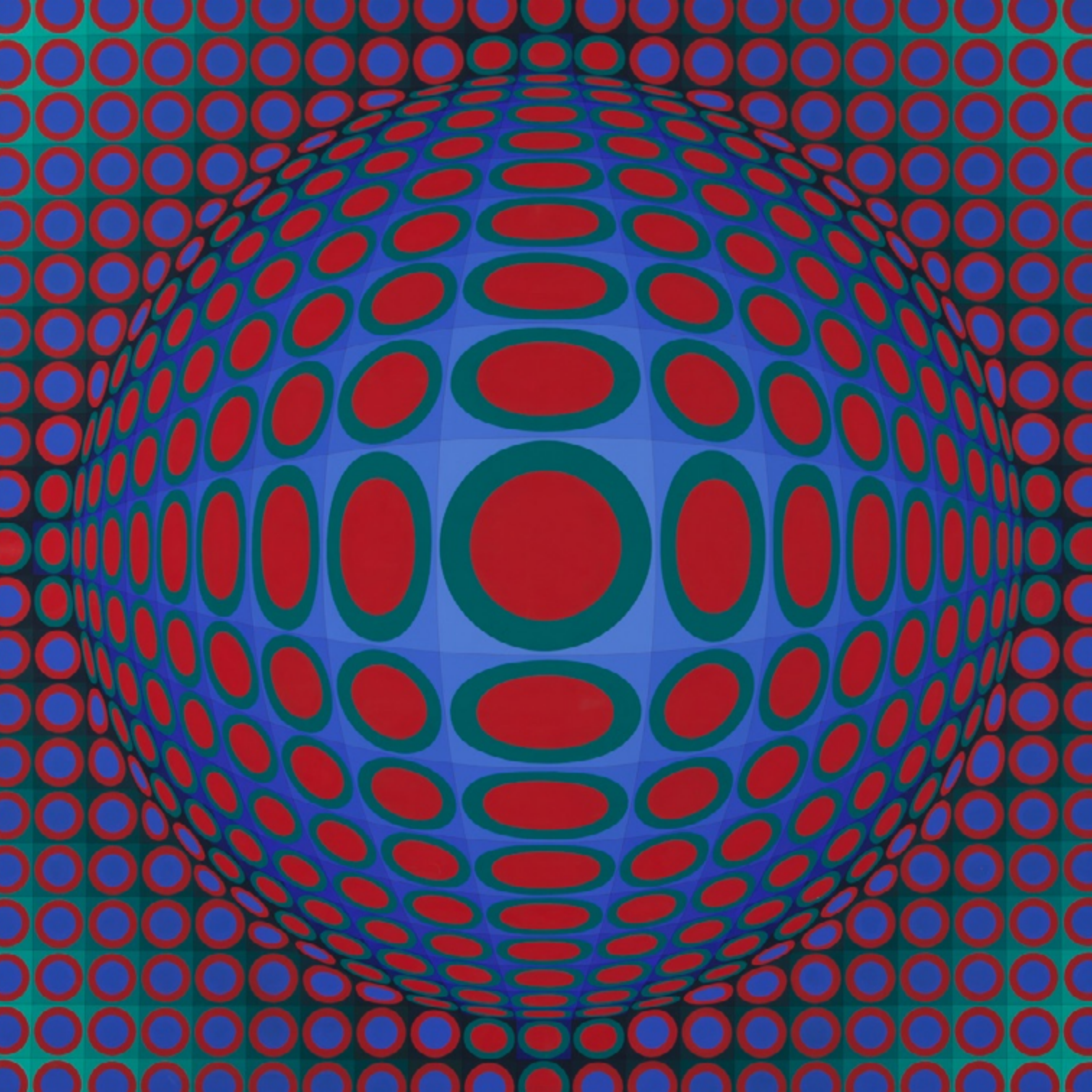


serie di interpretazioni diverse, cambiando semplicemente posizione rispetto al quadro. L'Op Art è un'arte essenzialmente grafica e certamente astratta.

Per quanto le opere Optical possano sembrare dei ricercati virtuosismi, in realtà esse si basano su rigidi codici visivi, fondamenti scientifici e sperimentazioni grafiche attenenti ai fenomeni della Gestalt, indaganti i rapporti causa effetto tra immagine e percezione visiva dell'osservatore, tra oggetto osservato e soggetto osservante. Le illusioni ottiche, gli accostamenti di linee, forme e colori sulla tela generano, in chi li osserva, un senso di instabilità, quasi di vertigine.

L'Op Art arriva a contaminare anche la moda, trasportandola in una spasmodica ricerca del nuovo: nasce un ibrido comprensivo di arte cinetica e motivi grafici che creano illusioni tridimensionali, con blocchi di colore fortemente saturati e a contrasto o giochi di bianco e nero. Sono stilisti del calibro di Ysl, Mary Quant e Ossie Clark a portare tale corrente artistica nel mondo del fashion.





# ALEX E IL BUON VECCHIO LUDOVICO VAN - ARANCIA MECCANICA

*Folleggiammo alquanto con altri viaggiatori della notte da autentici sbarazzini della strada, poi decidemmo che era ora di eseguire il numero visita a sorpresa un po' di vita, qualche risata e una scorpacciata di ultraviolenza.*

1971. **Stanley Kubrick** mette in scena una pellicola particolarissima, come lui ed il suo stile, d'altronde.

Una società in cui tutti, soprattutto i giovani, sono votati alla violenza, la violenza più sfrenata.

Ebbene, parliamo di **Arancia Meccanica** il cui titolo in lingua originale è **A Clockwork Orange**. Cosa significa?

Un modo di dire tipico di Londra, "strano come un'arancia a orologeria", qualcosa che apparentemente sembra normale e naturale come un frutto, un'arancia, ma nasconde dentro di sé







una natura strana e fuori da ogni schema. Proprio come **Alex** che, privato del libero arbitrio, appare un bravo cittadino, eppure è soltanto un burattino condizionato dalla società che lo circonda.

Londra, futuro indefinito. Alex, capo della banda criminale dei **Drughi** dedica il suo tempo all'**ultraviolenza**, lo stupro, il sesso, i furti con ritrovato presso il **Korova Milk Bar**, dove fanno rifornimento di **lattepiù**, in sostanza un latte drogato.

La banda si diverte nella notte a commettere reati, picchiare persone incontrate casualmente per strada, violentare donne all'interno delle loro abitazioni. Insomma, commettono qualsiasi tipo di atto osceno e criminoso.

Come anticipato dal titolo, Alex è un grandissimo appassionato di musica classica, in particolar modo di **Beethoven** che lui chiama, come fosse una sorta di amico, il **buon vecchio Ludovico Van**.

A causa del **numero visita a sorpresa**, Alex

# LOCKWORK ORANGE

viene arrestato e condannato a 14 anni di carcere per omicidio. Qui si avvicina, a modo suo, alla Bibbia: più che altro, si avvicina alla violenza che trova all'interno delle Sacre Scritture, come gli mancasse tutto ciò che faceva prima di essere rinchiuso in prigione.

Due anni dopo, al protagonista è concessa la scarcerazione immediata a patto che si sottoponga al cosiddetto e sperimentale **trattamento Ludovico**: sostanzialmente si tratta di loboto-



mia, una specie di “rieducazione” del soggetto sottoposto ad una simile tortura, perché non si potrebbe chiamare altrimenti.

Questa scena famosissima è nota anche per i danni fisici riportati dall'attore, l'esordiente talentuoso **Malcolm McDowell**, che al termine delle riprese dovette far i conti con serie lesioni alle cornee.

Speranzosa che la pellicola non sia una novità, tuttavia, cari lettori, interrompo qui la narrazione degli eventi, con l'augurio di avervi incuriositi. Se non per merito di questo articolo, recuperate questo cult per la sola importanza che detiene nel mondo del cinema e della sua storia.

Il film è satira grottesca e violenta: il protagonista è nichilista, anarchico (**a-lex**, con alfa privativo, senza Legge), menefreghista, anti-borghese.

Gratuita la sequenza dello stupro sulle note di



### ***Singin' In The Rain.***

Quando lo spettatore si schiera dalla parte del “male”, si rende conto che gli è speculare e che il vero pericolo è l’Autorità, il Sistema che non è in grado di educarlo alla retta via, quella civile. Melodie elettroniche all’avanguardia accompagnano il susseguirsi delle scene, rispettando i contrasti di Alex, come una musica gioiosa ed allegra durante il compimento di azioni vergognose e cattive.

La riflessione triste è che la violenza fa parte

della natura dell’uomo, non può essere sradicata in alcun modo: è necessaria una scelta personale fra bene e male.

La società stessa crea mostri nel momento in cui finge che l’ombra dell’oscurità non esista o possa essere costretta a svanire nel nulla, come con il ***trattamento Ludovico*** che non fa altro se non manipolare la libertà individuale e trasformare l’uomo in robot ad orologeria.

Chiara





RP







Jessica Rose





# DISCO MUSIC, BUMP E HUSTLE DANCE

Siamo nel pieno degli anni '70 quando sulle piste da ballo esplose e dilaga la **disco music** che ha preso piede grazie al famosissimo film *La febbre del sabato sera* e la sua inconfondibile colonna sonora *Night Fever* dei **Bee Gees**.

Al contempo negli Stati Uniti si fa largo la **Bump dance**, una tipologia di ballo di coppia, in cui i due ballerini battono l'uno contro l'altra, a tempo di musica, i fianchi partendo da una posizione a gambe piegate fino ad arrivare ad una posizione eretta.

Di questo tipo di ballo vi sono anche varianti: l'**Off Beat** e l'**On Beat Bump** in cui si





balla fuori tempo e a tempo, il **Double Bump** in cui ci si poggia al partner due volte di fila, l'**Electric Bump** in cui l'obiettivo sta nel seguire ogni battuta, l'**Hustle Bumpin** cui ci si tiene per le mani e così via. Ballo molto simile alla Bump dance, che si diffonde sempre in questi anni, è l'**Hustle dance**.

Questo genere di ballo nasce nel South Bronx ed ha molte caratteristiche in comune non solo con la Bump dance, ma anche con il mambo, la salsa e lo swing.



# IN UN CLICK

## Luigi Ghirri

Entriamo in terre emiliane, vero sangue italiano. Un fotografo che ama il proprio paese. **Luigi Ghirri**, concettualista, vicino al surrealismo, ha una grande varietà di soggetti, in particolare modo i suoi celebri paesaggi e le architetture, “emarginando” la figura umana. Fotografa tutto ciò che cattura la sua attenzione.

Oltre 150.000 scatti, più di 30 raccolte e tantissimi progetti iniziati e mai portati a termine, volontariamente incompleti a causa della sua continua ricerca.

Ghirri, come accennato, è famoso per i **paesaggi sospesi** e non realistici, sfumati, non nitidi, senza tempo, metafisici, ma anche per la **mancaza di figure** umane all’interno dei suoi scatti, **ricerca di forme semplici**, per il suo **minimalismo narrativo**, per la sua **ricerca di intimità** e per i **colori pastello**, una volta brillanti e pop, che utilizza nel creare le proprie fotografie.

Se Ghirri inserisce all’interno delle sue inquadrature la figura umana, la fa entrare attraverso oggetti che essa usa o divenendo un mezzo: è solito immortalare i fotografi intenti a scattare per attestare l’esistenza della fotografia nel mondo.

Trascorre la sua infanzia nelle campagne emiliane dove vive fino alla maggiore età. Durante gli anni dell’adolescenza cresce sempre più in lui l’interesse per il mondo delle immagini, così si avvicina al mondo del cinema e dei libri illustrati.

Quando arriva a Modena nel 1960 la sua curiosità lo porta a raggiungere e approfondire il mondo della fotografia.

A partire dal 1969 inizia a fotografare in collaborazione e a confronto con tantissimi altri fotografi, artisti, scrittori e musicisti come Franco Fontana, Aldo Rossi e perfino Lucio Dalla del quale diventa molto amico. Realizza le copertine di numerosi album di musica per molti artisti. Nel 1972 esordisce per la prima volta con una mostra personale intitolata **Fotografie 1970-1971** nella hall del Canalgrande Hotel di Modena. Nel 1974 viene invitato da Lanfranco Colombo ad esporre i **Paesaggi di cartone** alla **Galleria il Diaframma** a Milano.

Nel 1975 viene ospitato alla mostra **Art as Photography – Photography as art a Kassel** e il Time-Life dedica al fotografo, all’interno del Time-Life Photography year, un portfolio di otto pagine.



Nel 1977 fonda la casa editrice *Punto e Virgola* attraverso la quale riesce a pubblicare il primo libro intitolato *Kodachrome*.

Dal 1980 su consiglio di Vittorio Savi, si interessa alla fotografia di architettura. Dal 1983 al 1985 tiene corsi di Storia della fotografia a Parma nell'istituto di Storia dell'arte.

In un libro intitolato *Lezioni di fotografia* lascia i suoi insegnamenti riguardanti un corso di fotografia fatto a dei ragazzi dell'università di Reggio Emilia. Il libro si divide in informazioni di carattere tecnico riguardanti macchine fotografiche, obiettivi, illuminazione e in informazioni in cui emerge il carattere filosofico, lo spirito di ricerca e riflessivo.

Realizza molti progetti in cui coinvolge altre figure di fotografi attivi sui temi di descrizione del paesaggio italiano. Da questo progetto denominato *Viaggio in Italia* derivano un libro e una mostra itinerante dall'omonimo nome che raccolgono immagini di autori sia italiani sia stranieri.

Altri progetti importanti del fotografo sono quello sui *non luoghi*, spazi che rappresentano il nostro quotidiano - angoli, scorci trascurati, corridoi – e le fotografie da catalogo, scatti monotoni che raffigurano oggetti di uso quotidiano come porte, finestre, e persino il cielo. Con quest'ultimo soggetto realizza un progetto di 365 giorni: scatta al cielo una foto ogni giorno per tutto l'anno.

Altro lavoro importante è svolto sui panorami,

lavoro suddiviso in 3 diverse direzioni: **architettura, paesaggi e raccolta più intima**.

Per la prima si rifà alle cartoline: non si interessa delle immense architetture dei centri storici, ma della periferia, rappresentandone gli angoli più remoti. Questa serie di scatti è caratterizzata da neutralità e mancanza di enfasi e le figure umane, quando è inevitabile la loro presenza, si presentano distanti e distaccate, senza alcuna personalità.

La seconda direzione destinata ai paesaggi è dedicata ai paesaggi emiliani degli anni '70: mari, campagne e province in cui appaiono i primi sintomi del benessere economico diffuso in quegli anni.

La terza e ultima direzione concentrata sull'intimità racchiude scatti di interni, in particolar modo degli interni dello studio del pittore, suo amico, **Giorgio Morandi**. Questi scatti raccontano la vita delle persone che vivono e abitano questi spazi attraverso gli oggetti del loro mestiere o della loro quotidianità.

Ghirri perde la vita a soli 49 anni, a causa di un infarto nel 1992. In suo onore viene realizzata una fondazione che porta il suo nome e si interessa a tutelare e diffondere la sua arte fotografica.





# CACTUS - GUFRAM

Anni '70, *Carosello*, i cartoni animati per bambini con deserti e personaggi western trasmessi in bianco e nero sugli schermi televisivi: incontriamo **Giudo Drocco** e **Franco Mello** e l'azienda **Gufam**, celebre per l'ardire nell'osare in qualunque modo superando ogni schema del design raggiungendone uno definito "radicale". Danno vita a **Cactus**, l'appendiabiti morbido, funzionale, ma anche elemento decorativo favoloso ed allegro.

Il primo modello, realizzato in un unico pezzo e composto da quattro braccia, è nato precisamente nel 1972 e costituisce un pezzo di design innovativo, un'icona pop che rappresenta al meglio l'atmosfera di questi anni e stravolge l'ambiente domestico.

Una volta levato dallo stampo, ognuna delle 2165 bugne che lo definiscono vengono rifinite a mano rendendo ognuno di questi appendiabiti un pezzo unico: le bugne vengono poi rivestite con una pellicola Gufac® che "pellifica" il poliuretano mantenendolo elastico e resistente.

È realizzato nella tonalità verde smeraldo. In seguito, utilizzando sempre la prima matrice, viene prodotto in altre colorazioni a seconda delle tendenze. Nel 2007 esce la sua versione bianca, nel 2010 le versioni rossa e nera, mentre nel 2012, quando l'appendiabiti festeggia 40 anni, viene realizzata una versione in edizione limitata e bicolor, arancione e verde lime, definita **Metacactus**.



In quest'ultima colorazione, il **Metacactus** nel 2017 è coinvolto in una collaborazione extrasettoriale molto importante con **Citroën**.

Un'altra collaborazione che ha giovato molto ad un appendiabiti tanto particolare è quella con **Paul Smith**.

Inoltre Cactus è ospitato in molte delle collezioni permanenti di musei di un certo livello di tutto il mondo come il **MUDE** di Lisbona, l'**ADAM** di Bruxelles, lo **Smithsonian Design Museum** di New York.





# ESPLOSIONE ANNI '70

Sarà la nostalgia per gli anni passati, ma è proprio vero che la moda gira e torna alla ribalta.

Non di rado le tendenze del passato tornano a far capolino negli armadi del presente; anzi, alcune sembrano non abbandonarci mai. In questa primavera/estate abbiamo assistito ad un esuberante ritorno della moda anni '70. Sono stati gli anni dei colori accesi, delle stampe floreali e geometriche, del bianco e nero ottico, delle illu-

ni in stampa. L'attualissimo mix and match è in realtà una rivisitazione della moda di quegli anni, in cui stili, colori e stampe diverse venivano mescolati per dare libera manifestazione alla fantasia.

È così che pois, strisce e geometrie si mixano con colori vivaci a contrasto, creando look dal forte impatto visivo, ma comunque armonici. Gli anni '70 sono gli anni della disco music, del punk, del glamour rock. Se gli anni Sessanta hanno dato il benvenuto alle minigonne, alle lunghezze striminzite e agli abiti succinti, con gli anni '70 le lunghezze tornano ad essere maxi, aprendo la strada a gonne ampie e vestiti comodi e larghi.

Lo stile predominante della moda di questi anni è indubbiamente quello hippy, con colori accesi, maxi stampe floreali, pantaloni a zampa d'elefante, giacche e gilet con frange, lunghe tuniche e le immancabili fasce per capelli, nonché accessori come girocolli, collari per cani e ornamenti artigianali e naturali come legno, conchiglie, pietre, piume, perline etniche e cuoio, che riflettono quel mix di culture e contaminazioni esotiche tipiche del movimento.

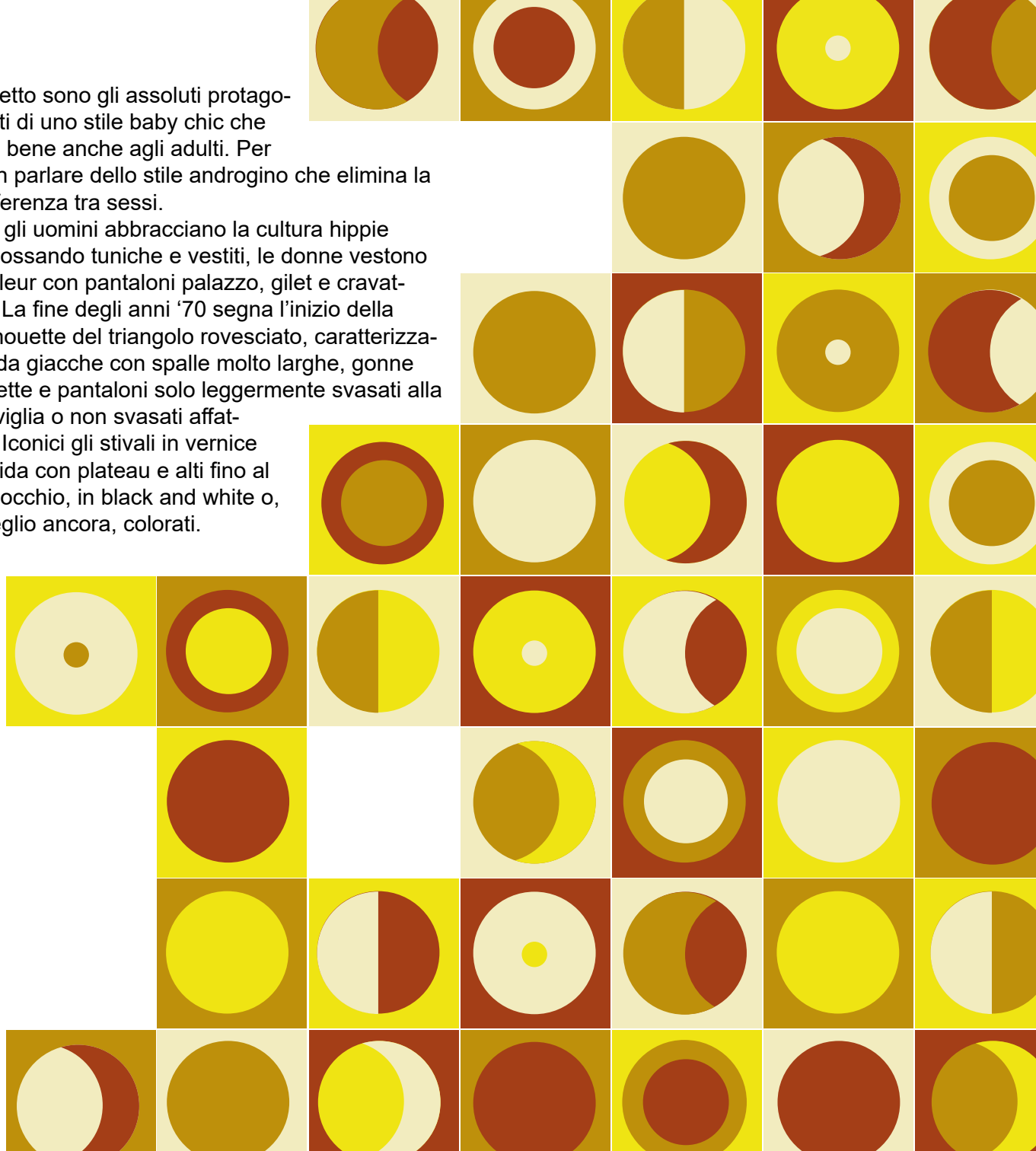
Un ritorno di fiamma della moda anni '70 è sicuramente il crochet: maglioni, vestiti e accessori interamente realizzati a mano a maglia e all'un-





cinetto sono gli assoluti protagonisti di uno stile baby chic che sta bene anche agli adulti. Per non parlare dello stile androgino che elimina la differenza tra sessi.

Se gli uomini abbracciano la cultura hippie indossando tuniche e vestiti, le donne vestono tailleur con pantaloni palazzo, gilet e cravatte. La fine degli anni '70 segna l'inizio della silhouette del triangolo rovesciato, caratterizzato da giacche con spalle molto larghe, gonne strette e pantaloni solo leggermente svasati alla caviglia o non svasati affatto. Iconici gli stivali in vernice lucida con plateau e alti fino al ginocchio, in black and white o, meglio ancora, colorati.



# VITO ACCONCI

Eccoci qui: performance.

Questo mese conosciamo la figura forte di **Vito Acconci**: performer, designer, architetto del paesaggio.

Esplora sessualità, nudità, violenza, dolore sconvolgendo il pubblico e scandalizzando la società.

La sua carriera artistica inizia alla fine degli anni '60 con la raccolta di poesie intitolata **0 TO 9** e prosegue nel mondo della performance art e in quello della videoarte usando il proprio corpo come soggetto principale di fotografie, video, film e appunto performance.

Nella realizzazione di pellicole, agisce in maniera disturbante ricercando forte impatto fisico e psicologico. Realizza una serie di monologhi, flussi di coscienza, in cui si rivolge allo spettatore.

Negli anni '70 approccia al mondo delle installazioni audiovisive. Tra le opere di questo periodo

ricordiamo **Applications** (1970), filmato muto in cui il corpo dell'artista è interamente ricoperto di segni rossi, tracce di rossetto, baci dati da labbra femminili e strofina il proprio corpo su quello di un altro uomo.

Ancora **Connections** (1970), video in cui l'artista nudo, con le spalle rivolte alla videocamera, accende uno ad uno dei fiammiferi mentre tenta di avvicinarli ai peli della propria schiena, provocandosi ogni volta piccole bruciate.



Tuttavia, la sua opera più famosa e conosciuta, simbolo dell'approccio alla performance art, è senza dubbio **Seedbed** (1971), messa in scena alla Sonnabend Gallery. Qui, l'artista è steso sotto il pavimento di legno di una stanza vuota

della galleria mentre si masturba ed esprime le sue fantasie erotiche ad alta voce, trasmesse in tutto il museo attraverso gli altoparlanti. Con questa performance Acconci mira a coinvolgere il pubblico nella propria produzione artistica. Durante un'intervista per la rivista Myartspace, ha affermato, una volta commentato e spiegato il titolo della performance che in italiano può essere tradotto letteralmente con 'letto di seme', che l'obiettivo dell'opera era quello di produrre e spargere seme attorno a sé. Successivamente questa performance, insieme ad altre di vari artisti, è stata replicata da **Marina Abramović** nel 2005 all'interno del Guggenheim Museum di New York nell'opera **Seven Easy Pieces**.

Acconci si dedica ad altre performance come **Tonight We Escape from New York** (1977) in cui posiziona una scala di corda con accanto quattro altoparlanti che riproducono frammenti di un dialogo razzista.

L'interesse per il corpo umano e la relazione con lo spazio pubblico lo avvicina al mondo dell'architettura, del paesaggio e del design: negli anni '80 anche alla scultura e alle installazioni temporanee.

**Instant House** è un'opera che coinvolge lo spettatore in maniera attiva. Quest'ultimo è invitato a sedersi su un'altalena che attiva un meccanismo che solleva quattro pannelli formando una cabina decorata sia all'interno con la bandiera degli Stati Uniti sia all'esterno con quella dell'Unione Sovietica.



Altra opera è **Way Station I (Study Chamber)**: una cabina di metallo con una porta su cui sono dipinte le bandiere di Stati Uniti, Unione Sovietica, Cina, Cuba e Organizzazione per la Liberazione della Palestina. Sul retro, invece, la porta presenta il disegno di nove carte da gioco. L'opera genera contrasti, viene vandalizzata e distrutta nel 1985, poi ricostruita all'interno del museo del Middlebury College.

Vito Acconci diventa designer e architetto e apre l'**Acconci Studio** nel 1988. Realizza, in collaborazione con l'architetto Steven Holl, il progetto di un centro culturale, lo **Storefront for Art and Architecture**. Questa struttura presenta una facciata sempre diversa in quanto è realizzata attraverso una serie di venti pannelli che possono essere ruotati sia in verticale che in orizzontale per rendere visibili anche gli interni della galleria senza che necessariamente qualcuno vi entri. Porta a termine tanti altri lavori basandosi sulla connessione tra esterno ed interno, spazio pubblico e privato: come **Dirt Wall** un'opera che consiste in un muro di vetro e acciaio alto più di 7 metri, che va dall'esterno all'interno della

galleria Arvada Center for the Arts and Humanities Sculpture Garden. L'obiettivo è mostrare cosa sia presente sottoterra, infatti il muro costituito da lastre di vetro permette di osservare detriti di roccia vulcanica, vari tipi di sabbia, dolomite rossa e terriccio. O ancora **Walkways Through the Wall** nel 1998, in cui mette in relazione lo spazio interno ed esterno del Winsconsin Center in Milwaukee attraverso una superficie calpestabile tinta di rosso che dall'interno passa all'esterno dell'edificio trasformandosi in una parte della scultura che si trova all'aperto. Mi fermo qui, Fran





# VIDEOGIOCO ARCADE: PAC-MAN

Un videogioco che prevede l'inserimento di gettoni appositi o monete, una macchina in una sala giochi.

Ecco di cosa parliamo, quando pensiamo ai videogiochi degli anni '70. Gli **arcade** sono la prima generazione di videogiochi di largo consumo, collocati in un mobile arcade con un monitor con scheda elettrica.

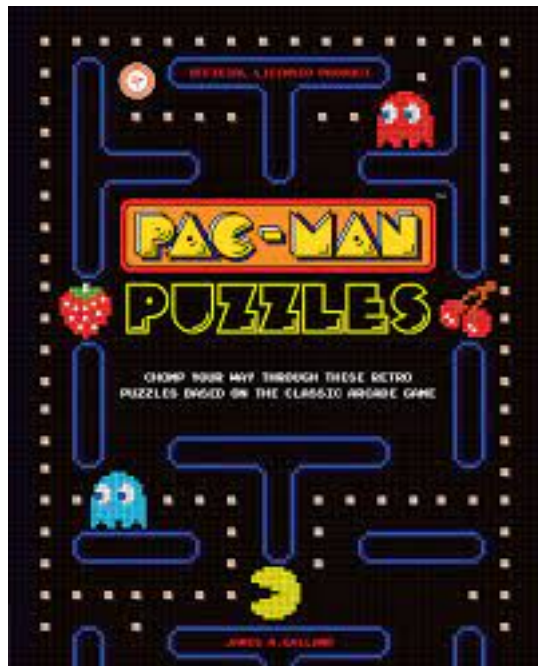
Fra questi ricordiamo uno dei più celebri, **Pac-Man**: il giocatore guida una sfera gialla facendole mangiare tutti i puntini del labirinto, evitando di farsi toccare da quattro fantasmi, altrimenti perde una vita.

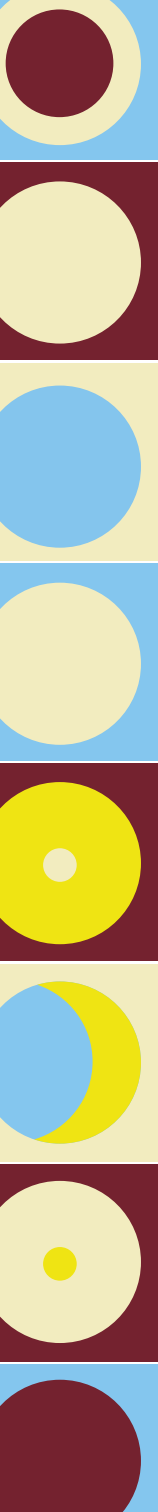
L'origine di **Pac-Man** risale ad una cena in cui **Tōru Iwatani** con gli amici era fuori a mangiare una pizza. Ad essa era stata rimossa una fetta. Ecco l'immagine che tutti abbiamo impressa.

Ecco, è ora di uscire dall'acqua. Il tuffo nell'oceano del passato s'interrompe qui.

Con l'appuntamento al prossimo decennio, un abbraccio virtuale.

La Redazione di Arte Zoom

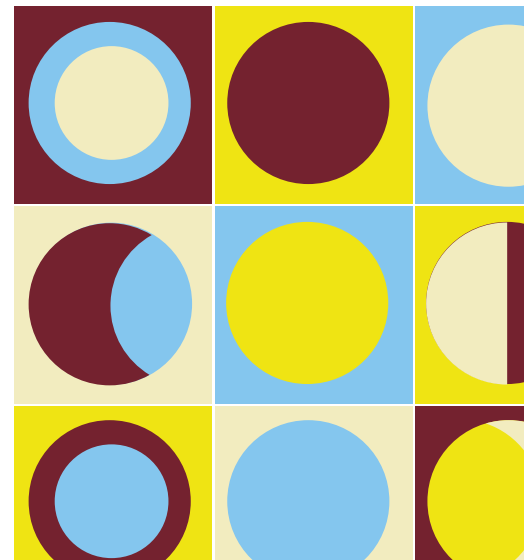




# BIBLIOGRAFIA

- [https://it.wikipedia.org/wiki/Anni\\_1970](https://it.wikipedia.org/wiki/Anni_1970)
- LEONARDO SCIASCIA, *L'affaire Moro*, Milano, Adelphi, 1994
- <https://www.storiedicanzoni.it/2018/11/23/bee-gees-stayin-alive/>
- [https://www.settemuse.it/arte/corrente\\_optical\\_art.htm](https://www.settemuse.it/arte/corrente_optical_art.htm)
- <https://artevitae.it/optical-art-op-art/>
- <https://www.70-80.it/anni-70-hustle-e-bump-con-la-disco-music-spopolano-tra-i-giovani-i-balli-di-gruppo-ispirati-dal-film-la-febbre-del-sabato-sera/>

- [https://it.m.wikipedia.org/wiki/Luigi\\_Ghirri](https://it.m.wikipedia.org/wiki/Luigi_Ghirri)
- <https://www.grandi-fotografi.com/luigi-ghirri>
- <https://fotografiaartistica.it/luigi-ghirri-maestri-della-fotografia/>
- <https://www.google.com/amp/s/sbandiu.com/2018/10/30/lappendiabiti-cactus-di-guido-drocco-e-franco-mello/>
- <https://www.google.com/amp/s/sbandiu.com/2018/10/30/lappendiabiti-cactus-di-guido-drocco-e-franco-mello/>
- [https://it.m.wikipedia.org/wiki/Vito\\_Acconci](https://it.m.wikipedia.org/wiki/Vito_Acconci)
- <https://fahrenheitmagazine.com/it/arte/visivo/vito-acconci-combinazione-di-performance-di-video-arte-e-architettura#.YYfD7snSlwA>
- <https://www.castellodirivoli.org/collezione-video/artista/vito-acconci-2/>



# TITOLI DI CODA

## In copertina:

fotografia e grafica di Francesca Paone



## Testi:

**Francesca Paone** 8-9; 28-29; 30-32; 34;

38-39-40

**Chiara Incarbona** 10-11-13; 20-21-22-23; 41

**Ylenia Azzaro** 14-16

**Maria Cristina Paone** 17-18; 36-37



## Fotografie e illustrazioni:

Jessica Paone 15 *Staying Alive*;

22-23 *Clockwork Orange*

Ludovica Leo 36 *Hippie Style*

Francesca Paone 9 *Linea del tempo anni '70-*

*'79*;

11 *L'affaire Moro*;

29 *Sfera stroboscopica*

Italia Mandaglio 28 *Bump Dance*

Immagini scaricate dal web:

10-12-17-18-19-20-21-22-31-33-34-35-38-39-

40-41

## Spazio Natale

24 *Villaggio di Babbo Natale* by Francesca

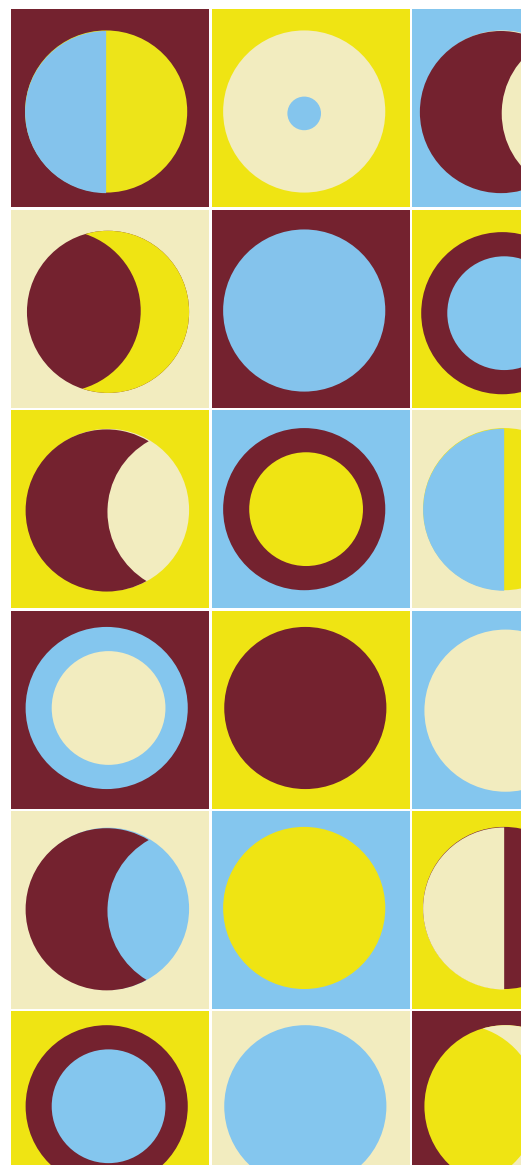
25 *Villaggio di Babbo Natale* by Italia

26 *Villaggio di Babbo Natale* by Jessica

27 *Villaggio di Babbo Natale* by Ludovica

## Grafica e impaginazione:

Francesca Paone



Iscriviti alla nostra  
newsletter  
per non perdere  
nemmeno un numero

[magazineartezoom@gmail.com](mailto:magazineartezoom@gmail.com)