*Giovanotti Mondani Meccanici*

*Reloaded*

OPENING

giovedì 3 novembre

MEET Digital Culture Center | Fondazione Cariplo

Un nuovo percorso espositivo che, per tutto il mese di novembre, ripercorre alcune delle tappe fondamentali della storia del collettivo artistico formatosi nel 1984 a seguito dell’incontro fra Antonio Glessi e Andrea Zingoni

*Milano, 24 ottobre* 2022 – Giovedì 3 novembre **MEET Digital Culture Center**, il primo Centro Internazionale per l’Arte e la Cultura Digitale nato a Milano con il supporto di **Fondazione Cariplo**, inaugura ***Giovanotti Mondani Meccanici Reloaded***, un nuovo percorso espositivo che si propone di rendere attuali e vivi i percorsi della creatività che hanno segnato il nostro tempo a partire dai Pionieri dell’Arte Digitale.

I Giovanotti Mondani Meccanici (GMM) attraversano da protagonisti ben un trentennio di storia, quello che va dai primi anni ‘80 ad oggi; i loro lavori hanno sconvolto i confini fra arte e tecnologia, fra modelli culturali mainstream e subculture popolari, fra forme espressive, teatro, cinema, letteratura, fumetto, danza, arte: nulla sembra stare al suo posto, e le forme nuove non si riuscivano a battezzare.

I GMM nascono nella primavera del 1984 a Firenze dall’incontro fra Antonio Glessi (Gorizia, 1954) e Andrea Zingoni (Firenze, 1955). Il loro nome nasce quasi per caso, dal primo computer-comics della storia del fumetto pubblicato sulla rivista *Frigidaire*. S’intitolava, appunto, Giovanotti Mondani Meccanici e, senza che fosse una loro scelta, quel nome gli si appiccica addosso e diventa identificativo del collettivo stesso, un gruppo che dal 1984 al 2000 viene attraversato da numerosi componenti: Maurizio Dami, Loretta Mugnai, Roberto Davini, Marco Paolo, Giancarlo Torri. Da sempre i GMM si definiscono “hacker dell’immaginario”, hanno infatti realizzato anche una collana di VHS dal titolo *Hacker Test*, il cui intento era quello di intrufolarsi nel campo dell’arte, lasciare un segno e scomparire. Fumetti, teatro, performance, arti visive, musica, comunicazione multimediale, televisione, videoart e cinema: i lavori dei GMM presentano un modo creativo di utilizzo delle tecnologie difficilmente classificabile, a cavallo tra il post-moderno e il cyberpunk, l’hacker art e la pixel art.

Presentiamo a MEET un percorso espositivo che ripercorre **alcune delle tappe fondamentali della loro storia** all’interno delle **Gallery**. Le opere spaziano dai computer-comics (*GMM, GMM contro Dracula, Il colore delle tenebre*); alle video e computer installazioni (*Inagaddadavida, Movimenti sul fondo, Tecnomaya in Infotown*); alla musica (*GMM LP, GMM Music for Installations*); alle installazioni di realtà artificiale (*Buddah Vision, Yin-Yang*); alla video poesia (*Coltello nella pancia*); a visuals cyberdelici e trance (*Electronc Mandala, Jimi in the Space*); a collaborazioni televisive (*Le avventure di Marionetti*); all'invenzione di fenomeni virali (*Gino il Pollo*). Nell’**Immersive Room**, i Giovanotti Mondani Meccanici ripropongono ***Tecnomaya in infotown 2022 (New Dangers Replace Fears)***: un'opera artistica e filosofica che coglie le radici profonde della nostra cultura e la rende attuale, pur essendo un lavoro artistico che ha visto la propria nascita nel 1991 (prodotta per il Centro per l’Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato). L’opera ha un riferimento diretto nel *Velo di Maya*, concetto filosofico induista ideato da Arthur Schopenhauer, descritto come "ciò che ci rende impossibile vedere il mondo per come è realmente". *Tecnomaya in infotown* raccontava dunque dell'impossibilità, nell'accelerazione del nascente mondo iperconnesso, di distinguere il vero dal falso a causa della sovraproduzione incontrollata e incoerente di informazioni. Gli *Electronic Mandala* (asse portante di *Tecnomaya in Infotown*), con le loro immagini profonde, magiche, colorate e mutevoli, rivelano "proprietà curative" per il dolore e l’angoscia che questa perdita di contatto con il concetto di realtà. Anche oggi ci ritroviamo inermi davanti alle guerre, alle diseguaglianze, ai cambiamenti climatici. C’è stato un momento in cui il mondo intero si è ammalato di Covid-19. Il virus è entrato dentro ai nostri organismi e di sicuro ha contagiato l’immaginazione di tutti. Distanziati i corpi, rese solitarie le anime. Poi il sovrapporsi delle informazioni, gli infiniti scambi di messaggi, le esperienze distorte, il risentimento, le insoddisfazioni, notizie e false notizie, realtà indecifrabile... pura *Tecnomaya*.

**MEET** (www.meetcenter.it) è il Centro Internazionale per l’Arte e la Cultura digitale di Milano. Nato con il supporto di Fondazione Cariplo, vuole contribuire a colmare il divario digitale italiano nella convinzione che l’innovazione sia un fatto culturale, prima ancora che tecnologico. Oltre al ciclo di incontri Meet the Media Guru con i protagonisti dell’innovazione mondiale, MEET promuove programmi di cross-fertilizzazione fra creativi digitali ed imprese, azioni e percorsi dedicati all’innovazione per la cultura, progetti espositivi ed allestimenti site-specific per istituzioni italiane ed internazionali. Uno spazio di 1500mq che Carlo Ratti Associati ha reinterpretato a partire dal concept del centro di cultura digitale lavorando sull'idea di fluidità, interconnessione e partecipazione. Main partner di MEET è Intesa Sanpaolo. Sono partner del centro di cultura digitale Artemide, Mediatrade, ETT Solutions e George Brown College di Toronto.

**CONTATTI UFFICIO STAMPA**

Costanza Falco – costanza.falco@meetcenter.it

Mob. +39 3314959185

Artemide PR di Stefania Bertelli

Stefania Bertelli – stefania.bertelli@artemidepr.it

Mob. +39 3396193818