

JENNIFER MALVEZZI

Francesco Spampinato, *GMM: Giovanotti Mondani Meccanici: Computer Comics 1984-1987* (Milano: Nero editions, 2021)

Nell'Italia dei primi anni ottanta, *Frigidaire* era una lettura di culto. Con il senno di poi, potremmo definirla la rivista più rappresentativa del nuovo decennio che andava avanzando.

Fondata nel 1980 da Vincenzo Sparagna, Stefano Tamburini e Filippo Scòzzari, *Frigidaire* si presenta fin da subito come qualcosa di più ambizioso di una semplice rivista: un progetto di comunicazione totale che frulla insieme fumetto e arte, politica e satira, letteratura, attualità e musica, sapientemente legati da un'iconica veste grafica. All'apice della sua influenza culturale, nel maggio del 1984, *Frigidaire* pubblica il primo fumetto realizzato a computer della storia in anticipo di un anno rispetto all'opera comunemente considerata l'antesignana di questo genere, *Shatter* di Mike Saenz.

Giovanotti Mondani Meccanici [GMM], questo il titolo della fortunata serie di *computer comics* - sette in totale, tutti pubblicati su *Frigidaire* nel giro di soli tre anni - diventa poi anche il brand sotto al quale opera un collettivo di artisti d'importanza cruciale nell'immaginario italiano degli anni ottanta e troppo a lungo dimenticato dagli studi di settore, ma che oggi ritorna a far parlare di sé grazie all'uscita di *Giovanotti Mondani*

Meccanici Computer Comics 1984-1987 a cura di Francesco Spampinato e edito da Nero Edition.

A livello metodologico, questo prezioso volume si colloca sul crinale tra gli studi di cultura visuale e quelli più recenti di archeologia dei media¹ e, più nello specifico, nell'alveo di quelle operazioni di riattivazione di apparati mediali obsoleti definibili con il termine - spesso travisato - di *reenactment*.

Una definizione che non descrive una mera ricostruzione di un'opera o la rievocazione di un evento storico, ma un complesso processo di *rimediazione* di strategie di produzione e di diffusione di un prodotto culturale del passato, ottenuta per mezzo delle tecniche offerte oggi dai media digitali.² In questo caso, autore ed editore non si sono infatti limitati a riproporre un "calco" delle strisce dei GMM digitalizzandole direttamente dalle pagine di *Frigidaire*, ma hanno eliminato tutti i deficit tecnici che ne inficiavano la corretta visualizzazione già all'epoca.

All'alba dell'era digitale, il software Utopia Graphic Tablet System installato su un computer Apple II che permetteva a Antonio Glessi di disegnare con una tavoletta grafica e rendere visibili le sue creazioni su un

monitor televisivo a colori, non poteva ancora comunicare con un sistema di stampa che non causasse un calo significativo della tipica luminescenza dei colori video. Nel libro Spampinato spiega con dovizia di dettagli l'ingegnoso espediente artigianale elaborato dai GMM per contenere questa perdita di dati, prevedeva la composizione dell'intera pagina della rivista con le diapositive 24mm scattate allo schermo incollate su una lastrina litografica che già conteneva i testi fotocomposti i GMM riuscirono a ridurre drasticamente quello che era inizialmente per la rivista un problema economico insormontabile: il costo delle selezioni colore necessarie alla stampa per ciascuna singola vignetta, e contemporaneamente riuscirono a raggiungere una definizione e una qualità d'immagine nettamente superiore a quella che si sarebbe ottenuta partendo dalle foto incollate su un cartoncino nero con i testi.

Nonostante gli sforzi del gruppo, un'ulteriore ipotesi si verificava in fase di stampa della rivista: la mancata corrispondenza tra i pixel dello schermo e il retino della stampa *offset* sgranava ulteriormente le vignette e ne spegneva i colori.

Con un occhio alla filologia e uno all'innovazione, Spampinato e il team di Nero Edition hanno quindi convinto Glessi ad attuare quella che Paola Lagonigro ha giustamente definito come un'operazione "non di semplice recupero" ma di "restauro"³ delle caratteristiche estetiche originali. Per mantenere la peculiare forma delle

vignette data dalla bombatura dello schermo a tubo catodico, l'artista ha ripetuto *ex-novo* tutta l'operazione di cattura delle immagini fotografando nuovamente i disegni trasmessi da uno schermo televisivo dell'epoca per poi ristampare le fotografie con le attuali tecniche digitali eliminando il problema della sovrapposizione tra pixel e retino tipografico. Non solo, la stampa digitale ha permesso anche di ottenere colori decisamente più vicini a quelli emessi dai fosfori degli schermi del periodo, restituendo le sgargianti tonalità della palette dell'Apple II in tutta la loro dirompente luminosità.

Come si è già detto, la riproposizione aggiornata di modelli del passato non coinvolge solo le strategie produttive, ma anche quelle distributive. Il volume si inserisce infatti all'interno del progetto *Prima o Mai* di Ratigher, giunto con questa edizione alla sua sesta pubblicazione. In sostanza, il "metodo" *Prima o Mai* si propone di superare molti degli impicci dell'editoria tradizionale riattivando le modalità distributive dal basso tipiche del *do it yourself* post-punk di inizio anni ottanta. Il funzionamento del sistema è molto semplice: il lettore può acquistare il volume per un breve lasso di tempo quando questo "fisicamente" ancora non esiste. Con il denaro così raccolto si può produrre in totale autonomia un'edizione limitata qualitativamente altissima, permettendo all'autore e ai professionisti coinvolti di guadagnare di più e al contempo garantendo al fruitore un prodotto confezionato con

estrema cura e che diventerà, nel tempo, un oggetto da collezione.

Giovanotti Mondani Meccanici Computer Comics 1984-1987 non si riduce solo a un'operazione filologica di *rimediazione*, seppur di altissimo livello, ma è anche una ricostruzione storiografica riccamente documentata della galassia GMM che va ben oltre le note pagine di *Frigidaire* restituendo tutto il peso culturale del collettivo nell'immaginario di quegli anni.

Il testo di Spampinato parte dall'incontro tra i ventenni Antonio Glessi e Andrea Zingoni sul campo da basket della squadra di serie B per la quale giocavano a metà anni settanta, l'Olimpia Firenze.

La loro carriera sportiva non decollò, e presto i due si trovarono insieme a "strappolare" con un Apple II, secondo una felice espressione di Pier Vittorio Tondelli che tante pagine scrisse in quegli anni ai GMM⁴ e che con loro condivideva la passione per il basket. Agli interessi letterari di Zingoni e alle capacità grafiche di Glessi si aggiunsero poi i talenti del musicista Maurizio Dami (meglio noto con il nome di Alexander Robotnick), Marco Paoli e di Loretta Mugnai, già nota nella scena fiorentina come costumista del gruppo teatrale Magazzini Criminali. Ai cinque si sarebbe poi unito, mai formalmente, anche Maurizio Montagni, regista e produttore televisivo che avrebbe collaborato attivamente alla versione video del fumetto e a molti altri progetti del gruppo.

Proseguendo con la lettura si scoprono diversi aspetti poco conosciuti della

produzione dei GMM a cominciare dal progetto espositivo *Nel cuore delle immagini sensibili*, un evento composto da proiezioni, sonorizzazioni e performance dal vivo che rifletteva sull'alienazione prodotta dalla crescente diffusione di computer e video e che, come puntualmente sottolinea Spampinato, guardava alla medialità postmoderna degli spettacoli di videoteatro delle compagnie dei concittadini Krypton, Orient Express e Magazzini Criminali.⁵ Ed è proprio il clima culturale della città che più di tutte ha accolto le istanze del post-punk facendole sue, il tessuto sul quale si innestano le sperimentazioni targate GMM. È con il montare della cosiddetta "nuova onda" fiorentina, che cresceva in locali come il Tenax e il Manila e nelle etichette discografiche come Contempo e Materiali Sonori e nelle riviste indipendenti come *Westuff*, che si consolida e prende forma il brand GMM fino alla trasformazione in un vero e proprio alter ego.

Dopo aver trasformato gli attori dei Magazzini negli esotici personaggi della pattuglia spaziale del periodo di *Crollo Nervoso*,⁶ Loretta Mugnai compie un'operazione di segno inverso incarnando i disegni meccanici in veri giovanotti mondani fiorentini che per un po' apparirono qui e là, in fugaci performance in giro per l'Europa ampiamente documentate nel libro.⁷ Mugnai, alla quale il volume restituisce finalmente il giusto merito creativo, fu la responsabile di tutte le apparizioni e i servizi fotografici dei GMM "in carne ed ossa" e regista dell'unico film in

pellicola del gruppo, *La metamorfosi*,⁸ che valse a Zingoni il premio alla miglior sceneggiatura al Film-Maker Festival di Milano nel 1988.

Oltre ai video realizzati dai primi due episodi pubblicati su *Frigidaire - Giovanotti Mondani Meccanici* e *Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula* - il volume ci racconta anche tutta una serie di esperimenti audiovisivi dimenticati ai più che non vedono protagonisti i personaggi dei Giovanotti Mondani Meccanici, ma che sono prodotti dal collettivo. Come, ad esempio, *Il colore delle tenebre*,⁹ *computer comics* pubblicato su *Frigidaire* nel 1984 ma sviluppato contemporaneamente in un video di 13 minuti che vede agire la versione computerizzata del filosofo Roberto Davini o l'installazione *In-A-Gadda-Da-Vida* presentata alla storica mostra di videoarte *Limitrofe*, organizzata alla Galleria Marconi di Milano nel 1985.

Oltre a dedicare ampie parentesi alle musiche composte da Dami/Robotnik per i GMM e al rapporto del collettivo con il mondo della moda - incluse le performance al Pitti Trend e in Giappone e la collaborazione con Elio Fiorucci - Spampinato non manca di descrivere, fornendo nuovi dettagli attraverso materiali d'archivio inediti, anche le collaborazioni più istituzionali (e forse più note agli addetti ai lavori) come il videoclip realizzato nel 1986 per il brano di Teresa De Sio *Tamburo*¹⁰ e la serie animata *Le avventure di*

Marionetti creata nel 1985 e trasmessa all'interno del "tecno-varietà" di Carlo Massarini *Non necessariamente*, in onda in seconda serata su Rai Uno tra il 1986 e il 1987.

Pur con il concludersi del periodo di grazia dei GMM, il volume non esita ad addentrarsi nell'ultima fase del collettivo qui definita "periodo cyberdelico", facendo chiarezza dell'ultima e più oscura produzione che si apre con l'avvento del Vjing e termina con l'arrivo del Word Wide Web e il definitivo mutamento del panorama mediale, sancito dalla creazione di uno dei primi *viral video* italiani *Gino The Chicken Lost In The Net* (1995), ultimo prodotto a firma GMM.

Il saggio si chiude strizzando l'occhio al lettore con una citazione da una vignetta nella quale i giovanotti affermavano:

AI NOSTRI CIRCUITI NON PIACE
MORIRE...
VOGLIAMO VIVERE IN ETERNO...
PER SEMPRE PER SEMPRE...¹¹

Non stupisce quindi che oggi i Giovanotti Mondani Meccanici tornino a rivivere proprio in un libro, il più obsoleto dei supporti, ma che grazie alla tradizionale conservazione nelle biblioteche e all'esclusività di questa edizione aggiunge un tassello materiale verso l'eternità della loro presenza.

- ¹ In breve, l'archeologia dei media (*Media Archaeology*) è un campo di studi relativamente recente che indaga il funzionamento e le implicazioni dei media attuali attraverso lo studio dei media del passato, con un occhio di riguardo agli apparati più sperimentali e alle loro modalità fruibili; l'evoluzione dei media nel tempo viene affrontata con una prospettiva storicamente non lineare e l'attenzione è rivolta spesso a invenzioni ritenute all'epoca bizzarre o a dispositivi immaginari il cui funzionamento viene ripreso ora, nel presente, da alcuni media odierni. Per un primo approccio a questi studi si rimanda a Jussi Parikka, *Archeologia dei media: nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione* (Roma: Carocci, 2019).
- ² Oltre all'ormai classico Jay D. Bolter e Richard Grusin, *Remediation: Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* (Milano: Guerini, 2002) per un approfondimento sul concetto di *reenactment* si rimanda a Andreas Fickers e Annie van der Oever, "Per un'archeologia dei media sperimentale. Note epistemologiche e mediologiche sugli esperimenti con le tecnologie medialità del passato", in *Archeologia dei media: temporalità, materia, tecnologia* a cura di Giuseppe Fidotta e Andrea Mariani (Milano: Meltemi, 2018), 199-229.
- ³ Paola Lagonigro, "Tornano i computer comics dei Giovanotti Mondani Meccanici", *Antinomie*, 5 luglio 2021, <https://antinomie.it/index.php/2021/07/05/tornano-i-computer-comics-dei-giovanotti-mondani-meccanici/> accesso il 26 ottobre 2022.
- ⁴ Riferimenti utili a comprendere a pieno l'importanza dei GMM nella cultura visiva del periodo si possono trovare nella raccolta Pier Vittorio Tondelli, *Un weekend postmoderno: cronache dagli anni Ottanta* (Milano: Bompiani, 1990), 83, 204, 207-208, 226; al collettivo è dedicato anche un intero capitolo (246-248).
- ⁵ Francesco Spampinato, "Giovanotti Mondani Meccanici: arte e computer dal postmoderno alla convergenza", in *Giovanotti Mondani Meccanici. Computer Comics 1984-1987* a cura di Id. (Milano: NERO Editions, 2021), 17.
- ⁶ Mi permetto qui di rimandare al sotto capitolo *Le azioni della pattuglia spaziale* in Jennifer Malvezzi, *Remedi-Action: Dieci anni di videoteatro italiano* (Milano: Postmedia, 2015), 39-43.
- ⁷ Spampinato, "Giovanotti Mondani Meccanici", 19-21.
- ⁸ Il film *La metamorfosi* (regia di L. Mugnai, 1987, 30', 16mm, col, son) è ora visibile sul canale Vimeo di Antonio Glessi al link <https://vimeo.com/323287499> accesso il 26 ottobre 2022.
- ⁹ *Il colore delle tenebre* (1984, 12', video analogico, col, son) <https://vimeo.com/6960495> accesso il 26 ottobre 2022.
- ¹⁰ Videoclip della canzone di Teresa De Sio *Tamburo* (regia di L. Gervasi e M. Montagni, Antonio Glessi 1986, video analogico, col, son) <https://vimeo.com/497371566> accesso il 26 ottobre 2022.
- ¹¹ Antonio Glessi e Andrea Zingoni, "Giovanotti Mondani Meccanici contro Dracula", *Frigidaire*, luglio 1984.