

Prima dell'alba la notte. Filippo Panseca, pioniere dell'arte digitale

VALENTINO CATRICALÀ

Si dice spesso che l'Italia sia stata in ritardo rispetto a molti Paesi europei nell'ambito della computer art. Si dice che in Italia le prime sperimentazioni con il computer si possano far risalire solamente agli inizi degli anni Ottanta, a dispetto di altri Paesi quali gli Stati Uniti, l'Inghilterra, o la Germania, e così via (Bordini e Gallo, 2018; Lagonigro, 2020).

Tutto questo è sicuramente vero, è vero che il ritardo tecnologico del nostro Paese abbia influito anche su un ritardo nella produzione artistica rendendo l'Italia un Paese marginale in questo settore. Un "irrimediabile ritardo", si dice, «rispetto alle folgoranti accelerazioni estere nella diffusione dei computer relativamente alla popolazione attiva, con le statistiche a rammentare – nel 1964 la presenza di 712 computer in Italia (il 70% circa di marca IBM) contro i 1.657 della Germania, i 1.043 della Francia» (Zane, 2008, p. 23).

Tuttavia, se è vero che l'Italia si è ritrovata seconda nello sviluppo economico e tecnologico dei computer, è probabilmente meno vero che lo sia stato nell'approccio artistico a questi. Questo assunto può essere compreso solo se si cambia prospettiva, solo se si inizia a concepire il medium non solo come apparato tecnologico, ma anche come oggetto culturale, e come tale mutevole nelle sue continue tensioni fra la tecnologia in sé e il modo con cui questa viene concepita all'interno di un determinato contesto sociale¹. Se assecondiamo questo spostamento ci rendiamo conto di

¹ Molto si è scritto su questo argomento. Vorrei però riportare una citazione di Sean Cubitt e Paul Thomas sul concetto di medium in un testo dedicato alla archeologia delle media art che trovo particolarmente efficace in questo contesto: "Mostly when we say medium we mean something of a pretty high order of complexity such as television. [...] we have to look at the elements composing it, its articulations with other technologies (satellite, web, mobile, cable, telecoms, magazines, etc.), what it shares with other media, what specific elements are unique to it, and what unique ways of combining its elements mark it out as discrete.

alcuni primati italiani, non solo di semplice marcatura temporale, i prima e i dopo della storia, ma di qualità di una ricerca espressiva incredibilmente avanzata e in tempi non sospetti.

Da questo punto di vista il ruolo dell'Italia nel panorama delle computer art può essere rivisto, divenendo fondamentale sul piano internazionale. Se si guarda, ad esempio, al concetto di "programmazione", si trovano degli interessanti passaggi fra arte cinetica, programmata e computer art, nei quali l'Italia gioca un ruolo importante. Alcune tappe importanti come la famosa mostra *Arte programmata* del 1962 presso il Negozio Olivetti di Milano, che portò all'introduzione del computer fra il 1965 e il 1968 a Nove Tendencije a Zagabria (Margit Rosen, 2008; Catricalà, 2016). Sarà proprio l'affermarsi del concetto di programmazione che preparerà il terreno per l'introduzione di un nuovo termine, "computer art"²,

even if Max Bense introduced the term programming into artists' circle at an early stage, the strength of its presence within the New Tendencies from 1963 onwards was clearly an effect of the touring exhibition *Arte programmata* the title of which was authored by Bruno Munari and Umberto Eco (Rosen, 2011, p. 26).

Su questa linea può essere anche posizionato il *Computer-generated poem* di Nanni Balestrini del 1961, come il concetto di programmazione è applicabile alle prime sperimentazioni in computer music di Pietro Grossi nel 1967³ il quale fece suonare il *Quinto Capriccio* di Paganini a Pisa. Parliamo

Although in everyday usage we know what television means, in technical use the term medium would be better reserved for, say, a type of screen. If we did concentrate on such features as lenses we would find intriguing new histories of media, in that instance a history of disciplining light from telescopes to fiber optics type of screen" (Cubitt, Thomas, 2013, p. 45).

² Azalea Seratoni afferma che «l'espressione 'arte programmata' viene usata per la prima volta nell'*Almanacco Letterario Bompiani 1962*, dedicato alle applicazioni dei calcolatori elettronici alle scienze morali e alla letteratura, e realizzato grazie alla collaborazione della Società Olivetti e IBM Italia» (Seratoni, 2020, p. 56).

³ Per una critica della rimusicazione di Paganini da parte di Grossi, si veda Kenneth Gaburo, *The Deterioration of an Ideal, Ideally Deteriorized: Reflections on Pietro Grossi's "Paganini Al Computer"*, in «Computer Music Journal», vol. 9, n. 1 (primavera 1985), pp. 39-44. Si veda, inoltre, Pietro Grossi, Anna Burney, *Computer and Music*, «International Review of the Aesthetics and Sociology of Music», vol. 4, n. 2 (dicembre 1973), pp. 279-286. Si segnala inoltre che Pietro Grossi si è dedicato successivamente anche alla pratica visiva attraverso il computer con la Homeart.

di attività che si pongono ancora prima del “pionieristico”, attivatrici di una nuova concezione alla creazione delle immagini e dei suoni.

In questi passaggi possiamo trovare anche la prima Nuremberg Biennale del 1969 curata da Dietrich Mahlow, direttore dell'Institute of Modern Art in Nuremberg, dal titolo *Konstruktive Kunst: Elemente und Prinzipien (Constructive Art: Elements e Principi)*. All'organizzazione parteciperà anche Umbro Apollonio, Segretario Generale della Biennale di Venezia, che includerà nella mostra Getulio Alviani, Gianni Colombo e Leonardo Mosso. L'anno seguente, sarà proprio Apollonio a introdurre le tecnologie alla Biennale di Venezia del 1970 con la mostra *Ricerca e Progettazione. Proposte per una Esposizione Sperimentale*. Divisa in 6 sessioni, la mostra determina un passaggio dall'arte cinetica alla programmata all'uso degli elaboratori, grazie alla presenza di opere realizzate al computer di artisti quali Herbert W. Franke, Nees, Richard C. Raymond e l'italiano Auro Lecci. L'importanza di questa Biennale risiede nell'aver definitivamente messo in evidenza l'impossibilità di non considerare il computer e la tecnologia nell'arte,

As for the Italian art critics and their reception of computer art at the Biennale, there was one aspect that stood out and that seemed to represent the general position of most art historians: a sense of ineluctability, more than curiosity, toward computer art (Franco, 2013, p. 131).

Il computer entra, dunque, nel mondo dell'arte “ineluttabilmente”, ma entra come un medium ibrido, difficilmente circoscrivibile,

Another problem confronting researchers of computer art is initially defining which computer art form is under consideration. Since its inception, the term has been employed in a variety of contexts. As the computer became the new experimental medium, it was employed within a constellation of practices, including visual arts, film, choreography, literature, and music. The term “computer art” has over time denoted different artistic practices. In addition, the issue of definition was complicated by the fact that exponents of computer art included artists, scientists, engineers, technologists, and mathematicians (Taylor, 2014, p. 11).

È in questo contesto “ibrido” che può essere inserita la figura di Filippo Panseca, marcando ulteriormente l'importanza dell'Italia all'interno del dibattito internazionale in questo settore. Sin dagli anni Sessanta, infatti, Panseca ha sperimentato con le tecnologie attraverso un atteggiamento, potremmo dire, “concettuale”, affrontando media differenti, accogliendoli

e abbondonandoli. Panseca ha toccato gli ambiti sopramenzionati (arte cinetica, programmata, ecc.) esplorandoli senza mai poter essere interamente identificato in ognuno di questi. Un lavoro pionieristico che lo ha visto, come vedremo, parte integrante del sistema dell'arte contemporanea italiana. Basti pensare alle prestigiose apparizioni quali la partecipazione alla IX Quadriennale di Roma nel 1965, alla Quattordicesima Triennale di Milano nel 1968 (su vittoria di concorso) e nel 1971 (come artista ufficialmente invitato), fino a rappresentare l'Italia nel Padiglione Italiano della Biennale di Venezia del 1982; alla collaborazione con gallerie come Apollinaire (1971 e 1973), Il Naviglio (1971, 1973, 1988), l'Obelisco (1969), Lucio Amelio (1969), Lara Vincy di Parigi (1974); alla partecipazione a fiere quali Art Basel, nel 1975 autoesponendosi⁴, e con la Galleria del Naviglio dal 1976; al lavoro con eminenti critici quali Pierre Restany, vero suo compagno di strada, Guido Ballo, Gillo Dorfles, Tommaso Trini, Achille Bonito Oliva, fra i molti. Fino alla presenza all'interno delle riviste più importanti al mondo, una fra tutte l'importante copertina dedicata di Domus 1972. Sarà proprio Pierre Restany, inoltre, che curerà, fra le molte, la personale di Panseca alla Galleria Apollinaire di Milano nel 1970 all'interno del contesto dell'importante celebrazione a Milano dei 10 anni del movimento Nouveau Réalisme: come a dire che il lavoro di Panseca possa rappresentare la continuazione dell'importante movimento fondato nel 1960. Date importanti, queste, ancora tutte da studiare e da inquadrare nella storia dell'arte e nelle storie delle media art. Il lavoro di Panseca è stato, infatti, in parte dimenticato per il suo continuo uscire dal mondo dell'arte ed insinuarsi, in tempi non sospetti, in tanti ambiti diversi, quali design, architettura, scenografia, grafica⁵.

⁴ Panseca si autoespose nel 1975, prima di partecipare ufficialmente con la Galleria del Naviglio, in ogni stand della fiera, vestendo una maglietta da lui realizzata con scritto «As a Rainbow, my work will remain only in the memory or in recording». Panseca si autoespose negli stand delle Gallerie: Amelio, Art in Progress, Arte Borgogna, Bischofberger, Block, Castelli, Cirrus, Diagramma, Denis Renè, De Domizio, Flinker, Greenwood, Janis, Naviglio, Pari e Dispari, Skulima, Stadler, Staeck, Sonnabend, Stefanoy, Rumma, Morra, Verna. Panseca aveva fatto stampare in serigrafia delle T shirt con frontalmente la scritta sopramenzionata e dietro il logo Art 6 Basel con il nome delle Gallerie in cui si autoesponeva. Un foglio di plastica bianca autoadesiva con le impronte degli stivali veniva dall'artista incollata per terra. Sopra il foglio l'artista si posizionava per la foto.

⁵ In particolare, dal 1979 al 1991 Panseca è stato lo scenografo ufficiale dei congressi politici del Partito Socialista. Tali scenografie lo hanno reso noto al grande

Per circoscrivere un lavoro complesso come quello dell'artista preso in oggetto in questo saggio, ci riproponiamo qui di focalizzarci soprattutto sul lavoro pionieristico legato all'utilizzo artistico della tecnologia fra gli anni Sessanta, Settanta e Ottanta, essendo, dunque, costretti a lasciare da parte la sua esperienza pittorica e scultorea e il suo lavoro dagli anni Novanta in poi.

Oltre l'arte cinetica

Matasse, ghirlande, festoni trasparenti che la luce di wood illumina intensamente con la sua sperale fluorescenza; e dentro i tubi un pulsare ritmico e discontinuo di liquidi in movimento. Questi percorsi fluidi costruiscono il medium della più recente invenzione di Panseca e ne rappresentano in un certo senso la "firma"; ma non si arresta qui la fantasia inventiva "dell'operatore visuale" siciliano: ecco dei cilindri in un perspex che sono resi luminescenti dagli stessi tubi o da altre fonti nascoste; ecco altre matasse di elementi fluorescenti che fuoriescono da un solido cubo nero in perspex, mentre un nastro magnetico incluso nel contenitore emette i suoni elettronici o concreti che sembrano pulsare sincroni al fluido dei tragitti plastici; ed ecco ancora, sulle pareti, pannelli di plastica fluorescente dove, su dischi variamente colorati, lo stesso pubblico può sistemare a volontà dei tubi a ventosa come in un assurdo centralino telefonico fantascientifico...⁶

È così che il commentatore del video realizzato dall'Istituto Luce descrive l'installazione *Fluidi itineranti*, per la mostra alla Galleria dell'Obelisco. Siamo nel 1969 e Panseca ha da poco – due anni prima – lasciato la Sicilia per approdare a Roma, città all'epoca in grande fermento culturale⁷, e

pubblico, come la piramide di televisori realizzata per il Congresso all'Area Ansaldo a Milano del 1989, ma hanno anche causato il suo allontanamento dal mondo dell'arte, quasi un tradimento come si evince da formule un po' sprezzanti utilizzate per descrivere il suo lavoro: l'architetto di Craxi, l'architetto del P.S.I., fino addirittura a "l'architetto del regime". Dal 1992 in poi, con la caduta del craxismo, il lavoro di Panseca come artista è stato marginalizzato in parte cancellando anche la sua importanza come protagonista nel mondo dell'arte negli anni Sessanta e Settanta, non si trova traccia, infatti, del suo nome in nessun libro di storia dell'arte.

⁶ Servizio del 3 giugno del 1969 dell'Istituto Luce sui *Fluidi Itineranti* per la mostra alla Galleria dell'Obelisco di Roma.

⁷ Fra le molte testimonianze si vedano le mostre *Anni '70. Arte a Roma*, Palazzo delle Esposizioni 17 dicembre 2013-2 marzo 2014 e *Roma Pop 60-67*, presso il Museo

subito dopo a Milano, condividendo per un periodo due studi in tutte e due le città prima di scegliere definitivamente Milano come sua sede principale. Nel lasciare la Sicilia, Panseca lascia la pittura: è a Roma che l'artista inizia a sperimentare il movimento degli oggetti con le prime opere di arte cinetica, cilindriche e ruotanti.



Fig. 1 – Filippo Panseca con la sua lampada a fluidi itineranti fluorescenti, 1968

MACRO – Museo di Arte Contemporanea di Roma dal 12 Luglio 2016 al 27 Novembre 2016.

Fluidi Itineranti è una tappa importante per il lavoro dell'artista, ma non la prima che incorpora la tecnologia come elemento di riflessione. L'interesse di Panseca per la tecnologia inizia già nel 1967 con l'opera *Vietnam Mobil*, esposta alla Galleria Numero di Venezia e alla Galleria Ferrari di Verona: un cilindro rotante con delle luci accese e una sirena che emette un fastidioso suono a intervalli regolari. Già da quest'opera possiamo intravedere uno spostamento operato dall'artista palermitano rispetto all'arte cinetica "classica", rappresentata in quegli anni dai "gruppi", quali il Gruppo T, dal Gruppo N, e più tardi il Gruppo MID. Questi avevano come focus primario lo studio dell'esperienza percettiva suscitata dal movimento nello spettatore, sulle orme della teoria della Gestalt, un tema ben rappresentato dalla famosa frase del Gruppo T: «Consideriamo quindi la realtà come continuo divenire di fenomeni che noi percepiamo nella variazione. [...] Quindi considerando l'opera come una realtà fatta con gli stessi elementi che costituiscono quella realtà che ci circonda è necessario che l'opera stessa sia in continua variazione»⁸ (Caramel, 1994).

Se guardiamo meglio al cilindro dell'opera di Panseca, invece, vediamo che a ruotare sono due figure, una di un militare e l'altra di una bambina: un atto di critica politica alla guerra del Vietnam. Nonostante la similarità formale delle opere cinetiche di Panseca con quelle dei gruppi sopramenzionati, quest'ultimo non è interessato ai temi sopradescritti, quali percezione, movimento, luce, come neanche alle teorie della Gestalt; piuttosto, le opere cinetiche di Panseca usano il movimento, e il cinetismo, come strumento di critica e di lotta politica nei confronti di temi caldi dell'attualità, come la guerra del Vietnam. A questo dobbiamo aggiungere l'interesse della sperimentazione tecnologica, dell'analisi sulle potenzialità creative dei nuovi media, che lo porteranno quasi subito ad abbandonare opere *simil* cinetiche aprendo, invece, altre direzioni di ricerca: dal cinetismo alla videoarte, dalla computer art al biodegradabile, e così via.

Indicativo di questa costante ricerca sui materiali è la mostra presso la Galleria Solaria del 1967, il cui testo di presentazione non è scritto da un critico d'arte ma da Silvio Ceccato, uno scienziato, uno dei massimi esperti di cibernetica dell'epoca. Ceccato, non a caso, paragona l'opera dell'artista proprio alla cibernetica, «È o non è questa l'era della plastica e dell'acciaio,

⁸ La *Dichiarazione Miriorama 1* del Gruppo T venne per la prima volta pubblicata a Milano 1959 nel contesto della mostra Miriorama 1 in cui erano presenti oltre alle opere del Gruppo T: Bruno Munari, Lucio Fontana, Piero Manzoni, Enrico Baj, e Jan Tinguely.

nonché della cibernetica? E allora a farsi giudice di opere estetiche volute in questi materiali dell'epoca nostra sia un cibernetico!» (Ceccato, 1967). È qui chiaro che, nonostante la vicinanza formale dell'opera al cinetismo classico, più che a quest'ultimo, o all'esempio dell'arte programmata, Panseca guardava agli sviluppi della cibernetica, delle scienze esatte, delle macchine che permettevano maggiore programmabilità e, di lì a breve, dei calcolatori. Non a caso, l'artista siciliano non è mai entrato in contatto con i gruppi cinetici o programmati.

Possiamo ora tornare a *Fluidi itineranti* e comprendere come quest'opera sia una svolta nel percorso dell'artista e, a ben guardare, nella rilettura della storia dell'arte dell'epoca. Se leggiamo la descrizione riportata a inizio paragrafo, paragonata alla data, ci rendiamo conto che il livello di ricerca tecnologico era in Panseca molto sviluppato. *Fluidi itineranti* si presenta così come una vera e propria ambientazione, uno spazio immersivo composto di suoni elettronici, di fluidi in movimento, di cilindri luminescenti, il tutto in una logica interattiva ancora impensata per l'epoca. Un ambiente "elastico" che preannuncia gli sviluppi futuri della poetica dell'artista.

Essere "fra"

È fra il 1967 e 1969 che nasce l'interesse di Panseca nell'utilizzo artistico della tecnologica, ma questo interesse deve essere visto alla luce di un'altra particolarità del suo lavoro: l'uscita fuori dagli ambiti classici dell'arte. Arte, design, scenografia, architettura, grafica, si intrecciano nel lavoro dell'artista sin dagli anni Sessanta, sin da un'epoca caratterizzata sì per la sua natura di intreccio fra le arti, ma non dalla natura interdisciplinare fra contesti della creatività esterni a quelli artistici. È noto che gli artisti alla fine degli anni Sessanta abbiano creato nuove pratiche artistiche intrecciando media diversi e viaggiando all'interno di diversi ambiti culturali, quali il teatro, la danza, il cinema, la fotografia. Lo ritroviamo in molti testi e teorizzazioni artistiche dell'epoca, basti pensare all'*Expanded Art Diagram* di George Maciunas, il quale «may function not only as a diagram for Expanded Arts, but also signal a more radical typology and sense of temporality for the organization of contemporary art in a manner similar to the way Barr's Chart became analogous with the principles of the study of modern art» (Sutton, 2015, p. 4). O, in logica "expanded", pensiamo a *Expanded cinema* di Gene Youngblood (1969), o, ancora, a un'altra "chart", quella *Intermedia* di Dick Higgins (1966). Termini che pongono le basi

linguistiche per riuscire a comprendere la natura relazionale delle arti che in quegli anni emerge come preponderante e che il digitale, solamente molti anni dopo, incrementerà.

Il lavoro di Panseca, come di tanti altri artisti dell'epoca, fa sicuramente parte di questa tendenza artistica "expanded" e "intermediale". Ne fa parte, ma allo stesso tempo la spinge oltre. Oltre i limiti designati dagli ambiti "culturali" (quali teatro, cinema, arte, fotografia, ecc.), verso la creatività espansa e la comunicazione.

Negli stessi anni in cui l'artista realizzava le opere cinetiche sopradescritte, egli creava oggetti quali gli *Elementi modulari componibili in metacrilato fluorescente verde*, il *Prototipo di lampada da terra orientabile*, o *Lampada in acciaio inox metacrilato trasparente e specchio produzione Kartell*, il prototipo funzionante del *Telefono senza fili*, fino a vincere il concorso per l'allestimento per la sezione italiana della Triennale di Milano nel 1968, insieme al gruppo MID-Mutamento Immagine Dimensione, Jacopo Gardella, e con lo studio DiPPi, composto da Panseca, Michele Platania e Alessandra Delfino, anticipando l'agricoltura idroponica. Opere di design, certo, ma "esperienze artistiche" per Panseca, come scrive la rivista *Industrial Design* di New York nel 1969 che titola «Artist against Art: A young Italian whose medium is light is trying to break down the artificial barriers that keep art separate from everyday life»⁹.

Perché un artista pienamente inserito nel mondo dell'arte contemporanea – riguardiamo ai luoghi espositivi sopradescritti – sente il bisogno di creare oggetti di design o scenografie? Perché la sua sperimentazione si spinge in contesti non consoni, legati a forme fuori da quelle artistiche? Queste sono le domande che dovrebbero guidare le nostre osservazioni. Ed è proprio su questa natura reticolare che va inserito l'interesse dell'artista per la tecnologia.

Una questione di tempo. Il periodo biodegradabile?

Occorre fare una piccola parentesi prima di ritornare al focus di questo saggio sulla tecnologia digitale per focalizzarci brevemente sul concetto di "tempo". Il tempo è sicuramente una cifra caratteristica di Panseca

⁹ Ed è proprio in questo "break down" che bisogna analizzare anche le scenografie per il Partito Socialista di cui si accennava alla nota 5 o gli allestimenti della discoteche Number One di Milano, lo Studio 54 di Milano e del Covo di Nordest a Santa Margherita Ligure. Sono esempi di una attività dell'artista fuori dal mondo dell'arte ma con forti accenti artistici nella creazione di scenografie o grafiche.

evidente nel periodo biodegradabile iniziato a Milano agli inizi del 1970. Alla fine degli anni Sessanta, l'artista trova casualmente la descrizione di una nuova tecnologia inventata nell'Idaho a Boise presso Biodegradable Plastic: il biodegradabile, la degradazione di un materiale (a prescindere che sia di origine naturale o sintetico) attraverso processi enzimatici¹⁰. Panseca inizia così a ideare sculture che si decomponessero da sole, che tendevano allo sparire, sculture che avevano nella loro stessa struttura il proprio annullamento. L'opera è in costante movimento, a ogni nostro sguardo è sempre diversa, come in una performance continua. Ma l'obiettivo di Panseca è molto più grande, sostituire interi monumenti con sfere biodegradabili, non potendolo veramente realizzare, l'artista ne crea il progetto: dei quadri, ancora oggi di estrema bellezza, di grandezze variabili, composti da una foto in bianco e nero del luogo di interesse dell'artista e centralmente, al posto del monumento, una sfera rossa.

La sfera, elemento ricorrente nel lavoro dell'artista, diviene così il simbolo della perfezione, dell'infinito, della forma perfetta. Ne sono un esempio il *Progetto per l'inserimento di una sfera rossa biodegradabile a Central Park New York*, la *Proposta per l'inserimento di una sfera biodegradabile nella città di Milano*, il *Progetto per l'inserimento di una sfera rossa biodegradabile nell'area antistante il Metropolitan Museum di New York*, tutti del 1974.

Il coronamento dei progetti biodegradabili è sicuramente la partecipazione al Padiglione Italia della Biennale di Venezia del 1982, curato da Tommaso Trini. Sarà proprio Trini a trovare la natura magica dell'installazione, «non è forse magico vedere una gran palla che sotto l'azione del sole – di cui è un analogo – si dematerializza e scompare nell'arco di due tramonti? La magia infonde autorità ai feticci. Quella perseguita da Panseca li distrugge, ecco la differenza» (Trini, 1982 p. 1).

Se «per tutti gli anni '70 l'arte concettuale, oltre a rappresentare una critica ai linguaggi tradizionali, si è evoluta verso l'elaborazione di una nuova cultura che prevede e comprende nella propria pratica una responsabilità sociale, in funzione di una educazione radicale» (Detheridge, 2012, p. 164), è anche vero che Panseca è stato uno dei primi a indirizzare questo processo "sociale" ed "educativo" verso un pensiero ecologico. Un filo rosso che accompagnerà il lavoro dell'artista fino ai giorni nostri, fino all'utilizzo della fotocatalisi.

¹⁰ Colloquio con l'artista del 12 gennaio 2022.

Agli albori dell'arte digitale

Nel 1975, Filippo Panseca torna da un viaggio a New York indispettito dal fatto di non essere riuscito a far passare alla dogana i suoi disegni, dovendo così pagare una sovrattassa. Immediatamente arriva a una argomentazione semplice, molto semplice, in apparenza: «perché un cantante può portare la sua voce dove vuole senza pagare e io artista non posso? Smaterializzo l'opera!»¹¹. Così comincia una ricerca che lo porterà all'ideazione di opere per i satelliti, a utilizzare quelle prime reti intercontinentali, primordi della comunicazione globale della Rete. Ci si stupisce se si leggono le date, soprattutto se pensiamo che gli esempi più citati nel dibattito internazionale in questo settore sono *Seven Thoughts* di Douglas Davis del 1976, *Hole in the Space* di Galloway e Rabinowitz del 1980 o *Good Morning Mr. Orwell* del 1984 di Nam June Paik, fra gli altri. In Italia solamente Pietro Grossi aveva realizzato nel 1970 un "concerto telematico" usando non il satellite, ma il telefono.

Al ritorno dagli Stati Uniti, Panseca contatta immediatamente l'amico critico d'arte Pierre Restany, il quale entra in contatto con la ditta Rank Xerox. In un telegramma inviato al critico giapponese Yoshiaki Tōno, su carta intestata Domus, rivista all'epoca diretta da Restany, il critico francese spiega il progetto,

Il utilise le procédé de la téléphoto et téléphono simultanément à cinq galeries dans le mond entier (Japon, Australie, USA, Europe). Il suffit de se faire prêter par le téléphone dela galerie. Les images télétransmises (comme des photosde journalisme) depuis le fameux bateau "Electra" de Marconi à Trieste apparaftront au pur et à mesure qu'elles seront transmise d'Italie. Format Maximum 40 cm¹².

Il progetto è, dunque, ambizioso per l'epoca: trasmettere l'immagine iconica dell'Electra di Marconi, la nave-laboratorio su cui l'inventore effettuò numerosi dei suoi esperimenti di radiofonia tra le due guerre mondiali, in cinque Paesi in cinque continenti. Più che un semplice esperimento, il progetto apre una prima riflessione sullo sviluppo della comunicazione globale, su un mondo all'epoca sempre più iperconnesso, tracciando una linea che da Marconi, e Tesla, arriva fino al 1975 e, potremmo dire, ai giorni nostri.

¹¹ Colloquio con l'artista del 12 gennaio 2022.

¹² Telegramma inviato su carta intestata DOMUS da Pierre Restany al critico giapponese Yoshiaki Tōn. Il documento si trova presso l'archivio Panseca.

Questa enfasi verso la comunicazione satellitare è strettamente collegata con lo sviluppo della computer art e, dagli anni Novanta, delle digital art, facendo così di Panseca «il maestro del riciclaggio planetario della comunicazione», come lo definì Pierre Restany nel 2001 nell'ultimo testo che il critico francese scrisse per l'artista prima di morire (Restany, 2001).

Una comunicazione che negli anni Settanta iniziava ad essere massiva e globale. Diretta conseguenza dell'opera satellitare in questo senso è il progetto di comunicazione per i giornali. Il 17 e il 18 gennaio 1976 il quotidiano «La Repubblica», appena nato, esce con un'opera di Panseca all'interno tirata in 330.000 copie, il pubblico poteva acquistarla al costo di giornale, se firmata, a 150.000 mila lire. Esperimento che l'artista ripeterà con il settimanale «ABC» e il mensile, diretto da Marco Pannella, «Prova Radicale».

Oltre il video. L'immagine digitale

Come abbiamo visto, l'interesse di Panseca per la tecnologia inizia già dagli anni Sessanta con il cinetismo e, subito dopo, con il video. Panseca infatti parteciperà all'importante *Videobelisco*, alla Galleria dell'Obelisco di Roma nel 1971, ed esporrà altre opere video presso la Galleria Bon a Tirer di Milano nel 1971, lo stesso anno ad Art Basel con la Galleria del Naviglio, e alla Galleria Lara Vichy Parigi.

Panseca si avvicina ai media come un concettuale, indaga il medium, ne esplora le possibilità espressive, lo accoglie e poi lo abbandona, per poi riprenderlo e abbandonarlo di nuovo. Questo rapporto "fluido" ai media è tipico di altri artisti dell'epoca, si pensi a Luca Maria Patella, a Gianfranco Baruchello, Fabio Mauri o Michele Sambin, fra i molti. Tuttavia, tolto il video, pochi, anzi pochissimi, svilupparono un interesse nella conoscenza e sperimentazione effettiva di dispositivi tecnologici sempre più complessi, all'epoca poco conosciuti. Panseca è stato uno di questi pochissimi, il quale, senza pregiudizi tecnologici, iniziò a interessarsi ad altre forme di creazione di immagine, come quelle digitali.

Alla fine degli anni '70 Panseca è negli Stati Uniti, a San Francisco. Camminando per la strada intravede dai vetri di un loft delle persone che stavano utilizzando una telecamera digitale JVC con la quale fare dei video a scopi scientifici per poi stamparle su una stampante ad aghi in bianco e nero. Panseca riuscì a entrare in contatto con i proprietari della tecnologia e propose subito un sovvertimento, invece di usarla dentro il laboratorio/loft, uscire in strada, non per filmare, ma per fissare, immortalare

immagini di gente di San Francisco. Grazie all'utilizzo di un lungo filo, l'artista esce in strada e riprende i volti dei passanti. La scelta dei soggetti non è casuale, riprendeva i caratteri iconici della cultura statunitense dell'epoca, come un uomo di mezza età che sorride, un poliziotto, un ragazzo di colore con un tipico cappello in uso negli Stati Uniti all'epoca. Panseca scopre all'interno del laboratorio uno scanner digitale che permetteva di rilevare le tonalità di grigio colorandolo¹³. Le immagini in questo modo prodotte sono sgranate, con degli strani agglomerati di colori: è così che nascono i primi ritratti digitali. Ancora una volta, il lavoro con il digitale realizzato dall'artista siciliano è anomalo. Non si tratta di realizzare un'opera in computer graphic, ma riprendere la tradizione del video, della ripresa dal vivo per ribaltarla in un procedimento digitale. Ma ancora di più, ciò che l'artista realizza non è un video, ma delle immagini fisse, un lavoro che, oltre al video, rilegge anche la cultura fotografica.

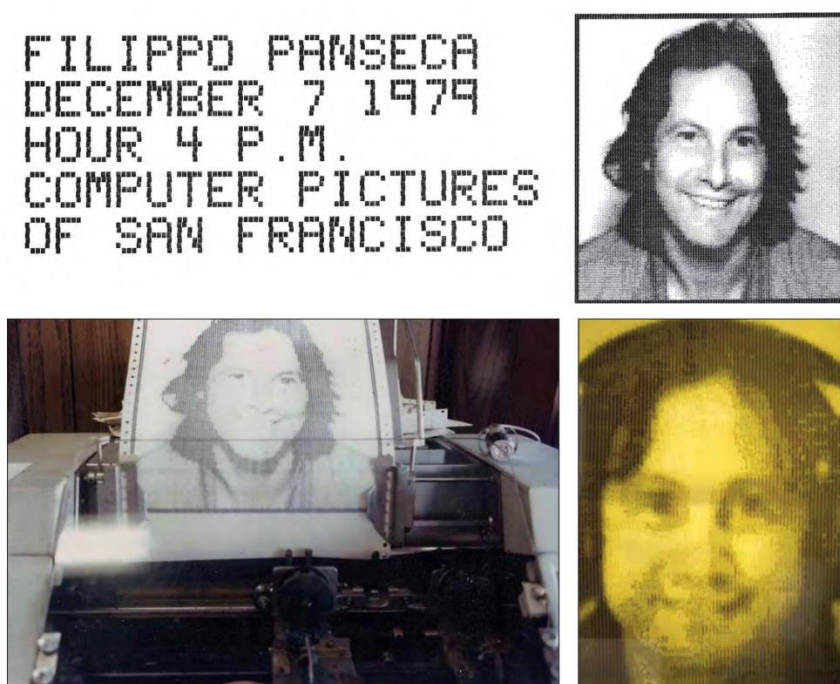


Fig. 2 – Filippo Panseca, *Computer Pictures*, San Francisco, 7 dicembre, 1979

¹³ Colloquio con l'artista del 12 gennaio 2022.

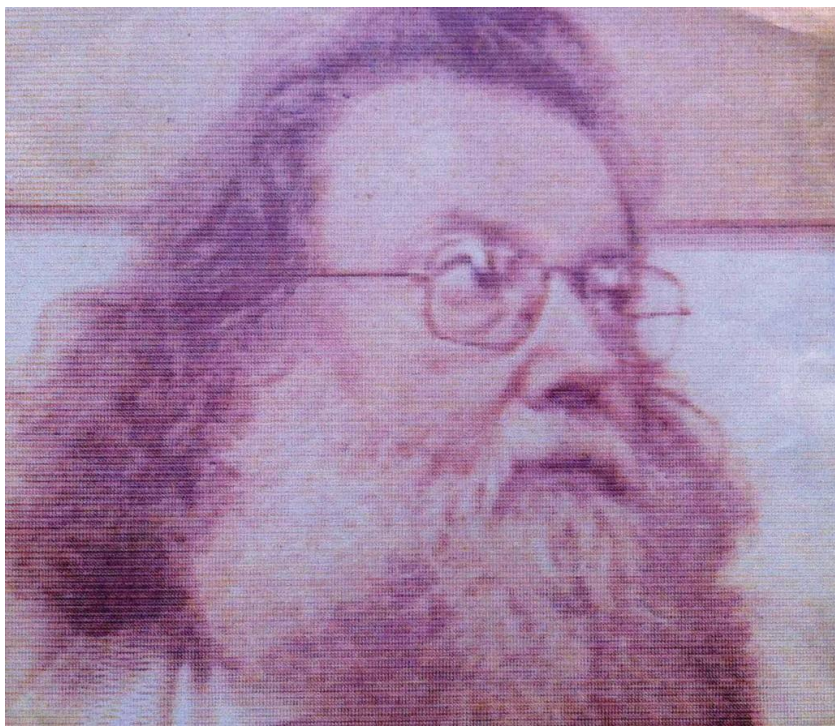


Fig. 3 – Filippo Panseca, *Ritratto digitale di Pierre Restany*, 1979

Panseca così si posiziona nell'alveo dei pionieri della computer art ma in un modo nuovo, spingendo oltre il discorso di quell'arte concettuale italiana che aveva iniziato a inglobare i media come materiale espressivo. Ormai la strada del digitale per Panseca è aperta. Al ritorno a Milano Panseca inizia a lavorare sempre più con i computer realizzando, da un parte, molti ritratti digitali¹⁴, dall'altra iniziando la sperimentazione con la macchina computer vera e propria, come mostrano le foto del suo studio. Negli anni Ottanta l'artista siciliano inizia il suo percorso di scenografo per i congressi del Partito Socialista Italiano. Ciò che ci interessa sottolineare è ciò che ha rappresentato il congresso politico per la sua ricerca: un grande laboratorio di sperimentazione. Sì, perché è in questo contesto che l'artista palermitano ha potuto avere accesso a grossi budget, accesso a costosi macchinari, alla gestione di un team di persone e di tecnici che gli permetteva di portare avanti la sua sperimentazione artistica, che

¹⁴ Anche di personaggi noti quali Bettino Craxi, Nicola Trussardi, Britt Ekland, Giorgio Armani, Gianni Versace, fra gli altri.

sfocerà, come vedremo tra poco, nel progetto SWART (Super World Art). Già nel 1984 al Congresso di Verona Panseca introduce il computer, per aumentarne la presenza al Congresso di Rimini del 1987, nel quale uno schermo monocromatico mandava immagini in computer graphic in sincrono con gli eventi e i dialoghi del partito. I contenuti erano stati realizzati da Panseca stesso in team con gli studi Mediaset. Qui l'artista introduce anche una macchina che mixava la foto di colui che veniva fotografato con l'immagine del leader socialista Bettino Craxi, *fatti la foto con Bettino!* titolava. Infine, nel 1989 il Congresso di Milano con la famosa Piramide di televisori che si stagliava dietro il leader del Partito Socialista ingrandendone l'immagine.



Fig. 4 – Studio di Filippo Panseca in Via Bergognone 26, Milano, anni Ottanta

Da qui l'artista comincia a pensare al progetto *SWART O MAT*, un distributore automatico di opere d'arte, iniziato già nel 1986 e concluso nel 1990 con la mostra presso SWART Gallery di Milano, è un distributore automatico di opere d'arte programmabile a distanza e utilizzabile attraverso banconote o carta di credito. Il fruitore viene invitato a scegliere un'opera che, dopo aver inserito una banconota di 50.000 lire o una carta di credito, viene automaticamente stampata dalla macchina con la firma digitale

dell'autore e un numero progressivo. L'opera, inoltre, viene dalla macchina incorniciata con blister trasparente.



Fig. 5 – Filippo Panseca, *SWART Art O Mat*, distributore automatico di opere d'arte digitali, 1990

Leggiamo come descrive l'artista stesso l'opera nel catalogo della mostra:

Post-Arte è Swart

Le immagini riprodotte su questo catalogo sono state acquisite su videoregistratore dalla televisione durante lo svolgimento della guerra del Golfo; le stesse sono

state successivamente selezionate e immagazzinate su hard disk ed elaborate attraverso un computer che ha fornito direttamente (quindi senza l'uso della fotografia) le pellicole e la selezione dei colori sulla stampa.

Le stesse immagini, con le dimensioni volute, sono state riprodotte su carta a trasferimento termico e riportate su tela, e rappresentano la mostra.

Nel distributore d'arte automatico, sono state memorizzate su hard disk 9 delle opere esposte.

- Per attivare la macchina
 - 1) Inserire nell'apposita finestrella una banconota da L. 50.000 (cinquantamila)
 - 2) Visionare su monitor le 9 opere e scegliere quella desiderata
 - 3) Premere il pulsante corrispondente all'opera scelta e "print"

L'opera originale a colori nel formato cm. 42 X 29,8 verrà fuori in un minuto ed avrà, oltre alla firma dell'autore la data ed un numero progressivo da 1 a infinito. La tiratura delle opere verrà decisa dagli acquirenti. A chiusura mostra, le memorie delle opere saranno cancellate.

A fine anno verrà stampato il primo catalogo "SWART91" che riprodurrà tutte le opere prodotte nell'anno con le relative tirature. Il catalogo verrà inviato gratuitamente a chi ne farà richiesta.

È prevista per il prossimo autunno l'installazione di distributori d'arte automatici presso gallerie d'arte e shopping-centers in Italia e all'estero.

Le opere memorizzate nei distributori verranno periodicamente sostituite da altre, create nello studio di Milano ed inviate al distributore attraverso l'uso di modem collegato alla linea telefonica" (Panseca, 1991).

L'opera è assolutamente unica per l'epoca e risponde all'esigenza di riflessione su un mondo sempre più automatizzato, anticipando di molti anni le riflessioni intorno all'annullamento dell'artista a fronte di un avanzamento della macchina (pensiamo oggi a tutto il dibattito intorno all'intelligenza artificiale). Inoltre, le immagini che la macchina produce sono delle riprese televisive della guerra del Golfo in atto all'epoca: dalla televisione al computer, Panseca indaga la distanza che ci separa dall'immagine, una dimensione macchinica che annulla l'empatia di atti violenti come la guerra, rappresentata anche dalla produzione automatica dell'immagine¹⁵.

¹⁵ L'opera ha avuto un grande successo come dimostrano i molti articoli di giornali (Dotto, 1992), (Barilli, 1992), (Redazione, 1992), (Intervista all'autore, 1992).

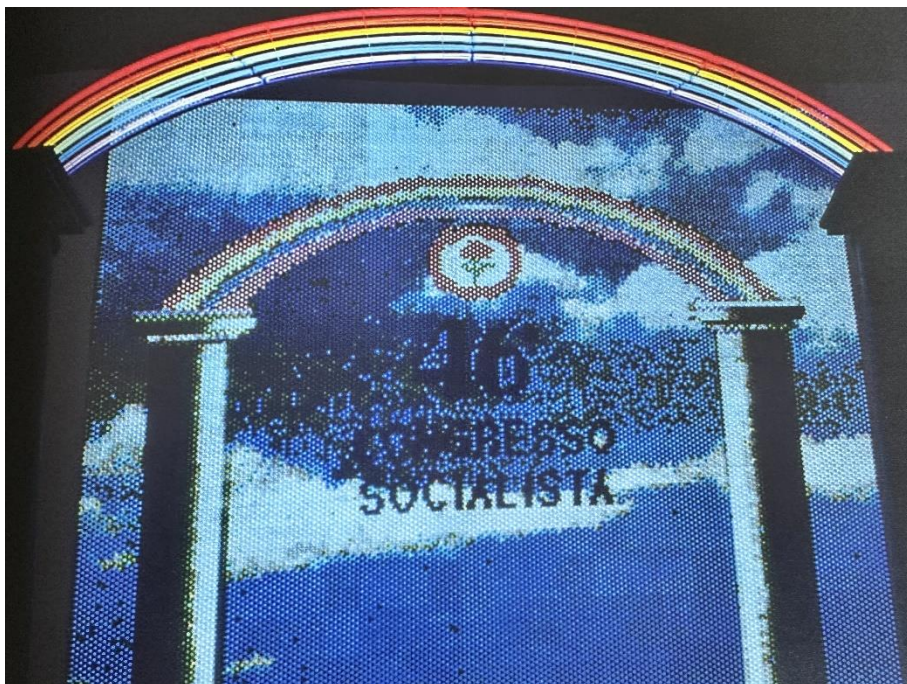


Fig. 6 – Filippo Panseca, particolare della scenografia digitale per il 46° Congresso Socialista, 1991

Come vediamo dalla descrizione, l'artista si spinge anche oltre. Pensando una macchina per l'arte nelle gallerie, nei centri commerciali, nelle città di tutto il mondo collegate con l'artista via wireless il quale invia e decide le opere da esporre. Le immagini radicali che egli espone, il rimosso delle guerre e degli atti violenti dell'esistenza, possono così presentarsi attraverso SWART. Come scrive Achille Bonito Oliva su «Flash Art» nel 1991,

Se i mass media hanno trasformato la guerra in "war game", attraverso una diretta che accorcia le distanze geografiche, allora è possibile produrre una riduzione della distanza storica mediante l'informazione di linguaggi differenziati tra loro. Linguaggi articolati secondo le specificità culturali del territorio antropologico abitato dall'artista. Da qui la paradossale fertilità di un evento come la guerra, il passaggio a una post-guerra che prolunga l'attenzione sulla produzione artistica anche se necessariamente supportata dal giudizio critico. Questa può essere la post-arte, l'arte del 2000 (Bonito Oliva, 1991).

È questo che Panseca già immagina dagli anni Sessanta, l'arte del 2000. Dai *Fluidi itineranti* alla *Swart O Mat*, il lavoro di Panseca ha saputo intrecciare sperimentazione tecnologica e ricerca sui materiali, arte, design e

comunicazione. Solo oggi, guardando indietro, possiamo veramente comprendere l'importanza di un artista come Panseca, un pioniere non solo dell'utilizzo della tecnologia, ma promotore di una nuova figura dell'artista.

Bibliografia

Barilli, R. (1992), *Le fantasie pubblicitarie e dei mass media riversate nell'immaginario artistico*, in «Avanti», 15 maggio.

Bonito Oliva, A. (1991), *Post-art: the art of the twenty-first century*, in «Flash Art International», maggio-giugno 1991, n. 158, p. 136.

Bordini, S., Gallo, F. (2018), *All'alba dell'arte digitale*, Mimesis, Milano.

Catricalà, V., Quaranta, D. (2020), *Sopravvivenza programmata. Etiche e pratiche di conservazione, dall'arte cinetica alla net art*, Kappabit, Roma.

Caramel, L. (1994), *Arte in Italia, 1945-1960*, Vita e Pensiero, Milano.

Cubitt, S., Thomas, P. (2013), *Relive: Media Art Histories*, MIT Press, Cambridge (MA).

Detheridge, A. (2012), *Scultori della speranza*, Einaudi, Torino.

Dotto, G. (1992), *Le più celebri opere d'arte distribuite da una macchina*, in «La Notte», 21 maggio.

Franco, F. (2013), *The First Computer Art Show at the 1970 Venice Biennale. An Experiment or Product of the Bourgeois Culture?*, in Cubitt, S., Thomas, P. (a cura di), *Relive: Media Art Histories*, MIT Press, Cambridge (MA).

Lagonigro, P. (2020), *Computer art in Italia negli anni Ottanta. Tecnologia, matematica e immaginario scientifico*, Venezia Arti, Nuova serie 2, vol. 29.

Panseca, F. (1991), *Descrizione dell'opera SWART O' MAT nel Catalogo della mostra*, Verona, Palazzo della Gran Guardia.

Parolo, L. (2019), *Video arte in Italia negli anni Settanta. La produzione della Galleria del Cavallino di Venezia*, Bulzoni, Roma.

Redazione de «Il Giorno» (1992), *Tutti artisti col robot che costruisce immagini*, in «Il Giorno», 10 maggio.

Redazione di «Flash Art» (1992), *Swart: l'arte dal distributore automatico*, intervista all'artista, in «Flash Art», 7 agosto.

Restany, P. (2001), Catalogo della mostra personale presso la Miniaci International Gallery *XXL REALART*, Edizione Miniaci, Milano.

Rosen, M. (2011), *A Little-Know Story about a Movement, a Magazine, and the Computer's Arrival in Art: New Tendencies and Bit International*, ZKM/MIT press, Karlsruhe/Cambridge (MA).

Taylor, G. D. (2014), *When the Machine Made Art*, Bloomsbury, London.

Seratoni, A., (2020) *Re-search, Re-enactment, re-design, re-programmed art. A proposito delle ipotesi del Gruppo T*, in Catricalà, V., Quaranta, D. (a cura di), *Sopravvivenza programmata. Etiche e pratiche di preservazione dall'arte cinetica alla net art*, Kappabit, Roma.

Sutton G. (2015), *The Experience Machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and Expanded Cinema*, MIT Press, Cambridge (MA).

Taylor, G.D. (2014), *The Soulless Usurper. Reception and Criticism, of Early Computer Art*, in H. B. Higgins, D. Kahn (a cura di), *Mainframe Experimentalism*, University of California Press, Berkeley.

Trini, T. (1982), Testo di presentazione di Tommaso Trini dell'installazione di Panseca alla Biennale di Venezia del 1982.

Zane, M. (2008), *Storia e memoria del personal computer: il caso italiano, dal mainframe ai pc*, Jaca Book, Milano.