

FILIPPO PANSECA

Matasse, ghirlande, festoni di sottili tubi trasparenti che la luce di Wood illumina intensamente con la sua spettrale fluorescenza; e dentro i tubi un pulsare ritmico e discontinuo di liquidi in movimento. Questi percorsi fluidi costituiscono il medium delle più recenti invenzioni di Panseca e ne rappresentano in certo senso la « firma »; ma non s'arresta qui la fantasia inventiva dell'« operatore visuale » siciliano: ecco dei cilindri in perspex che sono resi luminescenti dagli stessi tubi o da altre fonti luminose 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.

Ma c'è un altro aspetto da notare in questa mostra, ed è la presenza di alcuni oggetti disegnati da Panseca, anche questi sfruttando le nuove materie plastiche e l'incidenza della luce. Così un nuovo tipo di televisore costituito da una sfera di perspex nero che, soltanto una volta acceso, rivela la presenza del visore trasparente e luminoso; così una lampada pure questa sferica che sfrutta una superficie speculare nascosta; un'altra lampada costituita da un supporto e da un faretto mobile, dei calendari, sempre in plastica, realizzati attraverso l'inserzione di bacchette trasparenti e spostabili...

Tutti questi oggetti ripetono lo stesso genere di ricerche rammentate già per gli oggetti « inutili », e ci persuadono ancora una volta come l'osmosi tra produzione industrializzata utilitaria e invenzione di opere « edonistiche » e giocose è il mezzo migliore per attivare reciprocamente i due settori riscattando l'artificio tecnologico con la vivacità fantastica attraverso un incessante alternarsi del « bello » e dell'« utile », dell'« arte » e del « gioco ».

GILLO DORFLES