

LE MACCHINE CELIBI DI FABRIZIO PLESSI Alberto Fiz	42
LE TERME DI CARACALLA TRA ARTE CLASSICA E CONTEMPORANEO Marina Piranomonte	52
LA VIA VERSO L'INSTALLAZIONE DI FABRIZIO PLESSI Marco Tonelli	59
ISOLE Olga Shishko	64
UN VIANDANTE VISIONARIO Angela Madesani	71
ANTICHITÀ LIQUIDA Marco Senaldi	75
MUSICA E VIDEOARTE: NYMAN IN DIALOGO CON PLESSI Valentino Catricalà	82
OPERE	85
TESTIMONIANZE CRITICHE Achille Bonito Oliva Lóránd Hegyi John G. Hanhardt	210
BIOGRAFIA	214
MOSTRE	217
BIBLIOGRAFIA	219

SAGGI

LE MACCHINE CELIBI DI FABRIZIO PLESSI

Alberto Fiz



Tagliare il lago Stichter in
due parti uguali, fotografia,
1975

“Meditare il passato, far vivere istanti fugaci, ardua fatica della mente, per l’oscuro regno della possibilità mescolatrice di forme”.

Johann Wolfgang Goethe

“Un poco piazza San Pietro e un poco de Chirico metafisico, un poco Cinecittà e un poco rovina piranesiana, questa Roma evocativa e semicircolare vive della misteriosa liquidità elettronica del suo Tevere. Tutto scorre tra lastre di travertino e arcate romane come in un instancabile replay della storia”¹.

La Roma di Fabrizio Plessi è una *fiction* artistica e letteraria dove si ha l’impressione di trovarsi a tu per tu con le comparse dei gladiatori usciti da Cinecittà o passeggiare a fianco di manichini travestiti da Ettore e Andromaca. Il Tevere, nella sua rappresentazione artefatta, non esce dagli argini e la storia si ripete, quasi che, schiacciando un tasto del telecomando, sia possibile metterla in pausa.

Ad animare il lavoro di Plessi c’è sempre un sottile paradosso, un desiderio costante d’infrangere le regole, siano esse quelle del video o della scultura, tanto che sfugge a ogni definizione della critica. Per comprendere la sua costante devianza, è bene ricordare i primi lavori degli anni settanta (il suo uso del video risale al 1968) quando realizza progetti ironicamente assurdi come avvitare l’acqua o tagliarla a fette con le forbici. Nel suo *Plessi Acquabiografico* pubblicato nel 1973, compaiono anche lo *Stringi acqua* dove si prova a stringere l’acqua con una chiave inglese, il progetto per la realizzazione di spugne giganti per salvare Venezia dall’inondazione o i rubinetti da cui sgorgano coriandoli. È, poi, sempre del 1973 *Gabbie d’acqua* esposto alla Biennale di Venezia dell’anno precedente (da allora sono state ben 14 le sue partecipazioni alla manifestazione lagunare) dove l’elemento fluido viene contenuto all’interno di una gabbia aperta con tutta l’ambiguità concettuale di un intervento vicino allo spirito di Pino Pascali e Gino De Dominicis che ha ispirato molti lavori contemporanei. Basti pensare a *Can’t Help Myself*, l’installazione dei due artisti cinesi Sun Yuan e Peng Yu proposta in occasione della Biennale veneziana del 2019 dove, all’interno di una gabbia, compare un braccio robotico che ha il compito impossibile di riportare il liquido denso della sala in una determinata area.

L’esigenza di uscire dalla gabbia di un sistema dove il video veniva prevalentemente considerato come strumento a sé stante, lo conduce nel 1974 a realizzare le sue prime videosculture *Mare orizzontale* e *Waterfall*, dove il monitor del televisore diventa parte integrante di una complessità plastica più ampia e si trova a dialogare con elementi in ferro arrugginito. Già allora sembra presagire l’obsolescenza di una struttura cubica ingombrante che vivrà una breve fase di giovinezza per trasformarsi, ben presto, in archeologia secondo un processo destinato a coinvolgere, negli anni successivi, l’intero sistema tecnologico. E quando nel 1987 realizza per documenta 8 di Kassel la prima edizione di *Roma*, i 36 monitor sistemati a terra in maniera circolare su cui galleggiano le acque del Tevere danno vita a un paesaggio rinnovato, dove si crea una segreta complicità tra i televisori e le pietre di travertino che li circondano e li proteggono, entrambi luoghi di una memoria presente che sperimentano l’eterno ritorno.

Il cangiante elettronico non è un corpo estraneo, ma rappresenta il fluido che rivitalizza la materia in un processo osmotico che investe la storia, tema costante della sua incessante esplorazione.

Plessi è un veggente che viaggia attraverso Pompei, Ercolano, le antiche città del Marocco e della Spagna per approdare nel 2018 al museo Puškin di Mosca con una mostra emblematica dal titolo *L'anima della pietra*. In questa circostanza, la componente paradossale appare evidente e, partendo da un concetto michelangeloesco secondo cui all'interno della pietra si trova l'opera già fatta, Plessi estrae l'immagine antica attraverso il *metal detector* che scannerizza copie delle sculture classiche. Emerge così l'immagine del reperto archeologico, come fosse la traccia lasciata da un anonimo passeggero che transita in un qualsiasi aeroporto creando un'improvvisa dislocazione spaziotemporale. "Falso+falso=vero", afferma l'artista che simula il ritrovamento partendo dal *fake*.

Il materiale della tecnologia è, spesso, in grado di risvegliare le coscienze e di riportare alla luce ciò che appare congelato: "La storia di ieri e la storia di oggi possono continuare ad inghiottire, masticare e digerire ogni tipo di contraddizione apparente. Tutto, ma proprio tutto, nell'imbuto del tempo si frantuma, si amalgama e si perde"².

Alle Terme di Caracalla di Roma Plessi scende nei sotterranei, dove colloca, nel buio, dodici videoinstallazioni proposte su archi tridimensionali in metallo che si riflettono nell'acqua, quasi a voler evocare le origini di questo straordinario complesso, tra i più celebri della Roma imperiale.

Mare orizzontale,
videoinstallazione, Rotonda
della Besana, Milano, 1985



Le opere, accompagnate dalle musiche di Michael Nyman, occupano il luogo che assorbe la tecnologia digitale sviluppando un immaginario evocativo in dialogo con la storia: fuoco, acqua, colonne che si liquefano, ma anche il vento che scompiglia le sculture di Caracalla o il fumo che esce da un'opera di Giovanni Battista Piranesi della celebre serie delle *Carceri*, in una metamorfosi continua destinata a svelare *Il segreto del tempo*, come recita il titolo della mostra.

Un tempo manipolato, compresso, eterogeneo, sincronico che l'artista utilizza a suo piacimento senza rispettare le cronologie. Il suo obiettivo è quello di creare un'opera d'arte totale, wagneriana, nella quale suono, architettura, scultura, tecnologia, convivono allargando lo spettro della visione.

"Le anfore corrose, i reperti archeologici, gli otri incastonati, le terracotte di scavo, sono usciti trionfalmente grondanti da quel liquido oleoso e scuro chiamato mare, per rituffarsi in quell'azzurro cristallino e trasparente schermo del nostro quotidiano elettronico"³.

Del resto, sin dagli anni settanta, la materia prima della sua opera sono lo spazio

e il tempo dell'esperienza che si concretizzano in un percorso solitario dove molto rapidamente si consuma il distacco con la videoarte. "Non sono un videoartista", afferma Plessi. "Sarebbe come definire Michelangelo un marmoartista solo perché ha realizzato le sue sculture in marmo". E forse non a caso, nel 1995, in *Bronx*, una delle sue installazioni più aggressive, conficca le pale usate dagli agricoltori direttamente nei monitor colpendo al cuore la trasmissione delle immagini, quasi a voler sancire una frattura tra i due mondi.



L'anima della pietra,
videoinstallazione, Museo
Puškin, Mosca, 2018

Sebbene impieghi la strumentazione video e i monitor siano onnipresenti, è proprio intorno a questa scissione d'intenti e di obiettivi che va analizzata la sua figura e la peculiarità della sua ricerca, spesso fraintesa, soprattutto in Italia (ben diversa è la situazione in Germania), nonostante le oltre 150 mostre pubbliche in alcune delle più prestigiose sedi internazionali, dal Martin-Gropius-Bau di Berlino al Guggenheim di New York.

Plessi usa la tecnologia da dissidente e dall'inizio degli anni settanta non accetta la mitizzazione del mezzo, rifiutando quello che lui definisce, in maniera piuttosto sprezzante, "il cinema di serie B".

La scelta è quella di sottrarre al video i suoi contenuti, in particolare la componente narrativa, autobiografica e performativa. Questo atteggiamento lo induce, in tempi più recenti, a non accettare nemmeno l'interattività.

Il video è per lui esclusivamente luce, movimento, energia, in base a una rappresentazione fondamentalmente astratta (nell'era digitale assumerà variegate valenze cromatiche), aniconica che, del resto, per gran parte degli anni settanta va a identificarsi con lo scorrere dell'acqua, intesa come elemento fluido, scorrimento del tempo e della storia: "Il video, l'acqua, il neon. Azzurro+azzurro+azzurro. Quale azzurro poi più azzurro della televisione? Caricare l'acqua di una nuova qualità, come campo vergine e mobile di lettura"⁴. È, comunque, sempre la fisica degli elementi a interessarlo rispetto a un approccio oggettivo che non prevede l'uso di simboli o metafore. Sono fenomeni decontestualizzati che in base alle esigenze dell'artista vanno ad accompagnare le forme della scultura: Plessi attinge al suo archivio virtuale dove si trova una gran quantità di fuochi o di acque, di venti o di fulmini intesi come segni che, a seconda delle esigenze, vengono modificati (con il Terzo Millennio la componente filmica è stata sostituita con il procedimento digitale). È, tuttavia, dalla contaminazione di questi dati con gli oggetti fisici che scaturisce l'alchimia e l'unicità dell'opera d'arte proveniente da due entità separate alla nascita che insieme si rafforzano e si legittimano.



Bronx, videoinstallazione,
IVAM, Institut Valencià d'Art
Modern, Valencia, 2007

Ne emerge una natura multiforme che necessita di essere ricodificata. O, meglio, riformattata in un contesto dove il contenitore, ovvero i monitor televisivi, hanno un peso pari, se non addirittura maggiore, rispetto al contenuto. Vere e proprie sculture luminose, non vengono collocate frontalmente, ma richiedono una partecipazione attiva dello spettatore che se le può ritrovare per terra, a forma di scacchiera, in mezzo a un tronco o in fondo a 14 grandi secchi (così avviene in *Cristalli liquidi*, 1992) che sembrano riempirsi di acqua virtuale versata da 500 bicchieri in cristallo veneziano meticolosamente sistemati su tavolini in ferro arrugginito girati al contrario. Sono, insomma, "associazioni infrangibili per inganni liquidi troppo facili e troppo fragili"⁵.



Materia prima, Kunstverein,
Colonia, 1989

Se, tuttavia, da un lato Plessi scompagina le regole del video rendendolo un oggetto d'uso, dall'altra coglie il degrado e l'invecchiamento repentino delle tecnologie in base a una problematica di stretta attualità. Nel 1981, nell'ambito dell'installazione *Arco liquido*, due monitor spenti sono attraversati semplicemente da un arco di luce e nel 1989, in occasione dell'importante mostra *Video-Skulptur retrospektiv und aktuell 1963-1989* al Kunstverein di Colonia presenta *Materia prima* con 25 monitor Sony di nuova generazione spenti, circondati da pietra serena grigia e illuminati dall'alto come fossero sculture da salotto. Una presa di distanza dalla tecnologia dove i televisori spenti appaiono in bilico tra archeologia del presente e detriti da rottamare ancor prima di essere utilizzati. Ma c'è anche la terza soluzione, ovvero la televisione come oggetto autonomo che dichiara la sua esistenza senza altre necessità. Wolf Vostell, che nel 1958 nascondeva sei televisori dietro una tela tagliata nella celebre installazione *TV Dé-coll'age n°1*, annunciava: "Dichiaro il televisore la televisione del futuro".

In definitiva, Plessi utilizza il video al pari di ferro, carbone, lana, pietra o terracotta, con un forte grado di ambiguità e ironia rispetto a realizzazioni plastiche che vanno incontro a un nuovo immaginario nel quale il desiderio di stupire e stupirsi viene bilanciato dal disincanto postmoderno e dalla consapevole precarietà che domina il suo lavoro, dove l'oggetto demistificato entra in contatto con l'alterità virtuale.