



**PLESSI A CARACALLA  
IL SEGRETO DEL TEMPO**

a cura di  
Alberto Fiz

**Electa**

“The alchemist finds the perfection or pure will within all materials; he knows that salt is desire, mercury is turbulence, sulphur is anguish. When the alchemist finds that will and idea within the material form, then he is able to bend it to his own will”.

Peter Ackroyd, *The House of Doctor Dee*.

## VENEZIANO NELL'ANIMA

L'arte di Fabrizio Plessi, colma dell'energia degli elementi che si riflettono nei prismi delle superfici – schermo, specchio d'acqua, architettura – appartiene senza dubbio alla tradizione dell'arte veneziana. L'arte classica veneziana è una fusione unica di influenze bizantine, gotiche e toscane, come conseguenza delle tradizioni orientali e occidentali assorbite dalla città. In tutta la storia veneziana c'è una miscela di stili e caratteristiche stilistiche differenti. Si ritiene che a turbare i pittori veneziani non fosse tanto il “contenuto interiore” del mondo, quanto la varietà delle manifestazioni esterne e la loro entità. Essi non hanno mostrato alcun interesse evidente per la profondità degli ideali, ma piuttosto hanno cercato di trasmettere l'energia sensuale delle forze naturali.

Come diceva Oscar Wilde, “solo le persone superficiali non giudicano dalle apparenze”. L'arte veneziana risveglia i sensi. Le emozioni e la passione degli artisti veneziani si possono trovare negli elementi pittorici. La loro profondità sta nella relazione tra i diversi colori e le loro sfumature. Forse l'occhio non cattura solo il colore, la luce e l'ombra?

La teatralità, l'illusionismo, i giochi di luci e colori sono le costanti principali dell'arte veneziana. Uno degli esempi più eclatanti è Jacopo Tintoretto che ha creato nelle sue composizioni monumentali degli elementi di luce e movimento. I dettagli dei suoi quadri sono sempre in movimento, veloci e frenetici, o ruotano attorno alla struttura data o se ne allontanano. Il mondo si dissolve in una fiamma, in una cascata o in un bagliore.

Fabrizio Plessi si associa a Caravaggio e a Piranesi. Ma l'arte veneziana del manierismo e il barocco con il suo movimento passionale, le transizioni da uno stato a un altro, gli effetti illusionistici, sono per lui solo uno dei punti di partenza. L'arte di Plessi trova la sua eco nella stessa architettura di Venezia, le cui facciate, dando l'impressione della grandezza, non sono solo elementi portanti. Il loro volume e le dimensioni sono schiacciati dagli effetti di luce. Le facciate letteralmente galleggiano in aria, come fossero esse stesse una grande illusione, un affascinante miraggio.

L'artista stesso sottolinea la sua appartenenza alla scultura e non al video. Come un alchimista, ravviva la pietra e controlla gli elementi. Il suo *Mare verticale*, *Waterfire* sulla facciata di San Marco, e altri progetti derivano dalla filosofia alchemica e dall'illusionismo barocco.

Plessi ha sempre lavorato nel campo della videoarte e dell'arte multimediale, ma non ci si identifica. Il video è diventato per lui un mezzo per creare una scultura immersiva che assorba l'attenzione dello spettatore. L'arte minimalista è emersa tra gli anni sessanta e settanta negli Stati Uniti, in Germania e in Francia e ha spostato l'attenzione dello spettatore dal soggetto al contesto dell'immagine. Nel corso di questa tendenza, la scultura è stata interpretata in modo nuovo come una delle forme di arte visiva: in essa è stata identificata la struttura spazio-temporale inclusa in vari contesti sociali. Plessi appartiene a questo ramo dell'arte. L'artista non era soddisfatto dei piccoli schermi, era affascinato dalle grandi forme: voleva nascondere gli schermi collegandoli con l'architettura degli spazi. Le sue videosculture si sono appellate allo stato fisico dello spettatore, entrando nel suo spazio e assorbendolo. Plessi ha attirato su di sé l'attenzione internazionale a documenta 8 di Kassel, con l'installazione monumentale *Roma*, opera contraddistinta per la sua tattilità e ricchezza emotiva.

Plessi è vicino all'arte povera nell'uso di materiali naturali semplici (pietra, ferro, carbonio, ecc.), nella creazione di nuovi spazi artistici, nell'affrontare le cose semplici come simboli dell'essere, nella poeticizzazione dell'involucro materiale del mondo e della civiltà che invecchiano rapidamente, nel tentativo di superare il tempo, riorganizzando lo spazio reale in qualcosa di nuovo. Ma allo stesso tempo la sua arte è connessa con la situazione artistica in Germania, in particolare con il lavoro creativo degli artisti del gruppo ZERO, fondato da Otto Piene e Heinz Mack, che divenne famoso per esperimenti artistici con l'uso di luci, ombre, aria e fuoco.

Per dieci anni, lo stesso Plessi ha insegnato in Germania alla Kunsthochschule für Medien di Colonia. La questione dell'influenza di Plessi sugli altri artisti è abba-

stanza complessa, perché è un artista solitario, che è andato avanti senza prestare attenzione ai processi paralleli di cambiamento del mondo e seguendo la propria intuizione. E in questo caso, non parleremo di studenti e seguaci, ma del riflesso delle sue idee, che sono state una premonizione di molti processi che si svolgono ora nell'arte. Pertanto, i confronti riportati di seguito non sono diretti, ma associativi.

In connessione con la lapidarietà delle opere più famose di Plessi, i suoi primi esperimenti sono sorprendenti. Fu grazie ai suoi sforzi che la Mostra del Cinema di Venezia del 1980 iniziò a mostrare film underground in formato video. I suoi film li presentati (*Tempo liquido*, *Liquid Movie*), affrontano la fisicità, un tema importante negli esperimenti degli artisti degli anni sessanta. Essi erano interessati allo stato di disorientamento dello spettatore, alla difficoltà di trovarsi nello spazio, alla percezione della nuova forma creata dall'autore con tutti i sensi. Tuttavia, anche lavorando con il corpo, l'artista lo associa già con gli elementi: "taglia" l'acqua e resiste agli elementi o mostra il corpo femminile nel riflesso dello specchio e trasforma lo spazio. Se si cerca un parallelo al motivo del disorientamento e del riflesso del corpo nello spazio, vengono in mente le figure di Pierrick Sorin, proiettate su oggetti della vita quotidiana.

Per Plessi, è importante il rapporto con il mondo come un luogo a cui può essere data qualsiasi forma, quindi gradualmente gli elementi che crea, per così dire, spostano la persona fuori dal campo visivo.

Per considerare le connessioni di Plessi con la modernità sono importanti il suo legame con l'architettura e l'approccio alla luce come una sostanza mitologica. Quindi, prima di tutto, ricorderemo gli artisti che lavorano con il video e la luce come elementi che creano il nostro ambiente sotto forma di una struttura-universo fluida in cui tutto si dissolve.

## VIDEO COME LUCE / PREMONIZIONE DI UNA NUOVA REALTÀ / NUOVE IMMAGINI DI UN LUOGO

Lo strumento principale per trasmettere l'idea di mobilità e fluidità per Plessi non è tanto il video, ma la luce che emette. La tecnologia per lui è un'essenza animata, al pari degli elementi della natura. Gran parte del suo lavoro è vicino a quello di James Turrell: nelle loro installazioni dinamiche, entrambi manipolano la luce, studiando i fenomeni della percezione umana che si modificano nel tempo. Simili a dei maghi, controllano la luce, sostanza fugace e indisciplinata, creando opere che devono essere sentite, non solo viste.

Nel nuovo ambiente mitologico creato dall'artista, lo spettatore è di nuovo consapevole del suo corpo, dei sentimenti e dell'ambiente. Il tempo è importante qui, il periodo di assimilazione durante il quale è necessario imparare a vivere in una nuova realtà, così diversa dal presente. A questo proposito, Olafur Eliasson continua la linea di Plessi. Nelle sue installazioni ci sono sempre elementi presi in prestito dalla natura, come il sole, l'arcobaleno, la nebbia, che comunicano principalmente con il senso del tatto. Il corpo umano, perdendo l'orientamento, elabora le informazioni mentre si muove attraverso lo spazio (*The*

*Weather Project*, Turbine Hall, Tate Modern). Eliasson va oltre Plessi: presentando fenomeni naturali in un ambiente artificiale, l'artista invita lo spettatore a ripensare la comprensione e la percezione del mondo fisico. Crea una nuova realtà artificiale, costringendo lo spettatore a immaginare un nuovo mondo virtuale.

Per Fabrizio, la forma, il colore e la luce nello spazio sono gli elementi principali con i quali egli crea i suoi spazi illusionistici. Nel progetto realizzato al ZKM di Karlsruhe sceglie una forma circolare, facendo appello a una visione tattile spaziale a 360 gradi. La sua installazione non è un'operazione sul corpo del film: va oltre, viene eseguita a diversi livelli e piani, consiste nel collegare media diversi e forme diverse. La scultura viene reinventata in differenti modi: se, per esempio, Lucio Fontana la riassume dai suoni, Plessi lo fa dal video.

Spesso riduce l'immagine di un posto a una singola soluzione di colore. Per ogni territorio selezionato (Maiorca, Sicilia, ecc.), Plessi crea un enorme affresco plastico. Come dice egli stesso, la sua regola non è mai quella di competere con lo spazio. Al contrario, lo rende il personaggio principale del suo lavoro, si anima con le sue installazioni *site specific*, e invita lo spettatore a immergersi in esso e leggerne i significati racchiusi. In questo risulta essere l'erede della scuola veneziana del tardo Rinascimento, dove l'uomo si è rivelato parte della natura, mentre lo spazio stesso era il protagonista.

Tra gli esempi dell'opera di Plessi con il territorio ricordiamo *Monumenta* (2012) nella Valle dei Templi di Agrigento in Sicilia, costituito da giganteschi monoliti, in cui sono state proiettate immagini video di elementi naturali che riecheggiano le idee degli antichi filosofi greci; *Llaüt Light* (2012), dove le tradizionali barche da pesca di Palma di Maiorca, reinterpretate dall'artista nello spirito delle installazioni luminose, sono state inserite nello spazio gotico del XV secolo; *Waterfire* (2001), un'installazione su larga scala al Museo Correr di Venezia, la cui fila di finestre è stata alternativamente inondata da acqua digitale e fuoco. Tutte le sue installazioni invitano lo spettatore ad avere un'esperienza sensuale di viaggio nello spazio e nel tempo, danno la possibilità di percepire come la nostra visione agisce non solo secondo le leggi della prospettiva, ma anche secondo altre modalità sensoriali e dunque l'esperienza immersiva è fondamentale per creare un'immagine.

L'approccio coinvolgente di Plessi può trovare un corrispettivo nei panorami circolari di Marnix de Nijs. L'artista invita lo spettatore a tuffarsi e camminare attraverso l'ambiente illusorio del paesaggio urbano. Nel suo caso, un tale ambiente è stato costruito utilizzando la tecnologia di scansione 3D. Grazie a essa si crea l'effetto di un'atmosfera surreale e spettrale. Nell'installazione *Exploded Views 2.0*, lo spazio che circonda lo spettatore viene riprodotto sulla base di come questo o quel luogo reale viene presentato in rete, in numerose foto con tag GPS. La combinazione di movimento e serie visive interattive tridimensionali consente allo spettatore di provare l'esperienza di un coinvolgimento intenso nello spazio. Questa percezione del mondo come cosmo riecheggia i concetti di Gerolamo Cardano e Tommaso Campanella, filosofi naturali italiani del XVI secolo.

## TEMPO ED ELEMENTI PRIMARI / PLESSI E LA MATERIA VIVENTE DELLA TERRA

Plessi è un alchimista moderno, gioca con l'acqua e il fuoco e ravviva le tecnologie moderne. Crea usando il cinema, il video, le performance e le installazioni, connettendo i nuovi media con vecchie pietre, ferro arrugginito, legno, paglia e altri materiali. Taglia l'acqua con un coltello, rovescia il mare, inonda piazza San Marco con l'acqua, ecc. Ha la capacità di umanizzare gli strumenti tecnologici, trasformandoli in portatori di emozioni e concetti aperti alla lettura. Uno dei temi principali del suo lavoro è l'acqua, l'antico elemento primordiale, e si materializza attraverso un mezzo moderno, il video. Lo stesso Plessi descrive entrambi questi elementi come "liquidi, mobili, instabili, dai quali si emana una luce blu".

Si ritiene che la presenza dell'acqua che scorre instilli pace e tranquillità nell'anima umana e la renda equilibrata. Il confine per l'altro mondo è sempre stato l'acqua: si pensi al mitico Stige o al geografico Nilo. Ai veneziani capitò l'impossibile: trasformarono la loro stessa esistenza in un altro mondo, *mundus alter* (Petrarca), raccogliendo "come un muro, acque marine", "chiude[ndo] in riserve gli abissi" (Salmo 32) e costruendo tra loro un labirinto d'acqua che non ha pari in nessun altro luogo al mondo. La barca, immagine iconica per Venezia che riflette l'anima acquee della città, è stata più di una volta rappresentata da Plessi e in diverse varianti. La barca, in cui gli elementi dell'acqua si intrecciano con l'ambiente video, ci invita a un viaggio senza fine. Essa è un simbolo e una metafora dell'idea del viaggio verso l'incertezza creativa, un elemento necessario per trovare la strada giusta attraverso una tempesta artistica. Il flusso di acqua virtuale sul fondo di una barca di legno è il flusso del tempo, il movimento energetico della mente.

Le immagini dell'acqua si trovano spesso nelle opere degli artisti contemporanei. Si vedano le cascate di Olafur Eliasson e l'acqua come confine tra i mondi di Bill Viola. Ma è proprio l'immagine della barca che è per Plessi un modo di navigare nel presente e lo sforzo di portare i valori emotivi e intellettuali della nostra vita attuale nel futuro, rappresentando allo stesso tempo l'immagine dell'arte antica. Questo lavoro di Plessi con le immagini del passato può trovare un equivalente in quello di Alex Verhorst. Se Plessi crea un'immagine metaforica di Venezia dall'acqua, Verhorst lavora con una natura morta come simbolo di una storia olandese o *memento mori*. I ritratti e le nature morte di Verhorst vengono trasformati in "immagini viventi", un sofisticato video in loop, nel quale sono riprodotti la vita e la morte, la trasformazione della storia in contemporaneità e viceversa.

Dopo aver sottomesso gli elementi, Plessi è in grado di controllarli, ruotandoli a suo piacimento. Quindi, crea *Mari verticali*. Un artificio simile è stato utilizzato da Aleksej Isaev nel suo lavoro *Lete* (1993), dove ricodifica il significato dell'immagine, ma su una scala diversa. Il movimento verticale di un getto d'acqua, ripreso con una telecamera che ruota di 90 gradi (con una caratteristica dinamica di caduta, a "peso") è esposto come energia direzionale orizzontale. L'autore applica l'effetto della microfilmatura, ottenendo l'iper-ingrandimento della sostanza in movimento mediante la messa a fuoco profonda, che consente di mostrare livelli normalmente impercettibili del fenomeno. Un flusso d'acqua diretto orizzontalmente con un centro di gravità spostato provoca una distorsione della nostra percezione. Lo spazio è sottosopra. L'artista indica la perdita della relazione tra realtà, percezione e immagine.

Il tempo nelle opere di Plessi è uguale a se stesso. "Il Tempo sacro è indefinitamente recuperabile, indefinitamente ripetibile. Sotto un certo aspetto si potrebbe dire che esso non "trascorre", che non costituisce una "durata" irreversibile. È un Tempo ontologico per eccellenza, "parmenideo": sempre uguale a sé stesso, non muta né si esaurisce" (Mircea Eliade, *Il sacro e il profano*). L'immagine dell'acqua è una metafora del passare del tempo. Fiona Tan usa un espediente simile in un'installazione a due canali, *Rise and Fall*, in cui racconta la storia di una donna anziana: su uno schermo lei stessa e i suoi ricordi, nell'altro i filmati della sua giovinezza. La narrazione si snoda tra passato e presente, intervallata da immagini metaforiche di acqua in movimento. L'immagine dell'acqua funge da metafora della memoria: il flusso del tempo e il flusso di un fiume si fondono in un unico ritmo. L'artista crea un video con grandi pennellate, collegando e contrastando le immagini su due schermi verticali. Ottiene questo risultato utilizzando l'effetto del flusso (*drifts*), una tecnologia in cui il frame video è libero dai bordi dello schermo (modificando la pulsazione temporale del segnale video) e ha la capacità di fluttuare verticalmente o orizzontalmente.

## BAROCCO / TEATRALITÀ / SPAZI ILLUSORI

Le illusioni hanno una lunga storia e risalgono all'antica Grecia. Nel 350 a.C. Aristotele ha scritto che "i nostri sentimenti possono essere considerati attendibili, ma possono essere facilmente ingannati". Notò che se si guarda una cascata e poi si sposta lo sguardo sulle rocce, comincerà a sembrare che queste ultime si muovano nella direzione opposta al flusso d'acqua, creando l'effetto che ora chiamiamo "effetto post-movimento" o l'illusione della cascata. La visione del flusso d'acqua "logora" alcuni neuroni nel cervello, mentre questi si adattano al movimento. Quando gli occhi si sposteranno sulle rocce, altri neuroni compenseranno questo effetto, provocando l'illusione del movimento in un'altra direzione.

Gli effetti illusori dell'epoca barocca erano un riflesso del cambiamento del concetto di uomo da centro dell'universo a parte degli elementi della natura. Definendosi un successore di Piranesi e Caravaggio, Plessi affronta la sfida degli artisti barocchi con una prospettiva razionale geometricamente accurata, inventata fin dal Rinascimento. Offre anche una pluralità di punti di vista all'interno di un'unica opera, come in un'installazione basata sulle immagini dell'affresco di Giulio Romano *La battaglia dei Giganti* di Palazzo Te. Plessi ci offre completa libertà di scelta dei punti di vista. La posizione caotica degli elementi dell'installazione trasmette un'atmosfera allarmata, una sensazione di inversione del mondo e delle idee obsolete.

Lottica di guardare il mondo è cambiata e con essa la visione. La visione cessa di essere percepita come una proiezione geometrica del riflesso del visibile, si è spostata a sensazioni corporee interne, come il tatto e la percezione di sé nello spazio (propriocezione). La visione diventa tattile. Non c'è più posto per la narrazione lineare. La fusione spaziale e temporale, che esiste nella mente dell'artista e che ora influenza l'immagine stessa, diventa parte della percezio-

ne di questa immagine. Il modo lineare e sequenziale di percezione del mondo cambia in uno simultaneo e iniziamo a comprendere l'immagine come un effetto multisensoriale, che coinvolge tutti i sensi.

L'illusionismo di oggi è più complicato del "trompe l'oeil" barocco. Così, ad esempio, Ryoichi Kurokawa nelle sue clip, installazioni e performance multimediali crea mondi digitali, la cui bellezza è quasi tangibile per la sua texture "di tessuto" setosa e gli effetti di luce sperimentale tattile. L'artista racconta allo spettatore la fisiologia della percezione del mondo, informazione che viene trasmessa nella forma di un flusso di immagini visive e sonore indifferenziate prima che la coscienza le elabori.

Il rifiuto della razionalità antica e rinascimentale in epoca barocca attualizzò la conoscenza ermetica e mistica. Gli artisti contemporanei si rivolgono anche al pensiero mistico, chiedendosi come è nato e quali mondi crea, così come l'arte contemporanea e classica sostengono e trasformano questo pensiero. Tra questi ci sono Clément Cogitore, Yuri Ancarani, Francis Alÿs. Quest'ultimo, ad esempio, nel lavoro *Tornado* cerca di cogliere l'elemento per catturare la tensione tra il forte movimento casuale della tempesta e il silenzio instabile, tracciando contemporaneamente paralleli tra il suo desiderio di penetrare la tempesta e le battaglie del Don Chisciotte contro i mulini a vento.

Per Fabrizio Plessi, la "dimensione della coscienza interiore" è la sensualità, non la razionalità. La sua visione non è prospettica, ma tattile, perché offre la libertà di scegliere i punti di vista, la sensazione dello spettatore negli spazi che crea è importante. Plessi è un vero monumentalista: non collega il video e la narrativa, ma la sostanza fluida degli elementi con l'architettura circostante. Alla mostra proposta nei sotterranei delle Terme di Caracalla a Roma collegherà tutti gli elementi, costringendo lo spettatore a immergersi nella circolazione infinita di ambienti mutevoli e sperimentare così l'effetto del post-movimento. Qui, come in un universo separato, vi è racchiuso tutto: elementi primari, mosaici, spazi alla Piranesi e lo spazio stesso delle antiche terme. Qui il flusso degli elementi e il movimento del tempo si realizzano in tutte le direzioni. Arrivando qui, lo spettatore non può non cambiare il senso di sé nel mondo.

# UN VIANDANTE VISIONARIO

Angela Madesani

~~Gli anni tra i sessanta e i settanta sono stati determinanti per lo sviluppo e l'affermazione delle nuove tecnologie: in quegli anni prendono vita anche in Italia situazioni fondamentali che avrebbero lasciato una traccia indelebile, anche se ancora troppo poco considerate e studiate, a parte poche significative eccezioni, al fine di una approfondita ricostruzione del panorama storico artistico di quegli anni.~~

~~Stiamo parlando del Centro Video Arte di Palazzo Diamanti di Ferrara<sup>1</sup>, l'unica videoteca sperimentale che si sviluppa nell'ambito di un museo pubblico italiano, di Art Tape 22 di Maria Gloria Bicocchi, a Firenze, della Galleria del Cavallino dei Gardazzo, a Venezia<sup>2</sup>, dello Studio 970 di Luciano Giaccari, a Varese.~~

~~In quella storia il ruolo di Fabrizio Plessi è portante. Sin dall'inizio del suo cammino, negli anni sessanta, è un navigatore solitario dotato di chiarezza di pensiero, frutto di studio, sperimentazione, progettualità continue.~~

~~Durante la visita di uno dei suoi studi, alla Giudecca, a Venezia, mi colpisce la mole dei cataloghi, dei libri prodotti che accompagnano il suo cinquantennale cammino nell'arte, la quantità di disegni, di progetti, alcuni realizzati, molti altri no, che tuttora possono sempre essere ripresi, rimaneggiati. Tutto può essere fonte di ripensamento, di nuova vita, di rielaborazione.~~

~~È difficile e, tutto sommato, inutile cercare di costringere il lavoro, la ricerca di un artista nella coercizione delle definizioni, con Plessi, a maggior ragione, tutto questo è impossibile, proprio a causa del suo atteggiamento che si pone al di fuori delle facili sistematizzazioni.~~

~~Chiamarlo videoartista non è soltanto limitativo, è sbagliato. La sua è una visio-~~

- 1996 ~~Die Kunst des 20. Jahrhunderts~~, Museum-Ludwig, Taschen Verlag, Colonia  
 Gisela Fiedler-Bender, Edith Decker-Phillips, *Fabrizio Plessi Il fiume della Storia*, catalogo della mostra, Landesmuseum, Mainz  
 Meinrad Maria Grewenig, Hugh Johnson, Michael Matheus, Wilfried Seipel, Reinhard Stupperich, *Mysterium-Wein. Die Götter, der Wein und die Kunst*, Historisches Museum der Pfalz Speyer, Verlag Gerd Hatje, Ostfildern-Ruit  
 Thierry Raspail, Thierry Prat, Georges Rey, *3eme Biennale de Lyon*, catalogo della mostra, Réunion des Musées Nationaux, Lione  
 Thomas Wegner, Wulf Herzogenrath, *Art medial*, catalogo della mostra, La Lonja, Govern Balear, Palma di Maiorca
- 1997 ~~Boris von Brauchitsch, Fabrizio Plessi-Fez-Fez~~, catalogo della mostra, Kunsthau Kaufbeuren, Kaufbeuren  
 Gérard A. Goodrow, *Plessi-Progetti del mondo*, Dumont, Colonia  
 Meinolf Jansing, *Stadt(t) Art. Kunst in 56 homöopathischen Dosen*, Kerber Verlag, Bielefeld  
 Heinrich Klotz, *Contemporary Art-The Collection of ZKM*, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe
- 1998 ~~Wilfried Seipel, L'Arca dell'Arte~~, catalogo della mostra, Kunsthistorisches Museum, Vienna  
 Dorothea van der Koelen, *Fabrizio Plessi-Opus-Video Sculpture*, catalogue raisonné, Ochorus Verlag, Monaco
- 1999 ~~Garsten Ahrens, Carl Haenlein, Fabrizio Plessi-Der Hängende Wald. L'anima della materia~~, catalogo della mostra, Kestner Gesellschaft, Hannover
- 2000 ~~Fernando Castro Flórez, Victor del Rio, Javier Fuentes Feo, Fabrizio Plessi-L'Anima de la matèria~~, catalogo della mostra, L'Almodi, Valenza  
 Garsten Ahrens, Carl Haenlein, *Fabrizio Plessi-Electronic Waterfall*, catalogo della mostra, Kestner Gesellschaft, Hannover
- 2001 ~~Giorgio Gortanova, Fabrizio Plessi-Foresta di Fuoco~~, catalogo della mostra, Il Planetario, Trieste  
 Carl Haenlein, *Fabrizio Plessi-Waterfire*, catalogo della mostra, Museo Correr, Electa, Milano  
 Claudio Spadoni, *Teatro-Elettronico della Memoria*, Edizioni Mazzotta, Milano  
*Fabrizio Plessi-Deutschlandreise*, Ochorus Verlag, Monaco  
 Karlheinz Essl, Peter Baum, Christine Humpl, Fabrizio Plessi, Elisabeth Samsonow, *Only Fire*, catalogo della mostra, Sammlung Essl, Klosterneuburg
- 2002 ~~Dorothea van der Koelen, Hisham al Madhloum et al., Wasser-Sand-Weite. Ein Kultureller Dialog~~, catalogo della mostra, Ochorus Verlag, Monaco  
 Hisham al Madhloum, Dorothea van der Koelen, *Water-Sand-Space. A Cultural Dialogue*, catalogo della mostra, Sharjah Art Museum, Department of Culture & Information, Government of Sharjah, Sharjah  
*Plessi-Paradiso-Inferno*, catalogo della mostra, Scuderie del Quirinale, Roma, Electa, Milano
- 2003 ~~Dorothea van der Koelen, Susanne Pfleger et al., Wasser-Sand-Weite-Ein kultureller Dialog~~, catalogo della mostra, Städtische Galerie Schloss Wolfsburg, Ochorus Verlag, Monaco  
 Dorothea van der Koelen, Tobias Hoffmann et al., *Wasser-Sand-Weite-Ein kultureller Dialog*, catalogo della mostra, Museum für Konkrete Kunst Ingolstadt, Ochorus Verlag, Monaco
- 2004 ~~Carl Haenlein, Fabrizio Plessi-Traumwelt~~, catalogo della mostra, Martin Gropius Bau Berlin, Ochorus Verlag, Monaco  
 Pilar Ribal, Marie-Olaire Uberquoi, Carl Haenlein, *Havatoi dell'Anima*, catalogo della mostra, Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma, Palma de Maiorca
- 2005 ~~Christen Sveaas, Ina Johannesen, Achille Bonito Oliva, Plessi-~~

*Memory-Motions*, Kistefos Museet, Silvana Editoriale, Milano  
 Danilo Eccher, *Mare verticale*, Biennale di Venezia 2005, Silvana Editoriale, Milano

- 2006 ~~Richard W. Gassen, Digital Islands 1970-1990~~, catalogo della mostra, Wilhelm-Hack-Museum Ludwigshafen, Kehrer Verlag Heidelberg  
 Thomas Elsen, *Lava*, catalogo della mostra, H2-Zentrum für Gegenwartskunst im Glaspalast, Kunstsammlungen und Museen Augsburg, Kehrer Verlag Heidelberg  
 Edward Lucie-Smith, *Fabrizio Plessi: Laguna Nera*, Ed. Galleria Planetario, Trieste
- 2007 ~~Gonsuelo Oiscar, Marco Tonelli, Jaime Sives, Plessi-1970-2005~~, Ivam, Valencia  
 Luca Massimo Barbero, Thomas Elsen, *Fabrizio Plessi-Lava*, catalogo della mostra, Galleria Gontini, Cortina d'Ampezzo
- 2008 ~~Dorothea van der Koelen, Plessi in Erlangen~~, Ed. Ochorus, Monaco
- 2009 ~~Fabrizio Plessi, Plessi in Berlin~~, Ed. Peruzzo  
 A.A.V.V., *Anima dell'acqua*, catalogo della mostra, Museo Ca' d'Oro, Ed. Fondazione DNArt, Venezia
- 2010 ~~Renzo Dubbini, Plessi-Mari verticali~~, Ed. Peruzzo, Venezia
- 2011 ~~Pilar Ribal, Plessi-Llaüt Light~~, Ed. Peruzzo, Venezia  
 Marco Tonelli, *Plessi-Monumenta*, Il Gigno Ed., Roma
- 2012 ~~Guido Bartorelli, Giovanni Bianchi, Annamaria Sandonà, Il flusso della ragione~~, catalogo della mostra, Palazzo della Ragione, Ed. Peruzzo, Venezia
- 2013 ~~Marco Tonelli, Plessi~~, Palazzo Te, Mantova Sala dei Giganti, *Rolling Stone*, Ed. Paolini  
 Michele Bonuomo, *Plessi-Museum*, Ed. Peruzzo, Padova
- 2014 ~~Beate Reifenscheid, Plessi, Liquid Labyrinth~~, Museum Ludwig Koblenz, Ludwig Múzeum Budapest, Silvana Editoriale, Milano  
 Marco Meneguzzo, *Plessi, gli anni settanta*, Edizioni Mudima, Milano  
 Viktoria von der Brüggen, *Fabrizio Plessi*, Ed. Fondation François Schneider Wattwiller  
 Marco Tonelli, Marco Senaldi, Rosalba Branà, Fabrizio Plessi, *Plescali*, Ed. Museo Pascoli, Polignano a Mare
- 2015 ~~Marco Tonelli, Liquid Life / Liquid Light, Ca' d'Oro e Arsenale~~, Ed. Peruzzo, Venezia  
 Philippe Daverio, *Digital Wall*, Banca Generali, Milano
- 2015 ~~Marco Tonelli, Plessi in Venice. Liquid Life. Liquid Light~~, Peruzzo Editoriale  
 Giovanni Puglisi, *Foresta Blu*, edizioni IULM, Milano
- 2016 ~~Ferdinand Ullrich and Hans-Jürgen Schwalm, Fabrizio Plessi: Digital Wall~~, ed. Kunsthalle Recklinghausen  
 Delphine Trouillard, *Plessi-Underwater*, Fondaco dei Tedeschi, Venezia
- 2017 ~~David Galloway, Marco Meneguzzo, Plessi-Utopia Liquida~~, Beck & Eggeling Kunstverlag, Düsseldorf  
 Barbara Rose, *Plessi-Fenix-DNA*, Lineadacqua, Venezia
- 2018 ~~Silvia Burini, Giuseppe Barbieri, Fabrizio Plessi-The Soul of Stone~~, Grafiche Peruzzo, Mestrino
- 2019 ~~Plessi's Splash~~, Opera Gallery, Paris (catalogo digitale <https://www.yumpu.com/en/embed/view/QqhtuJESbp1XAkjM>)

*In copertina*

*Colonna*, videoinstallazione per *Il segreto del tempo*, Terme di Caracalla, Roma, 2019

*Fiamme*, videoinstallazione per *Il segreto del tempo*

*Pagine 2-31*

Immagini della mostra *Il segreto del tempo*

*Referenze fotografiche*

Soprintendenza Speciale Archeologia, Belle Arti e Paesaggio di Roma: foto Fabio Caricchia, Enzo Giovinazzo, pp. 2-31.

Foto Albert Font, p. 214.

Si ringrazia l'Archivio Fabrizio Plessi per aver fornito le immagini realizzate da vari fotografi autorizzandone la pubblicazione.

*Traduzioni*

Alessia Cavallaro (saggio di O. Shishko)

Barbara Venturi per Scriptum, Roma (saggi di L. Hegyi e J.G. Hanhardt)

© 2019 Ministero per i beni e le attività culturali  
 Soprintendenza Speciale Archeologia, Belle Arti e Paesaggio di Roma

© 2019 Archivio Fabrizio Plessi

© Achille Bonito Oliva, John G. Hanhardt, Lóránd Hegyi  
 per le *Testimonianze critiche*

© 2019 Valentino Catricalà, Alberto Fiz, Angela Madesani,  
 Marina Piranomonte, Olga Shishko, Marco Tonelli, Marco Senaldi  
 per i rispettivi saggi

© 2019 Mondadori Electa S.p.A., Milano

[www.electa.it](http://www.electa.it)

Questo volume è stato stampato per conto di Mondadori Electa S.p.A. presso Elcograf S.p.A., via Mondadori 15, Verona, nell'anno 2019