



RIFUGIO DIGITALE

Fabrizio Plessi è nato a Reggio Emilia nel 1940. Vive e lavora tra Venezia e Palma di Maiorca.

È uno dei pionieri della videoarte in Italia e il primo ad aver utilizzato il monitor televisivo come un vero e proprio materiale, dentro cui scorre un flusso inarrestabile di acqua e fuoco digitale (la sua prima videoinstallazione risale al 1974). Le sue numerose partecipazioni alla Biennale di Venezia fino dal 1970 (dove presenta per la prima volta il suo lavoro al padiglione sperimentale) o a festival di cinema e danza internazionali lo pongono da sempre come un artista dalle innovative e anticipatrici sperimentazioni. Ha collaborato con il teatro e la televisione; nei suoi progetti il video si integra con l'architettura e con gli elementi primari: siano essi carbone, legno, marmo, travertino o ferro. La tecnologia è una materia umanizzata con cui convivere piuttosto che lottare. Nonostante ciò, il disegno (ne ha realizzati oltre 15.000) rimane ancora oggi uno dei suoi fondamentali stimoli creativi e progettuali.

In ambito internazionale ha partecipato a importanti rassegne come *Documenta* di Kassel e grandi antologiche tenute in vari musei del mondo: dal Guggenheim di New York a quello di Bilbao, dal Museo Civico di Reggio Emilia alle Scuderie del Quirinale di Roma, dal Martin-Gropius-Bau di Berlino all'IVAM di Valencia, dal MoCA di San Diego al Museo Ludwig di Budapest e Koblenz, dal Kestner Gesellschaft di Hannover al Museo d'Arte Moderna di Maiorca, dal Kunsthistorisches di Vienna alla Fondazione Mirò di Barcellona. Plessi ha realizzato opere particolarmente imponenti e spettacolari. Nel 2005 in occasione della 51ª Biennale di Venezia, ha collocato di fronte all'entrata dei Giardini, *Mare Verticale*: una barca disposta verticalmente che emerge dall'acqua della laguna per 44 metri di altezza, percorsa da una cascata d'acqua digitale. Nel 2011, in seguito alla riapertura del Padiglione Venezia della Biennale vi espone un suo importante progetto.

Di particolare significato le sue installazioni site-specific create per spazi antichi, gotici, rinascimentali e monumentali come Piazza San Marco a Venezia, la Valle dei Templi ad Agrigento, la Lonja di Palma di Maiorca o nella Sala dei Giganti di Palazzo Te a Mantova, a dimostrazione di un'attenzione per la classicità, confermata anche dalle scenografie elettroniche realizzate per *Titanic*, *Icarus*, *L'opera da tre soldi*, *Romeo e Giulietta*, musicate da compositori quali Philipp Glass e Michael Nyman. Nel 2015 ha rappresentato con una monumentale scultura architettonica il Padiglione della Bielorussia per Expo Milano, mentre a Venezia si è tenuta la mostra *Liquid Life/Liquid Light* nelle sedi espositive dell'Arsenale e della Galleria Giorgio Franchetti alla Ca' d'Oro; nel 2017 ha ideato per il Teatro La Fenice di Venezia *FenixDNA*, una suggestiva opera d'arte totale, immersiva e multisensoriale. Nel 2018 il museo Puskin di Mosca gli ha dedicato la personale *The soul of stone*. Nel 2019 il Museo di Palma di Maiorca ha realizzato una retrospettiva sugli ultimi trent'anni del suo lavoro, mentre a Roma un nuovo settore dei sotterranei delle Terme di Caracalla ha aperto al pubblico con la mostra *Il segreto del tempo*. Nel 2020 ha illuminato la facciata del Museo Correr con la videoinstallazione *Plessi, L'Età dell'Oro* e ha realizzato l'albero *Natale Digitale* in Piazza San Marco. Al Passo del Brennero è stato inaugurato nel novembre 2013 l'avveniristico Plessi Museum, interamente progettato dall'artista come un'enorme opera di architettura, scultura e design che si integra perfettamente con la visione naturalistica dell'ambiente circostante. È stato professore di Umanizzazione delle Tecnologie alla Kunsthochschule für Medien di Colonia e, sempre per la medesima istituzione, è stato titolare della cattedra di Scenografie Elettroniche.