**DOMENICO PIRAINA**

**Direttore del Palazzo Reale**

Nato in un posto di terra come Reggio Emilia, a Venezia l’adolescente Plessi incontra l’acqua, dalla quale la sua personalità apprenderà quelle connotazioni come la fluidità, la mobilità, l’elasticità che l’avrebbero accompagnata per tutta la vita. Proprio l’acqua, infatti, costituirà la cifra stilistica della sua arte fin dal principio quando, accanto e dopo i suoi video dell’assurdo in cui taglia, avvita, stringe e ingabbia l’acqua, nel 1972 pubblica il *Plessi Acquabiografico*, un libro denso di disegni, progetti, fotografie che egli stesso considera la radice della sua ricerca.

Contestualmente, Plessi aveva fatto un altro incontro, quello con la tecnologia e in particolare con lo schermo: d’altronde, erano gli anni in cui la televisione stava entrando nelle case di tutti gli italiani. Pur devoto di Nam June Paik e collega di Bill Viola – i due dioscuri della videoarte che il primo interpreta più sotto l’aspetto musicale e il secondo maggiormente sotto quello cinematografico -, ciò che lo attraeva non erano tanto le potenzialità documentative o narrative o interattive, ma la corporeità, la struttura materiale stessa dello schermo, le sue potenzialità percettive, declinate in termini di luce, energia, movimento, come se si trattasse del marmo, del ferro, del legno, del carbone, della pietra, o di altri supporti che facevano parte della storia dell’arte.

Ed ecco la prima intuizione: contaminare con il video una costruzione plastica, scultorea, fatta di altri materiali più tradizionali per creare un ponte tra il presente e il passato, tra le conquiste spaziali e le grotte di Lescaux, in un processo che mette in evidenza la Storia e con essa, forse per esorcizzare il nostro destino di transitorietà e di fugacità, l’universalità e la perennità, di pensieri, sentimenti ed emozioni. Non a caso le sue opere hanno espresso, con maggiore vigore, le proprie valenze poetiche negli spazi che hanno respirato l’aria lunga della Storia.

È già tanto, ma Plessi vuole che la sua opera diventi sinestetica, per cui nella scultura che ha incorporato materia tradizionale e tecnologia, ingloba il suono e poi ancora l’architettura, lo spazio in cui installa le opere. Ecco perché la definizione, molto semplificata e fuorviante, di videoartista è poco pertinente, dal momento che la sua proposta è di un’ampiezza tale che diventa persino qualcosa di indefinibile, di inclassificabile: il video c’è, ed è una risorsa creativa importante ma non è sufficiente a coprire l’orizzonte del suo intervento artistico.

Un altro elemento che deve essere sottolineato è il disegno: tutti i grandiosi progetti che ha realizzato in giro per il mondo devono la loro esistenza – e anche in questo consiste forse il suo palesato “cavernicolismo” tecnologico – alla grande capacità disegnativa, perché come affermava Ingres, il disegno è “la probità dell’arte”,la più immediata riproduzione dell’idea, del pensiero.

I *mari verticali*, queste barche tecnologiche, eleganti, poderose eppure mutevoli e in precario equilibrio, come la nostra vita, che invece di essere contenute nel mare, lo contengono, che Plessi ha allestito con una capacità installativa imperiosa e potente nella storia - e forse anche nel mito - della Sala delle Cariatidi, possono essere considerati la “summa” del suo pensiero artistico: partendo da essa si può intraprendere un affascinante viaggio alla scoperta di un artista su cui è stato scritto e detto molto, ma che riesce ogni volta a sorprenderci.

Milano, 26 giugno 2023