

*Qustitalia*  
IL GUSTO DELL'ARTE ITALIANA

*presenta*



*Fabrizio Lucci*  
*la scultura si fa luce*

sculpture becomes light



*Folvino Lani*

## Biografia

L'espressione artistica di Fabrizio Savi si sviluppa lungo due direttive solo apparentemente lontane fra loro.

La prima reinterpreta la figura unendola a soluzioni compositive inconsuete e tecnologicamente innovative

La seconda direttrice di cui si parlava appartiene alla sperimentazione d'avanguardia nel campo della Computer Art.

Va detto senza ombra di dubbio che in questo settore Savi è stato un geniale precursore di esperienze legate alla tecnologia informatica, oggi conosciute a tutti, ma che un tempo risultavano oscure e lontane alla maggior parte della gente. Egli è stato infatti uno dei primi in Italia a progettare e realizzare installazioni interattive che permettessero di sperimentare la realtà virtuale "non immersiva", e in questo campo ha ricevuto riconoscimenti internazionali ad alto livello.

Le due esperienze artistiche di cui si è parlato hanno come comune denominatore la passione di Fabrizio Savi per la ricerca di qualcosa di innovativo, partendo da un background ricco di tradizione e di storia. Di seguito riportiamo una cronologia delle attività di Savi che comprende tutti i settori in cui ha operato ed opera, compreso quello dell'artigianato artistico.



*Hanno scritto di lui*

*Importanti riviste come*

*Debrett's Femme, Gioia Casa, AD, Casaviva, Case di Campagna*

## Formazione artistica

1973 Per Fabrizio Savi la passione per la scultura inizia a 12 anni. Si cimenta in questa arte in un laboratorio di fortuna ricavato da un vecchio magazzino.

1975 Si iscrive all'Istituto Statale d'Arte, sezione disegnatori di architettura ed arredamento. Nel frattempo perfeziona privatamente la tecnica scultorea.

1977 A 16 anni realizza una maternità in gesso.

1982 Ottiene l'incarico dalle Cartiere Milani di Fabriano di ideare ed eseguire un complesso costituito da una scultura in bronzo delle dimensioni di 3 metri ed una fontana da collocarsi nel piazzale antistante gli uffici centrali.

1982 Nello stesso anno si iscrive all'Accademia di Belle Arti, sezione scultura.

1975/1985 Realizza una serie di sculture di notevoli dimensioni, successivamente acquistate e fuse in bronzo da un collezionista.

1983 Raggiunta un soddisfacente livello di abilità scultorea, decide di esplorare nuove discipline. Inizia così a studiare elettronica ed informatica da autodidatta, perché è convinto che solo attraverso la tecnologia si può aggiungere qualcosa di veramente innovativo all'arte. La sua idea è dare all'opera un sorta di sensibilità propria.

1984 Sfidando le opinioni degli insegnanti dell'Accademia di Belle Arti, nel 1984 presenta per gli esami finali di anatomia un'opera di computer art facendo interagire immagini e suoni digitali. Nella foto accanto: attrezzatura utilizzata in quella manifestazione.

1986 Viene invitato con l'opera interattiva "Halley" al 4° festival di arte elettronica di Camerino, in quegli anni la più importante e completa rassegna di arti elettroniche in Europa.

1986/1992 si dedica prevalentemente alla ricerca nel campo dell'arte elettronica ma non abbandona completamente la scultura, realizzando ancora opere per lo più su commissione.

1987 Partecipa con l'opera "LA" al 5° festival di arte elettronica di Camerino. Inizia l'attività lavorativa da libero professionista come modellista per alcune importanti aziende argentiere marchigiane.

1987 Viene invitato a relazionare sul tema "Arti visive e tecnologie avanzate" nell'ambito della rassegna "Ambiente e mass media" di Sorrento.

1987 Partecipa alla rassegna-concorso "Ambiente e mass media" a Sorrento con l'opera "LA", vincendo il premio città di Sorrento.

1988 Partecipa con l'opera "Alto" a "Telefronto" 6° mostra internazionale del film e telefilm, nella sezione ospiti, Chianciano Terme.

1988 Partecipa con l'opera "Alto" a "Semi di luce", a Salerno.

1988 Con l'opera di realtà virtuale "non immersiva" "BABYT" partecipa al 6° Festival di Arte Elettronica di Camerino.

1988 Ancora con l'opera "BABYT" partecipa a "Confronto di Arti e nuove Tecnologie" a Catanzaro.

1989 Partecipa con l'opera BABYT alla rassegna "Videoculture", organizzato dall'Istituto di Cultura francese e dall'Università Napoli.

1989 Nello stesso anno ottiene il 3° premio alla manifestazione "Invip", presso Ochota Cultural Center, Varsavia.

1989 Inventa e brevetta un sistema di visione ottico - elettronico capace di far capire ad un computer la posizione e gli spostamenti in tempo reale di una persona all'interno di un determinato.

1989 Partecipa alla rassegna "Artisti giovani", Jesi (AN) spazio fisico.

1990 Partecipa ad "Ambiente e mass media" a Sorrento.

1991 Partecipazione alla collettiva "Artisti di varie Marche", galleria Pio Monti, Macerata con l'opera interattiva "Ho l'acqua alla gola".

1992 Presentazione alla stampa del sistema di realtà virtuale non immersiva "Babyland".

1992 Intervista da parte dell'emittente televisiva MTV in occasione della presentazione al Teatro Artemide.

1992 Ottiene una borsa di studio di 6 mesi di "infografica" a Francoforte sul Meno, presso l'Istituto dei Nuovi Media diretto da Peter Weibel.

La borsa di studio è offerta da Eurocreation, commissione della Comunità Europea, con la partecipazione del Ministero delegati alla cultura, dell'Unesco e della Fondation de France.

1993/2003 In questo periodo riprende con più vigore la produzione scultorea creando sia la Serie dei V&I, sia altre sculture come ritratti o soggetti sacri su commissione.

1994 Inventa e brevetta particolari piastrelle decorative in lamina di metallo.

1994 Da inizio all'attività di produzione artigianale delle piastrelle in metallo. Poiché si tratta di un prodotto innovativo ed interessante per il mercato, una nota azienda italiana se ne interessa e decide di commercializzarle.

1994 Con l'opera "Il gioco di Proteo" Partecipa alla manifestazione "Jeune Artiste en Europe aujourd'hui" presso il Goethe Institut a Parigi.

1994 L'artista viene iscritto nel catalogo internazionale degli artisti multimediali a cura del "ICC" ("Inter Communication Center") di Tokio.

1994 Partecipa alla mostra collettiva "Associazione Culturale Autori Contemporanei", a Macerata.

*Sculture  
con luci a led*

*Fabrizio Lotti*

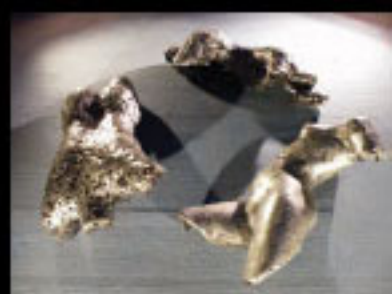
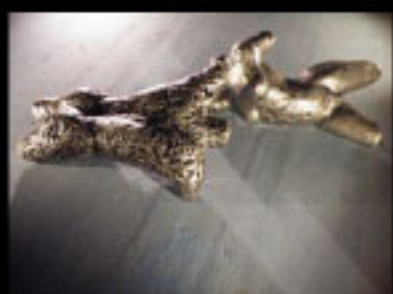


Evanescenti luci della ribalta.

Le figure assumono posizione,  
formano scene e descrivono storie  
sempre diverse, come attori  
su di un palcoscenico.



*Fabrizio Lotti*



B1

cm. 55 x 55  
n. 21.8 x 21.5

*Sculture*

*Fabrizio Lotti*



Sculture in terracotta bianca con parti ricoperte in foglia argento 925,  
poste su basi o pannelli in legno laccato bianco

*Fabrizio Lotti*



Cavallo in terracotta bianca smaltata



Terracotta bianca su pannelli di legno invecchiato a cera



*Fabrizio Lotti*



Terracotta rossa

*Fabrizio Lotti*



Opere giovanili in gesso

*Fabrizio Savi*



Mascherone in rame  
lavorato in galvanoplastica

*Fulvio Lavi*

# Lampade Scultura



Terracotta bianca su pannelli di legno  
invecchiato a cera.  
Lampada superiore in pasta di marmo.

Fabrizio Lotti

# Lampade in polvere di marmo



97T06



cm 50 in 20,47



97T07



97T08



97T01



97T03



97T02



97T04



97T05

Fabrizio Lani





cod. B30



Questa base può essere abbinata ad ognuno dei paralumi grandi visibili nell'apposita sezione.

È costituita di pasta di marmo bianca ed è fissata solidamente al paralume.

This stand is made of a white marble composition and is fastened to the lamp-shade.

It suits all the large lamp-shades.

See the section devoted to the "large lamp-shades".

*Fabrizio Lani*



*Pannelli Luminosi*  
*in polvere di marmo*



*Fabrizio Lari*

