

Fabrizio Savi

a cura di **Barbara Vincenzi**

Ringraziamenti

Per quanto riguarda le esperienze della computer art, esse non avrebbero avuto l'esito sperato senza l'apporto di amici appassionati di elettronica, informatica, riprese video e musica elettronica, che hanno collaborato in vari momenti della mia ricerca.

Li cito di seguito per ringraziarli della loro generosità e del loro prezioso aiuto.

Fabrizio Savi

Alberto Cervigni
Remo Ranciaro
Elpidio Eugeni
Piero Rossi
Paolo Bragaglia

*Dedicato ai miei genitori contadini
che nella loro semplicità
hanno sempre sostenuto con fiducia
le mie azioni.*

Indice

Premessa	7
Introduzione	9
L'arte come un mezzo per diffondere messaggi alla collettività <i>Barbara Vincenzi</i>	11
La scoperta della materia e l'avvio dell'attività come scultore <i>Barbara Vincenzi</i>	13
Il "cambio di rotta": l'approccio ai nuovi linguaggi multimediali <i>Barbara Vincenzi</i>	15
La New Media Art e la scultura italiana degli anni Ottanta <i>Francesca Gallo</i>	17
Il percorso nella computer art: dall'intelligenza artificiale alla realtà virtuale <i>Paola Lagonigro</i>	21
Anni Novanta: il ritorno alla scultura e al design <i>Barbara Vincenzi</i>	27
Nuovi progetti multimediali <i>Barbara Vincenzi</i>	31
I principi del nuovo lavoro <i>Fabrizio Savi, 2020</i>	33
Apparato fotografico	35
Documenti	159
Testo programmatico <i>Fabrizio Savi</i>	161
Babytland <i>Rinaldo Funari</i>	165
Le mie linee guida <i>Fabrizio Savi</i>	167
Curriculum espositivo - Premi	168

Premessa

La prima parte di questo catalogo è frutto esclusivamente di racconti e testimonianze dello stesso artista. Pochi infatti sono i documenti su cui mi sono basata per scriverlo.

La seconda parte inerente gli anni Ottanta e alle prime sperimentazioni di computer art è supportata invece dai testi dello stesso Fabrizio Savi, dagli approfondimenti critici di Rinaldo Funari, e rispettivamente dai testi della Prof.ssa Francesca Gallo docente di 'Storia dell'arte contemporanea' alla Sapienza (Roma) e dott.ssa Paola Lagonigro, dottorata in Storia dell'arte Contemporanea, Sapienza, Roma. Ha contribuito alla stesura del catalogo il libro di recente uscita, a cura di Silvia Boldrini e Francesco Gallo *All'alba dell'arte digitale. Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano, 2018, che ad oggi risulta essere il testo più completo sulle varie esperienze condotte sulla Computer art che si sono tenute non solo presso il Festival di Camerino.

Gli ultimi capitoli si basano sia su testimonianze dello stesso artista, da documenti e foto in parte da lui fornite, e lunghi dialoghi tra me e Savi.

Barbara Vincenzi

Introduzione

Tutte le fasi creative di Savi si confrontano incessantemente con l'aspetto sociale, non solo del suo territorio di appartenenza, ma in una prospettiva più ampia e trasversale, quasi profetica, in un contesto globale.

Le tematiche affrontate dall'artista in maniera diretta o metaforica, scaturiscono dalla profonda convinzione che ogni attività umana deve essere volta al miglioramento delle condizioni di vita, alla equa distribuzione delle risorse ed al rispetto della dignità umana.

Tutto il suo lavoro, sia in ambito scultoreo che attraverso i nuovi linguaggi della computer art, verte su una profonda riflessione che spazia tra argomenti di geo-politica, storia dell'uomo, collettività passata e presente. Considerazioni che lo conducono ad una severa critica del potere come privazione della libertà dell'Uomo.

Barbara Vincenzi

L'arte come un mezzo per diffondere messaggi alla collettività

Barbara Vincenzi

Una personalità impegnata moralmente e socialmente quella di Fabrizio Savi, artista che nella sua lunga carriera ha saputo stare al passo con i tempi, dialogando con la materia in qualità di scultore e, in seguito con altri linguaggi visivi, facendosi interprete di argomenti importanti, mai troppo palesati, ma che con sottile garbo hanno messo in evidenza dettagli toccanti e significativi, già nelle primissime sculture degli anni 1977/78.

Muove i suoi primi passi precocemente con la realizzazione di sculture di matrice classica, che caratterizza i primi anni della sua attività, fino al penultimo anno dell'Accademia di Belle Arti di Macerata, dove subentra un cambiamento, una nuova sfida: la computer art.

Negli anni Ottanta, da pioniere, si spinge in un terreno poco battuto, quello dell'arte elettronica arrivando quasi a profetizzare l'uso dell'intelligenza artificiale, oggi termine entrato nel quotidiano.

Crede ciecamente che il progresso tecnologico apporterà migliorie all'intera comunità.

Per oltre dieci anni milita nelle file dell'arte elettronica studiando e acquisendo il linguaggio Basic e producendo opere interattive che riscuotono notevole successo, con le significative esperienze al Festival di Camerino, fulcro Internazionale negli anni 1983 al 1990, per la vivacità sui lessici della computer art, fino a vincere nel 1992 una borsa di studio a Francoforte, presso L'istituto per i Nuovi Media diretto da Peter Weibel.

Dopo Francoforte, e su attenta riflessione, sperimenta il Design, altra sua passione, ottenendo considerevoli risultati e depositando due brevetti, continuando parallelamente nuove serie di sculture.

Intraprende nuove ricerche perseverando nell'intento che l'arte debba essere un mezzo per evidenziare disagi sociali e coinvolgere la collettività.

La scoperta della materia e l'avvio della sua attività come scultore

Barbara Vincenzi

Nato a San Severino Marche (MC) nel 1961, dove tutt'ora vive e lavora, si divide tra la sua produzione artistica e il lavoro di insegnante di discipline plastiche.

Da bambino trascorre le vacanze estive ad Ancona, ospite dello zio, allora custode del Museo Archeologico Nazionale delle Marche che gli dà l'opportunità di percorrere le ampie sale del cinquecentesco Palazzo Ferretti, colme di sculture e reperti archeologici.

Il percorso museale dell'epoca, era una sintesi organica della documentazione delle civiltà succedutesi nell'intera regione marchigiana dal Paleolitico all'Alto-Medioevo. Dalla sezione protostorica della civiltà Picena e civiltà Gallica, alla sezione Greco-Ellenistica fino alla sezione Romana.

Il suo sguardo di bambino si posa su queste opere che paiono monumentali e il suo stupore di fronte a tale bellezza è notevole, tale da rapirlo immediatamente, affascinato proprio dall'elemento materico e volumetrico, che riesce a coinvolgerlo da molteplici punti vista e angolazione diverse. Quel senso di movimento e interazione, che in seguito diverrà leitmotiv del suo periodo legato all'arte digitale.

Fabrizio Savi, inizia precocemente la sua attività di scultore ispirandosi alla tradizione classica. L'incontro con la materia, in particolare il gesso, avviene casualmente durante i lavori di adeguamento della sua casa di famiglia in campagna. Il gesso diventa l'elemento principe con cui confrontarsi e ricercare, fino alla realizzazione, a sedici anni, di una compiuta *Maternità*, tema universale, di matrice tradizionale in cui svela tutta l'attitudine e la sua padronanza tecnica.

Sarà nei due anni successivi con sguardo più maturo sulla realtà del mondo circostante, che modellerà sculture dall'alto valore significativo, traendo spunto dal quel mondo rurale che conosce da vicino.

Nel *Il Contadino dopo la grandine* rappresentata tutta la disperazione del giovane che a causa delle intemperie, vede andare perduto il frutto delle sue fatiche e l'intero raccolto. I dettagli dello sguardo del ragazzo mezzadro, esprimono in un istante, la spossatezza angosciante della perdita inesorabile di ogni risorsa. I braccianti, il loro impegno e la prostrazione di un lavoro alienante in cui si palesano tutte le paure di una attività, che può vanificarsi in pochi minuti, sono una chiara denuncia sociale dello stato del lavoro, dei lavoratori e della disuguaglianza tra classi sociali.

Ne *Il del riposo del contadino* (1978) rappresenta un mezzadro caduto nel sonno sopra ad un sacco di grano. Il sacco è metafora di un intero anno di attività e, il suo torpore è una sorta di mancamento improvviso dato dalla stanchezza fisica e morale. Il suo duro lavoro non riceve la giusta considerazione né etica né monetaria, ma al contrario è una professione su cui lucrano una lunga catena di categorie, di cui il bracciante è solo l'ultimo anello.

Con generosità, Savi dona questa ultima opera al Museo della Civiltà contadina di San Severino Marche (MC), un gesto che rivela il vero senso etico che ispira il suo lavoro. Con questa coscienza che anima la sua produzione, la denuncia e la fiducia nel progresso, prendono vita in tutte le sue produzioni artistiche.

Nel 1975 frequenta l'Istituto Statale d'Arte nella sezione disegnatori di architettura e arredamento, ma a casa continua a perfezionare la tecnica scultorea.

Nel 1982, a soli ventun anni, ottiene l'incarico dalle *Cartiere Miliani* di Fabriano, di ideare ed eseguire un complesso scultoreo costituito da una opera in bronzo delle dimensioni di tre metri e una fontana da collocarsi nel piazzale antistante gli uffici centrali.

Nello stesso anno si iscrive all'Accademia di Belle Arti di Macerata e continua la sua esplorazione nella scultura. Il gesso è la materia scelta, che arriva a dominare con maestria, inserendo nel blocco da scolpire un'anima di metallo: questo gli permette di dare più forza e robustezza al materiale e ricavarne corpi scultorei.

In quegli anni sono varie le commissioni che gli giungono: tra il 1975 e il 1985 realizza una serie di sculture di notevoli dimensioni, successivamente acquistate da un collezionista privato e fuse in bronzo.

Un'arte impegnata e profonda, come dimostrano le prime opere, capace di diffondere specifici messaggi alla collettività. La fase di ricerca scultorea raggiunge il suo apice a ventitré anni, ma nonostante il forte riscontro di pubblico e continue commissioni da parte di collezionisti, sente il bisogno di sondare nuove espressioni artistiche e di sperimentare nuovi linguaggi artistici, che lo conducono a studiare da autodidatta elettronica e informatica. Sono anni in cui in ambito artistico, le primissime sperimentazioni di computer art non godono della giusta considerazione, anzi, sono guardate con diffidenza, senza per altro la volontà di approfondirle e superare il concetto di “computer come macchina che esegue”, studiandone il vero linguaggio che ne è alla base.

Fabrizio Savi avverte che il mondo sta cambiando grazie all'avvento di nuove tecnologie e, come artista, è convinto che solo con esse si può aggiungere qualcosa di innovativo all'arte, settore che ristagna anche per la presenza del movimento Anacronistico. Il periodo è dominato dalla Transavanguardia, dagli Anacronisti e più in generale da quelle tendenze che tutt'oggi si identificano con gli anni Ottanta e, dopo anni di sovranità indiscussa dell'arte concettuale¹, spingono alla retrocessione, aspirano al ritorno al passato e alla ripresa della pittura in chiave tradizionale. Le Avanguardie artistiche erano giunte a un punto morto ripiegandosi su se stesse e riproposte di volta in volta dal circuito dell'arte, senza spiragli verso nuovi codici visivi².

La Transavanguardia, nome coniato nel 1979 da Achille Bonito Oliva³, è una tendenza come Neo-espressionista che si diffonde in Europa e negli Stati Uniti già dagli anni Sessanta³.

Nata come risposta alla sperimentazione eccessiva, che caratterizzava il periodo, costituisce un ritorno alla pittura e al repertorio di immagini figurative, pur non proponendosi di descrivere la realtà, con autori come Enzo Cucchi, Sandro Chia, Francesco Clemente, Mimmo Paladino, Nicola De Maria.

Savi non vuole arrendersi al terreno culturale sterile che lo circonda e, sull'onda delle prime esperienze di arte e tecnologia digitale, si cimenta in un'esplorazione d'avanguardia su nuovi mezzi elettronici e digitali. Un'analisi a cui dedica molto tempo, che lo coinvolge sempre più, fino ad assorbirlo completamente.

Negli anni Ottanta l'avvento della scienza tecnologica ha il sapore di una vera rivoluzione futuristica, ed è in quel mondo tutto da sperimentare che Fabrizio trova l'orientamento per rinnovare i confini del suo codice e per una nuova comunicazione sociale. L'arte per prima deve cogliere i cambiamenti del tempo e farsene promotrice: Fabrizio Savi si colloca in “prima linea” esplorando i mezzi visivi innovativi.

¹ Sull'argomento si veda Francesco Poli (a cura), *Arte contemporanea. Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi*. Mondadori Electa S.p.A, Verona 2013.

² Sull'argomento si veda R. Barilli, *Prima e dopo il 2000. La ricerca artistica 1970-2005*. Milano, Edizioni Feltrinelli 2006.

³ Sull'argomento si veda Achille Bonito Oliva, *Transavanguardia*. Giunti Editore 2002.

Il “cambio di rotta”: l’approccio ai nuovi linguaggi multimediali

Barbara Vincenzi

Il “cambio di rotta”, ovvero il totale capovolgimento nell’approccio all’arte di Savi avviene proprio negli anni in cui frequenta la sezione scultura presso l’Accademia di Belle Arti di Macerata: per l’esame finale decide di presentare un’opera multimediale interattiva, riscuotendo l’entusiasmo del corpo docenti, che all’inizio avevano accolto il progetto con molte riserve.

Tramite i nuovi linguaggi media, Savi non vuol solo riuscire a dar vita ad un’opera d’arte che dialoga con l’ambiente, ma profetizzare quella che decenni dopo, sarà la realtà virtuale. Scrive in quegli anni un testo programmatico¹, dove enuncia passo dopo passo, i motivi che lo hanno spinto verso questo cambio di direzione, per lui necessario. Questo il valore aggiunto che accompagna la nuova ricerca: riuscire a vedere ed anticipare precocemente, come in un disegno scritto nella mente, quello che dopo più di un ventennio diverrà reale e alla portata di tutti.

Una vetrina importante per l’artista, sarà l’invito nel 1986 alla Quarta Rassegna del Festival Arte Elettronica di Camerino con l’opera interattiva *Halley*, in quegli anni la più importante e completa rassegna di arti elettroniche in Europa.

Il Festival Arte Elettronica di Camerino, è stato un luogo fondamentale dal 1983 al 1990, per l’interazione fra arte e nuove tecnologie, delineandosi come epicentro di interesse internazionale, aprendo la strada ad alcuni artisti italiani di far conoscere le proprie ricerche anche oltreoceano. Nel corso delle varie edizioni ha ospitato convegni e rassegne sui linguaggi della computer art e della grafica, del video e della fotografia, del cinema e della tv, della musica e dei beni culturali, avviando un confronto attivo e una riflessione critica².

Sul finire del 1991 Fabrizio Savi progetta *Babytland* che espone a Roma al Teatro Arte-mide, a cura di Rinaldo Funari ed Elio Atte. Il progetto lo porta a vincere una borsa di studio a Francoforte nel 1992. E come sottolinea Rinaldo Funari nella introduzione alla pubblicazione di *BABYTLAND* «Fabrizio Savi entra a pieno titolo nella sfera di artisti ricercatori che muovono verso nuove frontiere di comunicazione, nei quali si ripone la fiducia di quanti credono, al di là di qualsiasi teoria fantastica, in un futuro dove scienza e arte assumano quel ruolo di superamento di incomprensioni o barriere che si sono ampiamente rilevate in questo fine millennio»³.

Le sue ricerche lo hanno condotto a comprendere fino in fondo i limiti e potenzialità del computer, tanto da non lasciarsi raggirare dal mezzo come surrogato di pennelli o matite, ma ha elevato il freddo sistema del computer immettendo la sua volontà, arrivando con *Babytland* ad un perfetto connubio tra mondo artistico e scientifico⁴.

Questa incursione nelle nuove tecnologie termina al ritorno del suo soggiorno a Francoforte e, da artista che vive la sua ricerca con dedizione ed in continua evoluzione, decide di dedicarsi a un’altra passione: il Design.

¹ Il testo programmatico che accompagnava *Halley* è pubblicato in questo volume (pp. 161-162)).

² Cfr. S.Bordini, F. Gallo (a cura di), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano, 2018.

³ Rinaldo Funari Tratto da *Babytland* di Fabrizio Savi, 1991 pubblicato in questo catalogo a pp 165-166.

⁴ Cfr. R.Funari *Babytland*, 1991 pubblicato in questo catalogo a pp165-166

La New Media Art e la scultura italiana degli anni Ottanta

Francesca Gallo

Nel 1988 Fabrizio Savi partecipa al VI Festival Arte Elettronica di Camerino con *Babyt* un interessante e precoce esempio di scultura interattiva, basata sul rilevamento del movimento dell'osservatore rispetto all'opera. Tale rilevazione modifica l'espressione del volto umano che compare sul monitor al centro dell'opera: la donna sorride se ci si avvicina, e segue con lo sguardo gli spostamenti davanti a lei. *Babyt* rappresenta quindi un primo esempio di opera interattiva, realizzata grazie alle capacità di calcolo e regia di un personal computer: l'interfaccia è rappresentata dal televisore sospeso a una struttura metallica piramidale, molto essenziale e che lascia a vista il calcolatore che gestisce le varie componenti audio-visive del lavoro. Il volto sullo schermo del computer cambia espressione in funzione degli input che riceve dai sensori collocati nell'ambiente, e che rispondono al variare delle intensità luminose prodotte da un corpo in movimento.

Savi da qualche anno si sta applicando alle ricerche elettroniche, modificando in proprio i primi dispositivi su cui riesce a mettere le mani – dato che il mercato italiano è ancora agli albori e tali attrezzature poco accessibili ai privati – associandoli a mixer audiovideo per conferire all'opera una “propria sensibilità”. È una strada intrapresa negli anni in cui frequenta l'Accademia di Belle Arti di Macerata, come autodidatta, inizialmente piuttosto isolato. In questa prospettiva, un preludio è rappresentato da *LA* (1987), scultura basata però prevalentemente sul circuito chiuso fra la telecamera e il monitor del computer, quindi un lavoro di passaggio dell'interazione analogica a quella digitale vera e propria.

La fiducia e l'ottimismo che all'epoca circondavano lo sviluppo dell'informatica erano talmente diffuse e radicate che il titolo del lavoro del 1988, *Babyt*, sta per *baby bit*, con riferimento alla auspicata crescita di questo settore e delle sue applicazioni.

Il Festival Arte Elettronica di Camerino, quindi, è una occasione importante anche per Savi, che vi prende parte già da un paio d'anni, sia perché gli consente di esporre i primi risultati delle sue ricerche in questo settore, sia perché lo mette in contatto con altri sperimentatori, consentendogli di approfondire alcuni aspetti teorici legati a tali indagini, grazie alla presenza di critici e studiosi coinvolti nelle varie attività del festival¹.

Tuttavia, rispetto alle ricerche di computer art presentate al Festival di Camerino, per lo più concentrate sull'animazione e la grafica computerizzata, Savi si muove in una direzione diversa, legata alla formazione come scultore e che, per certi versi, contribuisce allo sviluppo dell'installazione interattiva. Partendo da una forma espansa di oggetto, che coinvolge l'ambiente e investe l'osservatore con luci, suoni e movimenti, le cui origini come è noto affondano nel cinetismo delle opere di Lazlo Moholy-Nagy e Naum Gabo, e che si sviluppa nell'ambito delle ricerche cinetiche e programmata degli anni Cinquanta e Sessanta, l'installazione interattiva trova una specifica formulazione alla fine Novecento.

Nella seconda metà degli anni Ottanta, infatti, parallelamente allo scemare del cosiddetto ritorno alla pittura a favore di un maggiore interesse per le immagini riprodotte e mediatizzate, si registra l'espansione della videoarte e della scultura verso la dimensione ambientale, aggiornando ricerche degli anni Settanta, in dialogo anche con la scenografia teatrale: all'interno di tale contesto allargato si può quindi comprendere meglio il lavoro, pur isolato, di Savi.

¹ Cfr. S. Bordini, F. Gallo (a cura di), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano, 2018.

Babyt, infatti, nel coinvolgere lo spettatore – prevalentemente un unico individuo alla volta – lo recepisce in quanto parte di una situazione ambientale che è stata mappata geometricamente dall'artista.

L'opera si mette in relazione con l'essere umano catturandolo e rendendolo "complice" delle configurazioni formali assunte dall'opera: tale interattività può essere intesa anche come estrema propaggine del dialogo fisico con l'entità scultorea avviato dal Minimalismo, di cui si sente l'eco anche in altri tipi di lavori, come ad esempio *Gas* (1989-90) con cui Alfredo Pirri affolla l'ambiente espositivo, lasciando ben poca agibilità al pubblico. Un caso interessante – sebbene non si tratti in alcun modo di un lavoro interattivo – perché dovuto a un artista che frequenta anche la videoarte, con sconfinamenti scenografici, proprio negli anni Ottanta.

Il panorama italiano, comunque, è da questo punto di vista piuttosto significativo: *Videoset*, ad esempio, l'esposizione annuale di videosculture promossa dal 1985, dal Centro Video Arte di Palazzo dei Diamanti a Ferrara, negli ambienti del Padiglione d'Arte Contemporanea, permette di seguire proprio l'evolversi di tali ricerche, condotte da artisti che partendo dal video monocolore, lo inseriscono in strutture e ambienti di materiali vari². La più nota è certamente la ricerca di Fabrizio Plessi, che nel corso del decennio raggiunge notorietà internazionale con *Mare di Marmo* (1985) e *Roma* (1987), lungo una direttrice in cui l'immagine elettronica è considerata alla stregua di un qualsiasi elemento naturale, come il marmo o il legno³.

Ma anche Maurizio Camerani, della medesima pattuglia ferrarese, si cimenta con tali ricerche collocando i monitor televisivi in strutture geometriche, di lontana origine minimalista anche per la preferenza di materiali industriali, come in *Corpi freddi* (1986) o *Messaggeri* (1987). In questo autore, tendenzialmente aniconico, il riferimento al corpo è implicito nelle forme totemiche, si potrebbe dire evocando l'ormai classica interpretazione di Rosalind Krauss⁴. Il nesso fra interventi tridimensionali e corpo umano, nelle ricerche con le nuove tecnologie, è evidente nei *Tape Video Corridors* (1969) di Bruce Nauman fino al *Frammento di un archetipo* (1980) di Catherine Ikam, passando per l'uso analitico che ne fa Michele Sambin in relazione alla propria fisicità, ad esempio, nell'Italia degli anni Settanta.

Inoltre, esiste anche una diffusa iconografia del corpo umano nella New Media Art: una tradizione lunga, che ha nelle ricerche delle donne forse un elemento di snodo, sul piano internazionale con *Tv bra for living sculpture* (1969) di Nam June Paik e Charlotte Moorman, *Don't believe I am an Amazon* di Urlike Roseback (1975) e Frederic Pezold (*Video-performance-installation*, 1975)⁵, e in Italia con i lavori di Ketty La Rocca (1972) e di Federica Marangoni (1980), ad esempio. Ma nel nostro paese è stata precocemente esposta (*Videoset* 1989-90) anche *Mio corpo – Nome mio* (1974-1989) di Muriel Olesen, concreto esempio che ben oltre la semplice ripresa del corpo, esplora la fusione – ancora una volta – tra naturale e artificiale, provando una reciproca integrazione. Nel contesto della medesima edizione di *Videoset* (1989-90), infine, viene presentata anche *Femmes voilées* (1988) in cui Marie Delier ricorre al monitor tv come sostituto del viso delle tre figure velate, appunto, con cui si identifica l'opera, con allusione ad altrettante rappresentanti delle "razze" presenti sul pianeta.

Da tali televisori, inoltre, si possono udire i racconti delle donne. Anche qui, come in *Babyt*, quindi vi è il monitor-volto e una parvenza di naturalezza, rispettivamente nella voce e nei movimenti facciali.

Certo Savi ha realizzato una radicale novità, cioè la risposta dell'opera ai movimenti dello spettatore nello spazio reale: una strada in seguito abbandonata dall'artista, ma che è invece foriera di sorprendenti sviluppi negli anni Novanta. In ogni caso, è interessante cogliere l'analogia volto-monitor in lavori per altro del tutto indipendenti l'uno dall'altro.

2 Cfr. F. Gallo, *New Media Art: soluzioni espositive italiane negli anni Ottanta*, in "Ricerche di S/confine", 2018, www.ricerchedisconfine.info.

3 Cfr. *Plessi Retrospektive 1976-1993*, catalogo della mostra, Museum am Ostwall, Dortmund, 1993.

4 Cfr. R. Krauss, *Passaggi, Storia della scultura da Rodin alla Land Art*, Bruno Mondadori, Milano 1998 (ed. orig. MIT, 1981).

5 Cfr. G. Celant, *Off Media. Nuove tecniche artistiche: video disco libro*, Dedalo, Bari, 1977; S. Bordini, M.G. Messina (a cura di), *Corpi. Azioni e passioni*, n. monografico di «Ricerche di Storia dell'Arte», 71/2000.

Restando nel campo delle arti elettroniche, anche Piero Gilardi – che torna sulla scena artistica dopo una lunga assenza – si concentra sulle potenzialità della scultura cinetica, animata dal software, negli anni Ottanta, per approdare a complesse forme di interazione “di gruppo” nel decennio seguente. Gilardi riconfigura, in questa fase, la sua ricerca dei *tappeti natura* risalente agli anni Sessanta, alla luce di una rinnovata integrazione fra naturale e artificiale, ora identificato con la tecnologia digitale.

Senza allontanarsi dalle ricerche artistiche con i nuovi media, anche Studio Azzurro in questo decennio si cimenta in ambienti in cui le immagini in movimento preregistrate si sovrappongono, nei monitor tv, a quelle riprese *live* dalle telecamere, grazie alla centralina di montaggio, che gestisce anche sonoro e luci. È il caso del celebre *Vedute (quel tale non sta mai fermo)* (1985), fortemente segnato dalle esperienze teatrali con Giorgio Barberio Corsetti e la Gaia Scienza a cui si fa risalire, di solito, soprattutto la stratificata struttura narrativa dell’opera⁶. Tuttavia anche la dimensione spaziale e apparentemente dialogante con il pubblico di *Vedute* è in sintonia con una concezione della scena allargata e fluida.

Il lavoro di Savi, quindi, appare perfettamente inserito nelle ricerche di new media art del momento, nel nostro paese, e con *Babyt* si pone anche all’avanguardia nella direzione dell’interattività: una soglia talmente avanzata da risultare, all’epoca, isolata e bisognosa di strutture di sostegno non presenti in Italia, ma piuttosto all’estero. Uno degli elementi che hanno determinato l’abbandono di tali ricerche da parte del giovane e promettente Fabrizio Savi.

⁶ Cfr. *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, a cura di V. Valentini, Electa, Milano, 1995.

Il percorso nella computer art: dall'intelligenza artificiale alla realtà virtuale

Paola Lagonigro

Nella carriera di un artista con una formazione accademica, che fin da subito manifesta il suo amore per la scultura e per i materiali tradizionali, stupisce trovare una lunga incursione, durata circa dieci anni, nel mondo delle tecnologie informatiche. E sorprende ancor di più scoprire che non si è trattato di un uso ludico, superficiale o frettoloso del computer, tipico di chi si trova di fronte una macchina intuitiva e immediata, ma che al contrario l'approccio a questo strumento è stato approfondito e meditato.

Fabrizio Savi si avvicina al computer come un ricercatore instancabile che analizza in profondità il tema di studio, con l'attitudine di uno scienziato che sperimenta, verifica e collauda le sue intuizioni fino ad arrivare a una geniale invenzione. Questo percorso ha inizio nel 1983, quando Savi acquista il suo primo personal computer, un Sinclair ZX Spectrum, e da autodidatta ne studia il funzionamento.

Nei primi anni Ottanta la tecnologia informatica non è una novità, ma lo è il suo ingresso nelle case e nella vita quotidiana delle persone: solo da pochi anni il cosiddetto calcolatore elettronico si è trasformato da strumento appannaggio di matematici e scienziati a oggetto di uso comune. È la rivoluzione dei personal computer, cominciata a metà degli anni Settanta ed esplosa nel decennio successivo, arrivando pian piano anche in Italia¹.

La prima occasione per presentare un lavoro al computer arriva a Savi dagli esami di anatomia dell'Accademia di Belle Arti di Macerata, dove nel 1984 decide di rispondere in modo alquanto inconsueto al tema "anatomia e musica", fornito dal prof. Pier Luigi Buglioni. Il suo primo computer è un sintetizzatore Korg MS20 sono gli strumenti adoperati per creare un'opera che si basa sulla fusione di immagini e musica: le note di *Asturias* di Isaac Albéniz sono memorizzate sul Sinclair Spectrum e abbinate a configurazioni grafiche disegnate sullo stesso computer. La musica è inoltre rielaborata al sintetizzatore in modo da ottenere degli effetti sonori.

Il fatto che il PC sia comparso sul mercato proprio per raggiungere un ampio pubblico non deve far pensare a un'immediata facilità d'uso. Savi, come molti in quegli anni, si trova di fronte uno strumento potente e versatile, ma allo stesso tempo inerte se privo di istruzioni. Fino alla metà degli anni Ottanta queste macchine non hanno un'interfaccia grafica² e disegnare al computer significa per lo più fornirgli dei dati, dargli delle istruzioni utilizzando il linguaggio di programmazione. Dunque gli artisti che adoperano il computer in questo periodo sono anche programmatori e, nonostante esistano già le tavolette grafiche, molti di loro preferiscono sperimentare un nuovo tipo di operatività e disegnano scrivendo le coordinate cartesiane e le funzioni matematiche che generano l'animazione. È in questo modo che lavora Savi a partire dalla sua prima opera al PC, trasformando le note e gli elementi grafici in dati numerici.

Già a questa data è presente una componente di variabilità che, come vedremo, sarà alla base dei lavori successivi. Nel lavoro presentato in Accademia, una volta lanciato il programma, si poteva assistere a un'evoluzione di forme e colori, mentre Savi al sintetizzatore creava effetti sempre diversi sulla musica di Albéniz. Pur rimanendo invariata la parte grafica, la sonorizzazione cambiava ogni volta, accogliendo il caso, la variabilità e l'intervento in tempo reale dell'artista.

¹ Cfr. M. Zane, *Storia e memoria del personal computer. Il caso italiano*, Jaca Book, Milano 2008.

² Elaborata già nei laboratori Xerox di Palo Alto, l'interfaccia con finestre e icone fu portata nel mercato di massa da Apple con il computer Lisa (1983) e con il più fortunato Macintosh (1984). Cfr. P. Ceruzzi, *Storia dell'informatica*, Apogeo Education, Milano, 2008.

Diversamente da molti suoi colleghi che in questo decennio lavorano al computer, Savi si interessa fin da subito alla possibilità di creare una comunicazione tra la macchina e il mondo esterno e si lascia affascinare da un tema che tutt'oggi continua a essere fonte di dibattito, quello dell'intelligenza artificiale. Proprio sviluppando queste idee arriva a un'opera più complessa che viene presentata nel 1986 alla quarta edizione del Festival Arte Elettronica di Camerino, manifestazione che in questi anni rappresenta una vetrina importante per tutti gli artisti che operano con le nuove tecnologie³. Approdando a Camerino, Savi espone in un piccolo centro non lontano dalle sue terre d'origine, ma in un contesto decisamente internazionale in cui sono presentate le opere elettroniche di artisti di tutto il mondo e viene dato ampio spazio al dibattito critico sulle applicazioni dell'elettronica in diversi ambiti: arti visive, musica, cinema, teatro, televisione e anche scienza⁴. A partire dal 1985 il festival si era aperto alla computer art, affidando a Rinaldo Funari il coordinamento di un'apposita sezione che prende il nome dell'associazione da lui fondata a Roma: Il Pulsante Leggero. Sotto questa etichetta - un'allusione alla tastiera del computer e alla leggerezza dell'immagine elettronica - sono raccolti tutti quegli artisti che nell'Italia degli anni Ottanta si confrontano con la tecnologia informatica, tra cui naturalmente Fabrizio Savi.

L'opera presentata a Camerino è intitolata *Halley*, come la cometa che proprio quell'anno viene studiata grazie alla sonda europea Giotto. Lo spazio cosmico è un tema che nutre l'immaginario di questo periodo; lo si ritrova nella musica, nel cinema e nella letteratura di fantascienza e naturalmente ha un ruolo di primo piano in quella forma d'arte che più di qualsiasi altra può vantare una prospettiva futuristica: la computer art è l'arte del futuro, come i cronisti dell'epoca non mancano di osservare. Con questo sguardo al futuro, rappresentato naturalmente dall'uso della tecnologia informatica, Savi realizza un'opera in grado di interagire con l'ambiente circostante. Questa volta usa uno dei primi PC IBM compatibili a cui aggiunge un convertitore analogico-digitale in grado di restituire al computer i suoni e le luci dell'ambiente sotto forma di dati numerici. Oltre a captare il suono, il convertitore è collegato a una fotoresistenza che rileva la luce. Le intensità di questi due parametri, misurate in hertz e volt, sono infine tradotte in segnali digitali numerici, da 1 a 4096. E poiché anche le configurazioni grafiche sono dati numerici, anche il movimento, i colori, le forme e le dimensioni delle immagini variano a seconda dei cambiamenti ambientali.

Anche *Halley* ha una dimensione performativa perché è l'artista a manipolare l'intensità della luce nell'arco di qualche minuto, ossia durante tutta l'animazione. Ma con quest'opera Savi comincia anche a ricercare l'azione dello spettatore la cui presenza nello spazio espositivo agisce sul suono ambientale, modificando di conseguenza le immagini. Così, sulla base dei dati forniti dall'artista in linguaggio di programmazione BASIC, è la macchina che genera configurazioni sempre diverse.

Con *Halley* Savi formula anche i principi che guidano la sua ricerca nell'ambito della computer art, redigendo un testo programmatico - introdotto da una presentazione del direttore dell'Accademia di Macerata Armando Ginesi - in cui individua nell'intelligenza artificiale la strada da perseguire «per riaffermare una connotazione progressista sperimentale»⁵ dell'arte. Questo periodo è dominato dal citazionismo della Transavanguardia e degli Anacronisti e più in generale da quelle tendenze che tutt'oggi identificano gli anni Ottanta con il ritorno alla tradizione e alla manualità. Pur continuando a operare come scultore e non rinunciando mai all'esigenza di un fare artigianale e di un confronto con la materia, Savi sente il bisogno di un «elemento extra pittorico ed extra materico»⁶ che appunto identifica con la tecnologia informatica.

³ Sull'argomento si veda S. Bordini, F. Gallo (a cura di), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival Arte Elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano - Udine 2018.

⁴ L'edizione del 1986 ospita due rassegne dedicate alla Germania e al Giappone, mentre Vittorio Fagone, che a partire da questa edizione è il direttore del festival, porta a Camerino la selezione internazionale del Videoart Festival di Locarno.

⁵ Il testo programmatico che accompagnava *Halley* è pubblicato in questo volume (pp. 161-162)

⁶ Ivi, p. 161.

Nella computer art egli trova una strada alternativa alla scultura: al candore e alla rigidità del marmo subentrano i colori accesi e le animazioni delle immagini elettroniche, impalpabili e immateriali; alla fissa contemplazione si sostituisce la ricerca di un colloquio con l'ambiente circostante; alla figurazione classica la geometria di composizioni astratte.

Va inoltre precisato che a Camerino le immagini di *Halley* non sono visualizzate su un piccolo schermo, ma sono proiettate. Si tratta di un dato interessante sotto un duplice aspetto. A metà degli anni Ottanta è infatti ancora raro l'uso dei videoproiettori che, oltre a essere piuttosto costosi, sono sconsigliati se si vuole evitare la tipica sgranatura di un'immagine in bassa definizione, com'è appunto l'immagine elettronica in questo decennio.

Il secondo motivo d'interesse è poi connesso al cambiamento che la proiezione genera nella fruizione dell'opera: l'ampliamento delle dimensioni dello schermo incoraggia una visione corale e accentua la componente spaziale. *Halley* rappresenta anche un unicum nel contesto di Camerino: le opere proposte dal Pulsante Leggero sono video monocolore che, presentati su piccolo o grande schermo, sono comunque pensati per una classica visione frontale. La videoinstallazione invece coinvolge il corpo dello spettatore, invitato a muoversi e a modificare il suo punto di vista⁷ e, proprio per l'importanza della componente spaziale, a Camerino l'opera di Savi ha una sala tutta sua. *Halley* si distingue così dagli altri lavori di computer art e, a ben vedere, anche dalle altre videoinstallazioni presentate nel festival marchigiano, come ad esempio *Storie per corse* di Studio Azzurro, per la quale è adottata la soluzione della moltiplicazione dei monitor a tubo catodico.

Ma ciò che rende le opere di Savi precoci è soprattutto l'essere interattive: pensate come dei sistemi "intelligenti", esse elaborano i dati inseriti dall'artista, ma anche quelli imprevedibili provenienti dall'ambiente. L'unicità di *Halley* è confermata anche dalla difficoltà di definire un'opera di questo tipo nel 1986: nel programma del Festival essa figura, insieme a un lavoro di Mauro Brescia⁸, nella sezione "performances". *Halley* è qui definita come «un'opera d'arte non più perennemente uguale, ma che acquista vitalità ed autonomia e si può modificare continuamente, rendendosi ogni volta nuova agli occhi di chi la fruisce»⁹, un'opera che, come specifica l'artista, «parte da me e si realizza anche attraverso il computer»¹⁰. Volendo cercare dei precedenti nella storia dell'arte, queste parole richiamano alla mente le ricerche che hanno informato l'arte cinetica e programmata fin dalla fine degli anni Cinquanta, con la notevole differenza che i sistemi adoperati da Savi non sono più semplicemente elettrici e meccanici (interruttori, sensori, motori), ma informatici: la novità è chiaramente nell'uso del computer, una macchina pensata per il calcolo e l'elaborazione di dati numerici, restituiti sotto forma di immagini sintetiche animate.

Per l'edizione del Festival di Camerino del 1987 Savi presenta *Là* il cui titolo suggerisce il «luogo fisico e ideale dove dovremmo rivolgere lo sguardo e l'attenzione per cogliere e fruire gli eventi descritti dall'opera stessa»¹¹. Per questo lavoro l'artista usa un nuovo computer, il Philips MSX 2 che presenta notevoli migliorie: una scheda grafica con ben 512 colori e un ingresso video che permette di mixare immagini sintetiche e analogiche.

Come per le opere precedenti, la sequenza di immagini è ottenuta scrivendo in BASIC, ma anche in questo caso è modificata in tempo reale da tre fattori. Il primo sfrutta l'ingresso video: una telecamera

⁷ Sulle videoinstallazioni e i dispositivi in esse adoperati si veda A.M. Duguet, *Dispositivi*, in A. Amaducci, P. Gobetti (a cura di), *Video Imago*, «Il nuovo spettatore», XIII, n. 15, Franco Angeli, Milano 1993, pp. 187–210.

⁸ *Poliphemus XML20*, strumento musicale che converte le immagini in suoni grazie a un sensore ottico. Nel programma sintetico del festival, le opere di Brescia e Savi sono nella sezione "dimostrazioni".

⁹ *Festival Arte Elettronica di Camerino*, 1986, programma.

¹⁰ *Ibid.*

¹¹ L. Miniero (a cura di), *Ambiente e mass-media. Rassegna nazionale dell'audiovisivo didattico. Didattica ed educazione ambientale. Premio nazionale "Città di Sorrento"*, Centro Meridionale di Educazione Ambientale, Sorrento 1987, s.n.p.

viene direzionata verso il monitor e riprende le immagini disegnate dall'artista restituendole al computer.

Il risultato è un effetto *feedback* in cui si accumulano progressivamente le sovrapposizioni: all'animazione originale si accavallano via via le riprese in tempo reale delle immagini visualizzate sullo schermo.

Il secondo fattore è, anche in questo caso, l'intervento diretto dell'artista che muove la telecamera per modificare l'inquadratura e, di conseguenza, le composizioni che si sovrappongono sullo schermo.

Un ultimo elemento che interviene sul video è dato dal suono: l'ingresso per il joystick è trasformato in un convertitore analogico-digitale che capta il segnale audio proveniente da un amplificatore e agisce sulla dimensione e il colore delle immagini. Tutti questi elementi fanno sì che *Là* si presenti come un'opera ogni volta diversa, un sistema, più che un oggetto, in cui concorrono una serie di fattori solo in parte prevedibili.

Subito dopo Camerino *Là* viene esposta anche a Sorrento nell'ambito della rassegna *Ambiente e mass-media*, dove Savi è invitato a tenere una relazione sul tema *Arti visive e tecnologie avanzate* e si aggiudica un premio della giuria per aver creato un'opera basata sulla fusione di immagini e musica¹².

Per molti artisti che lavorano con il computer il ruolo della musica è centrale: suono e immagini trovano un luogo d'incontro nella tecnologia elettronica. Con lo stesso computer di *Là*, Savi realizza anche *Alito*, esposto l'anno seguente in due occasioni: *Teleconfronto* a Chianciano Terme e *Semi di luce* a Salerno. Come il successivo *Pixel luido* (1989), si tratta di un video monocanale, dunque un'opera in cui l'artista rinuncia all'interattività puntando sulla relazione tra immagini e musica: una serie di composizioni astratte prevalentemente geometriche si muovono inizialmente al ritmo di un respiro per poi seguire la musica di Philip Glass¹³.

Nel 1988 l'artista studia e brevetta un sistema che gli permette di aumentare il grado di interattività dell'opera. Se fino a questo momento si tratta di un'interazione con le caratteristiche fisiche dell'ambiente, ora si può parlare di un vero dialogo con lo spettatore. Si tratta di un sistema ottico che riesce a captare gli spostamenti di una persona tramite un sensore e a trasmetterli al computer grazie all'intercessione di un convertitore analogico-digitale. Tale sistema viene usato per *Babyt*, videoinstallazione presentata nella sesta edizione del Festival di Camerino (1988). L'opera si presentava come una piramide metallica al cui interno era situato un PC IBM compatibile e al centro, sospeso in corrispondenza del vertice, un monitor recante il sensore ottico brevettato dall'artista. Lo spettatore poteva visualizzare su questo schermo un viso che sorrideva al suo avvicinarsi e che lo seguiva con lo sguardo nei suoi spostamenti a destra e sinistra. Inoltre un'interfaccia MIDI faceva comunicare il PC con un sintetizzatore e un campionatore sonoro, anch'essi finalizzati a modificare l'opera in tempo reale: a seconda della posizione occupata dallo spettatore in un'ideale scacchiera, si potevano ascoltare suoni diversi perché ogni casella era associata a note e parole campionate.

Scrivono Rinaldo Funari che *Babyt* «non codifica il concetto di videoinstallazione nella sua specifica collocazione monumentale-scultorea, al contrario essa si situa nell'area ambientale e "mentale" del colloquio, ovvero della modifica. *Babyt* rappresenta uno degli anelli di congiunzione e "modificazione" del rapporto fruitore-osservatore»¹⁴.

Come si è visto, l'interattività non è una novità degli anni Ottanta, ma in questo decennio le tecnologie informatiche contribuiscono a dare nuova linfa al tema del dialogo opera-spettatore. Non dimentichiamo inoltre che proprio in questi anni la diffusione di massa dei PC è incoraggiata anche dall'industria videoludica il cui sviluppo è improntato a un sempre maggiore coinvolgimento del fruitore: i videogiochi, così connessi agli sviluppi della computer grafica, si basano proprio sull'interazione utente-macchina attraverso effetti sempre più realistici.

¹²*Là* si classificherà terzo nel 1989 alla rassegna concorso di video e computergrafica *Invipo* di Varsavia.

¹³*Islands*, 1982. R. Funari, *Babyt* in A. Abruzzese, A. Piromallo Gambardella, *Videoculture 2*, Napoli 1989, p. 77.

¹⁴Sull'arte interattiva si veda S. Vassallo, A. Di Brino (a cura di), *Arte tra azione e contemplazione. L'interattività nelle ricerche artistiche*, Edizioni ETS, Pisa 2003.

Si potrebbero citare diversi esempi di opere interattive digitali in questo decennio, da Edmond Couchot a Jeffrey Shaw, ma saremmo fuori dal contesto italiano, dove opere siffatte si diffondono solo negli anni Novanta. Tra gli altri, Piero Gilardi che sul finire degli anni Ottanta torna a occuparsi di arte sfruttando la tecnologia, ma anche Correnti Magnetiche, gruppo che pure esordisce con il personal computer negli stessi anni di Savi ed è più volte presente a Camerino e che nei primi anni Novanta realizza delle installazioni interattive e di realtà virtuale. Infine non si può dimenticare Studio Azzurro che solo nel 1995 intraprenderà una ricerca incentrata sull'interattività per la quale è noto ai più¹⁵.

Nonostante l'impiego delle tecnologie più aggiornate, *Babyt* è anche un'opera che recupera il genere del ritratto pittorico: in occasione della manifestazione *Videoculture* a Salerno (1989) viene infatti riproposta con una cornice barocca che inquadra il monitor. Naturalmente il ritratto viene reinventato: non più un'effigie statica consegnata all'eternità, ma un'immagine sfuggente che cambia a seconda del punto di vista dell'osservatore. Un'altra rivisitazione di questo genere della tradizione artistica è *Ho l'acqua alla gola*, opera esposta nel 1991 nella mostra collettiva *Artisti di varie Marche* presso la Galleria Pio Monti di Roma. In questo caso lo spettatore era invitato a intervenire direttamente facendo ruotare un cilindro collocato su due binari e recante nel suo interno un monitor con una cornice barocca. Lo schermo-quadro mostrava il ritratto dell'artista sommerso per metà dall'acqua; al ruotare del cilindro il volto seguiva l'inclinazione, mentre il livello dell'acqua rimaneva invariato, come fosse un vero liquido. Anche per realizzare questo progetto si rende necessaria un'invenzione dell'artista: un sensore tensiometrico capace di percepire l'inclinazione del cilindro.

Nel 1988, anno di *Babyt*, si sta appena affacciando nel dibattito sull'uso delle nuove tecnologie il concetto di "realtà virtuale", espressione che in Italia comincia a circolare solo con la traduzione dei primi libri nel 1990 e l'organizzazione di un convegno al Palazzo Fortuny di Venezia¹⁶. Quello della virtualità è un tema che gode di grande fortuna nei primi anni Novanta, come dimostra la pubblicazione nel 1992 del noto libro di Tomàs Maldonado *Reale e virtuale*, ma che si esaurisce nell'arco di pochi anni per poi tornare con maggiore vitalità solo in tempi più recenti¹⁷. È troppo presto perché se ne parli a Camerino, ma Savi di lì a poco si renderà conto di aver contribuito con *Babyt* a questa storia.

Alla fine del 1991 presenta al teatro Artemide di Roma un'evoluzione della sua opera chiamandola *Babytland*. La logica è la medesima di quella esposta a Camerino, ma vi è una notevole migrazione tecnologica in quanto stavolta i PC usati sono tre e lavorano in sincrono scambiandosi i dati: uno ha il ruolo di percepire gli spostamenti degli spettatori grazie a un digitalizzatore di immagini e a una telecamera; il secondo gestisce il suono e comunica con sintetizzatori e campionatori tramite un'interfaccia MIDI; il terzo acquisisce i dati del primo modificando immagini bitmap e vettoriali. In questa occasione *Babytland* viene definita un'opera di realtà virtuale: come già in *Babyt*, non ci sono solo delle modifiche in tempo reale, né semplicemente una ricerca dell'azione dello spettatore. Si tratta infatti di un sistema che coinvolge il corpo dell'osservatore il quale appunto non si limita a guardare, ma diventa attore di uno spazio virtuale.

A differenza della RV immersiva, nella quale si viene proiettati in un ambiente grafico generato al computer grazie all'intercessione di *dataglove* e visori, in questo caso il dialogo con la virtualità avviene senza l'uso di strumenti di sorta e per questo si può parlare di realtà virtuale non immersiva¹⁸.

Grazie al progetto *Babytland*, Savi ottiene una borsa di studio in infografica che lo porterà nel 1992 all'Istituto per i Nuovi Media (Institut für Neue Medien) di Francoforte diretto da Peter Weibel.

¹⁵ *L'interattività nelle ricerche artistiche*, Edizioni ETS, Pisa 2003. *Mondi virtuali*, Venezia, Palazzo Fortuny, 23-24 novembre 1990..

¹⁶ Cfr. A. Caronia, *Virtuale*, Mimesis, Milano – Udine 2010..

¹⁷ Qualcosa del genere viene realizzato da Myron Krueger con il progetto *Videoplace*: cfr. M. Krueger, *Realtà artificiale*, Addison- Wesley, Milano 1992.

¹⁸ Qualcosa del genere viene realizzato da Myron Krueger con il progetto *Videoplace*: cfr. M. Krueger, *Realtà artificiale*, Addison- Wesley, Milano 1992.

Proprio Weibel, artista e teorico, così descrive le tecnologie digitali che portano lo spettatore dentro l'opera:

««bisogna [...] parlare di eventi e non più di immagini. L'immagine a cui ci troviamo di fronte non è più una finestra, ma semmai una porta, perché tramite essa possiamo passare dall'altra parte. [...] Il contesto è controllato da un mondo di eventi caratterizzati dalla vitalità, la variabilità, la virtualità che fanno sì che il comportamento sia verosimile»¹⁹.

Con questa esperienza internazionale, nel 1992 si conclude il percorso di Savi nell'ambito della computer art. Lontana tanto dai maggiori centri d'arte, quanto dai luoghi della ricerca informatica, la sua sperimentazione - artistica ma anche tecnologica - incrocia temi che tutt'oggi continuano a essere fonte inesauribile di teorie, come l'intelligenza artificiale e la realtà virtuale.

Nel 1994 al Goethe Institut di Parigi viene infine mostrato il video *Volcano's Journey* in cui Savi descrive il forte impatto sulla propria vita dell'esperienza in Germania, ritraendo le strade e le architetture di Francoforte. In questo momento si chiude un capitolo della sua ricerca, le tecnologie sono nel frattempo cambiate: negli anni Novanta il personal computer non è più una novità e vengono meno i presupposti che hanno spinto Savi a confrontarsi con un linguaggio artistico che nel decennio precedente era ancora tutto da scoprire.

¹⁹P. Weibel citato da L. Meloni in Id, *L'opera partecipata. L'osservatore tra contemplazione e azione*, Rubbettino, Soveria Mannelli 2000, p. 77.

Anni Novanta: il ritorno alla scultura e al design

Barbara Vincenzi

Dopo l'esperienza Internazionale a Francoforte, del periodo di sei mesi, Savi ritorna nelle Marche e isolato dai maggiori centri d'arte, prende coscienza che la ricerca sui nuovi media tecnologici, non ha più motivo di proseguire. L'ingresso del personal computer nelle case private e una maggiore divulgazione dei linguaggi tecnologici fa sì che non senta più quella spinta innovativa che gli aveva fatto percorrere strade inedite e sperimentali. Una ricerca che come vedremo in seguito, non verrà mai totalmente abbandonata, ma si intreccerà con la scultura e nuovi codici estetici.

Gli anni Novanta segnano il suo ritorno alla scultura e a strumenti più tradizionali.

Riprende con maggior entusiasmo la scultura e il bassorilievo e contemporaneamente intraprende anche la strada del Design, tanto da teorizzare ben due brevetti.

E' del 1994 l'invenzione di particolari piastrelle decorative in lamina di metallo, una produzione artigianale che risulta essere innovativa per il mercato grazie a un procedimento particolare nella resa dei materiali. Del brevetto se ne interessa una nota azienda italiana che decide di commercializzarle fino al 2005.

Siamo nel 1996 quando brevetta e produce lampade e abat-jour: un lavoro sinergico, in cui mette in campo le diverse competenze acquisite nel corso degli anni, tra scultura e modellazione, creando e promuovendo lampade in pasta di marmo, prodotti che risultano unici, in Italia e in Europa, nel mercato internazionale. Le lampade sono realizzate con un una sottile pasta di marmo bianco sbalzata con figure a bassorilievo retro illuminate, la luce dona un effetto di impalpabilità alla pasta di marmo quasi a creare un effetto filigrana. Dalle trasparenze di luce emergono le decorazioni che si ispirano alla tradizione artistica italiana e di altri paesi europei, in particolare all'arte greco-romana, a quella del rinascimento e del neoclassicismo.

Di questi innovativi e preziosi paralumi si interessarono molteplici riviste di arredamento tra cui *AD*, *Gioia Casa*, *Casaviva*, *99idee casa*, *Case di campagna Deberetts'Femme*, *ML Magazine* ecc.

Negli stessi anni continua anche la produzione scultorea su commissione, creando sia la *Serie dei Visi* che altre sculture come ritratti o soggetti sacri e già nel 2004 crea la *Serie delle sculture danzatrici velate*.

La sua produzione da sempre si ispira alla danza e al teatro. Ne osserva l'armonia dei movimenti che lo stimolano a cercare la leggerezza delle forme, che traduce in modelli idealizzati, dove prevale il corpo a dispetto del volto più anonimo. Le danzatrici velate segnano un periodo di ripiegamento interiore, assumendo ruolo metaforico di "mediatrici del bello". Ballando, compiono il loro dovere di lavoratrici, ma a viso coperto, per non vedere l'abiezione della società, quella stessa, che sarebbe dovuta cambiare e migliorare. Quella speranza che si è vanificata nel tempo, e che negli anni duemila diventa certezza. Le *Ballerine*, dalla primissima serie alla più recente, fungono da anestetico per il nostro animo e, attraverso la bellezza dei loro movimenti ci evitano, indirettamente, di soffrire a causa degli ingiustizie con cui ogni giorno dobbiamo convivere.

Del 1994 è la sua partecipazione alla Rassegna "Jeune Artiste en Europe aujourd'hui" presso il *Goethe Institut a Parigi*.

Savi partecipa con l'opera *Volcano's Journey*, un video che è l'espressione di un suo moto interiore, realizzato seguendo gli stati d'animo che lo hanno coinvolto tra stupore e varie difficoltà, durante l'esperienza a Francoforte.

Il video *Volcano's Journey* è il viaggio profondo dentro di sé. La scena iniziale viene girata all'interno di una grotta artificiale di epoca romana, ubicata nelle Marche, mentre la seconda parte è creata con immagini fisse, tratte dalle quattromila diapositive prodotte durante il soggiorno a Francoforte.

Anche in questo caso adotta una telecamera sorretta da una struttura tipo steadycam progettata da un collega appositamente per le riprese. Il viaggio inizia nella caverna illuminata suggestivamente da sole torce. Il riferimento è al Dio Vulcano, Efesto o Dio del Fuoco che la mitologia vuole come il protettore dei fabbri, degli artigiani, degli scultori e dei metalli, in cui Savi metaforicamente, si identifica.

Con *Volcano's Journey* è presente l'anno successivo a Genzano (Roma) alla manifestazione "Dieci anni di computer grafica applicata alla ricerca".

Nel 1999 inaugura un'esposizione permanente a San Severino Marche in cui è visibile tutta la sua produzione; luogo che di lì a un anno diventa anche scuola dove impartire lezioni di modellato.

La sua dedizione è totale, crede profondamente nel suo operato e a quello del suo territorio e si prefigge di sviluppare e promuovere l'arte e l'artigianato in stretta collaborazione con varie realtà locali.

Per sottolineare il suo innato senso del dovere e il suo voler affiancarsi alle categorie dei lavoratori più deboli, nel 2005 assume la presidenza del gruppo provinciale turismo della Confartigianato di Macerata e successivamente la carica di consigliere provinciale della Confartigianato della città marchigiana. L'anno seguente si associa alla costituzione del Consorzio di aziende Ars Habilis, entrando a far parte del consiglio direttivo.

Il 2006 registra il suo ritorno alla scultura. Nasce la *Serie dei Busti* in terracotta e foglia argento e sistemi di illuminazione a led alta luminosità come sistema integrato nell'opera, ricerca che continua tutt'oggi.

La nuova *serie dei busti* si ispira alle teorie di Etienne Decroux, attore e mimo francese, scomparso nel 1991, autore del trattato *Il mimo corporale drammatico*, docente al Piccolo Teatro di Milano e all'Actor's Studio di New York, di cui Savi rimane particolarmente affascinato.

L'importanza dell'attore è di aver costruito una nuovo "alfabeto" del movimento: un processo in cui qualsiasi moto del corpo può essere scomposto, descritto ordinatamente e riprodotto in scena. La sua indagine nasce dall'esigenza di dover rinnovare la vecchia pantomima ottocentesca, basata fondamentalmente sulla gestualità manuale e l'espressività del volto. Il mimo corporeo, abbandonando il carattere descrittivo e imitativo di vecchio stampo, aspira alla trasposizione plastica anti-naturalistica e non figurativa, eleggendo il tronco del corpo a principale mezzo espressivo. Una poetica corporea dunque, che non tenda ad imitare il dato reale, ma a renderlo pienamente astratto: una vera è propria grammatica che conduce il mimo a dominare le varie parti del corpo e renderle indipendenti.

Savi cambia completamente l'approccio verso la scultura. Da una scultura di matrice classica, che lo ha caratterizzato nei primissimi lavori, viene meno lo stile idealizzato, per un passaggio ad una espressione più corporea e materiale.

Si concentra sulla forza espressiva del corpo, la sua gestualità e tensione, fino alla brutalità dell'amputazione. I *Busti* realizzati sono dunque senza testa né arti, sono la porzione più statica della conformazione umana. Savi cerca proprio di destrutturare il movimento per cercare la tensione, e il vigore della tensione muscolare in moto, nella sezione della figura umana meno articolata, il busto. Ci appare un corpo deturpato nella sua integrità, teso nell'analisi di un movimento che diventa astrazione. In quest'ultima produzione si dimostra più realistico, crudele nel mostrare un corpo mortificato e sofferente, trasponendo in scultura le teorie di Decroux: il busto senza arti né testa, sembra dimenarsi nella ricerca costante di movenze.

Queste nuove tipologie di scultura, lontane dalle precedenti, vengono ideate di piccole dimensioni in terracotta, ma anche nelle grandi dimensioni, di oltre un metro, con l'utilizzo di materiale sintetico.

Nelle sculture di piccole dimensioni in terracotta aggiunge la foglia d'argento e le fissa su base illuminata a luce Led: le impreziosisce da un lato, ma allo stesso tempo li sottopone al taglio di una luce radente, mettendo in maggior evidenza il turbamento di un corpo amputato e la drammaticità di esso.

Le torsioni di una figura destrutturata e astratta sono rese estenuanti nello sforzo di ricalcare la nuova grammatica corporale: parti di un essere umano che diventato autonomi. Questi busti, a volte sono realizzati in coppia o in gruppi di tre, quasi a considerare il corpo come un modulo da strutturare architettonicamente con estrema libertà, perdendo completamente la loro funzionalità primaria, per diventare elemento scenico da comporre.

Progetta i Guppi Scultorei denominati *Evanescenti luci della ribalta* sono realizzati in diverse dimensioni e materiali, una vera immersione e approfondimento del concetto teatrale. Come attori i busti escono alla ribalta sul palcoscenico, le figure mettono in scena forme e azioni, creano scenografie e ambientazioni che raccontano trame sempre diverse come attori durante lo spettacolo. L'allusione è ai nostri comportamenti in relazione alla vita: lasceranno un segno o si dissolveranno come a teatro a spettacolo finito?

Una riflessione sulla precarietà della vita e la caducità dell'uomo.

Siamo al 2007 quando progetta un Sistema multimediale in cui interagiscono suoni, musica, luci e design, portando avanti una ricerca iniziata negli anni Ottanta, in cui metteva in relazioni suoni, musica e arte digitale, a cui aggiunge, la produzione di sculture-design, corredate da supporto luminoso.

Il suono è dato da un impianto sonoro digitale ad otto canali indipendenti, mentre le luci sono lampade progettate su misura, la cui luminosità viene controllata da un apparato digitale ad otto canali, ricerca che a tutt'oggi porta avanti con diverse migliorie sia nella forma che ad un livello tecnologico più avanzato.

Alcuni elementi di design luminescenti, gli aprono le porte nell'ambito dell'alta moda a Roma: le sue installazioni dalle forme a tetraedro luminose diventano sfondo scenografico di Roma Eur Fashion, sfilata che si è svolta nel prestigioso Museo della Civiltà Romana.

Ricerca che si intreccia dal 2006 con varie esposizioni e la realizzazione di piccole sculture per prestigiosi premi, conferiti ai vari personaggi della cultura e dello spettacolo e del giornalismo.

Uniti per la vita, Fondazione Campanelli, presso il Campidoglio (Roma); Il Premio Cultura Arte e spettacolo, a Santa Giustina (BL); altri premi si susseguono: Premio *Capitolino Excellence Award 2012* conferito a personaggi dello spettacolo e della cultura, Musei Capitolini di Roma; il *Premio Internazionale di Arte e Cultura*, sempre ai Musei Capitolini (Roma); *Rassegna Cinematica* di Ancona.

Alcune esposizioni in cui è protagonista: *Artur-o*, Esposizione internazionale d'arte contemporanea al Must museo temporaneo - Firenze, Shanghai, Genova, Yiwu, Roma, presso la Villa la Vedetta di Firenze. E' presente ad *Astrazione fatale*, mostra di artisti europei, presso la Pinacoteca Comunale di San Severino Marche (MC).

Segue *Tempus Artis. La scultura incontra le altre arti* (2016), Sala degli stemmi palazzo comunale San Severino Marche e all'esposizione nelle prestigiose stanze della villa di Artimino di Firenze, appartenuta a Cosimo De Medici Nell'ambito dell'inaugurazione della Chaine Francigena Toscana.

In questi anni pubblica diversi "Manuali didattici" e progetti di corsi visuali di bassorilievo e scultura a tutto tondo. I compendi didattici sono corredati di centinaia di immagini con le quali Fabrizio Savi guida il lettore verso la realizzazione delle opere, fornendo informazioni sulle varie argille e sulla metodologia di utilizzo. Indica quali strumenti sono appropriati, mostrando fin nei minimi particolari i gesti fondamentali per plasmare, divenendo un supporto essenziale per chi si appresta alla modellazione.

Il testo fornisce fotografie con relative spiegazioni e diversi livelli di difficoltà: da una esercitazione base si passa via via a forge più articolate come bassorilievi, altorilievi, fino ai ritratti, alla modellazione di figure a tutto tondo e ai rilievi incisi-intagliati.

Fino ad ora sono cinque manuali didattici tradotti in varie lingue e distribuiti a livello Internazionale sulla Internet company Amazon, editi sia in forma cartaceo che in formato e-book.

In questi ultimi anni oltre ad una attenzione alla manualistica didattica, organizza attivamente dei corsi estivi di modellazione scultorea nella scuola *Ticinese Keramik un Topferschule* di Gordola, Locarno.

Il suo ultimo lavoro è del 2019 dal titolo: *Mamma Lupa non è più sovrana del suo territorio*; una piccola scultura, che interpreta metaforicamente, lo stato sociale attuale. Per questa nuova scultura Savi, torna indietro nei secoli recuperando l'iconografia della famosa opera custodita nei Musei Capitolini in cui vi è raffigurata una possente lupa che allatta due bambini (Romolo e Remo) e la interpreta in chiave attuale, inducendoci ad una riflessione sulla reale situazione socio-politica contemporanea.

La Lupa simbolo della prosperità del territorio e della città di Roma, animale potente è sovrano indiscusso, rappresenta metafora di forza, libertà e fertilità. La lupa che nutre i due orfanelli, è allegoria della abbondanza e si identificandosi da secoli con la ricchezza della città, ma in questa scultura viene rappresentata smagrita e non in grado di nutrire i due gemelli, anch'essi denutriti.

Essa rappresenta la situazione generale degli stati in cui alla popolazione è stata privata la libertà di amministrare in modo indipendente la propria terra e le proprie risorse interne, con il conseguente collasso economico. Un'opera di carattere socio-politica, che ricorre al recupero della scultura simbolo della potenza di Roma come Impero, allertandoci sul futuro prossimo del mondo, e prestandosi a diverse letture.

Nuovi progetti multimediali

Barbara Vincenzi

La ricerca del Sistema multimediale iniziata nel 2006 prosegue e si articola maggiormente, anche se occorre fare una precisazione di carattere etico e sociale sull'arte digitale, che a Savi interessa sottolineare.

I suoi studi nell'ambito della computer art non si sono mai definitivamente interrotti. I lavori che si appresta a produrre sono legati alla scienza tecnologica, ma con una visione più ampia: mandare un messaggio in grado di sensibilizzare l'opinione pubblica, su una tematica che oggi risulta fondamentale per l'intera umanità.

Il suo primo periodo di approccio verso l'arte elettronica e la tecnologia tra il 1983 al '94, si basava essenzialmente sulla fiducia: era convinto che i nuovi mezzi tecnologici e la conseguente automazione che da essi ne derivava, potesse essere una vera rivoluzione per l'intera società, in un'ottica positiva.

In quell'arco di anni la scienza tecnologica si lega al progresso, alle scoperte e all'innovazione in ogni campo scientifico, e valutato come fenomeno favorevole che avrebbe rivoluzionato in positivo la vita dell'intera Umanità.

Alla soglia degli anni Duemila, tale fiducia viene meno.

Quella promettente svolta tecnologica, in grado di apportare significativi cambiamenti per la società, dopo oltre un ventennio, si rivela governata unicamente dalle leggi del mercato, generando un depauperamento delle risorse umane. L'automazione tanto attesa, ha creato un popolo profondamente diviso e impoverito, ma soprattutto ha sottratto all'individuo la sua privacy. Le Multinazionali, organizzazioni governative e non, con il controllo totale dei nostri dati sensibili, ci ha reso sempre più vulnerabili.

Assistiamo inoltre, ad un appiattimento della cultura data dalla facile reperibilità di informazioni nozionistiche in rete. Consapevole che non si può rinunciare alla tecnologia ambisce ad una scienza tecnologica governata in maniera più confacente alle esigenze dell'individuo e non delle tecnocrazie, tale da non manipolare ogni azione dell'uomo.

Agli esordi della sua ricerca in campo digitale Savi propendeva per la programmazione e quindi l'automazione, non disdegnando che un giorno l'intelligenza artificiale potesse entrare a pieno titolo nelle attività umane e quindi anche nelle arti. Attualmente rifugge con determinazione il pensiero passato, per riaffermare il pieno controllo dell'uomo sulle macchine e non il contrario.

Il suo ultimo lavoro, ancora inedito, riprende un progetto di diversi anni fa, completandosi in alcune fasi importanti. Oggi sperimenta la distribuzione del suono non solo a livello temporale, ma esplorando la propagazione della sonorità nello spazio. Otto matrici sonore sono raggruppate in cerchio, intorno agli spettatori e collegate ad otto fonti luminose la cui intensità e colore saranno strettamente correlate all'effetto acustico. Crea appositamente un sistema elettronico complesso, che tramite joystick e pedaliere, possa distribuire l'effetto acustico e la luce in tempo reale, in modo da riaffermare la padronanza dell'uomo sullo strumento, attraverso le sue dirette iniziative e non più per mezzo della programmazione della sequenza di azioni sul pc, progettando una sorta di performance-concerto.

Savi è maggiormente interessato all'opera interattiva che coinvolge lo spettatore. È convinto che le nuove risorse unite al lavoro dell'artista possano creare un nuovo "vocabolario dell'arte". Nella sua visione, la coesistenza dell'uomo e della "macchina" darà vita ad un connubio perfetto. A lui interessa creare, tramite la tecnologia, un'opera sensibile, che sia il frutto dell'unione dei nuovi mezzi tecnologici e del pensiero creativo e identificativo dell'artista. Quindi non un'opera sterile frutto esclusivamente di un congegno, ma qualcosa che utilizzi le risorse tecnologiche per intensificare, attraverso nuove potenzialità, l'idea dell'artista.

Queste nuove ricerche sempre più avanguardiste, ma con un occhio rivolto al sociale e all'uomo, ci fanno ben sperare in un ritorno all'arte con un rinnovato codice estetico ed etico.

I principi del nuovo lavoro

Fabrizio Savi, 2020

Attualmente sono impegnato nella progettazione di un complesso sistema tecnologico di installazione. Una nuova idea, una nuova proposta che è ancora a livello larvale, ma che presto vedrà luce.

L'idea progettuale è costituita da un sistema tecnologico in cui interagiscono otto fonti sonore, e otto manufatti luminosi o punti luce. Le casse acustiche, che diffondono suoni generati da sintetizzatori elettronici, sono collegate con luci RGB visibili attraverso manufatti scultorei appositamente progettati e realizzati. In una futura esibizione-presentazione, le otto casse acustiche verranno disposte ad anello all'interno del quale verranno posti gli otto manufatti luminosi in un cerchio concentrico.

A ogni fonte sonora corrisponderà un diffusore luminoso la cui luce sarà in grado di assumere tutte le tonalità dei colori. Gli spettatori si disporranno nello spazio tra l'anello esterno delle casse acustiche e quello interno dei manufatti luminosi.

Io stesso, orchestrerò la distribuzione del suono e delle luci in tempo reale, operando con dei joystick supportati da un sofisticato sistema elettronico appositamente progettato e realizzato. Le schede elettroniche, infatti, contengono all'interno diversi processori che controllano e distribuiscono suono e luci.

Uno di questi processori fa uso della innovativa tecnologia Complex Programmable Logic Device con la quale non solo si possono programmare le azioni come in tutti i processori ma si può modificare anche il circuito interno perché compia azioni non previste o non convenzionali.

Con questo nuovo lavoro, coniugo la tecnologia sperimentale al design, nell'intento di approfondire tre istanze dell'attività umana.

Il primo punto che riguarda l'etica, tornando ad interrogarsi sui limiti entro cui la tecnologia possa spingersi. Fino a che punto cioè sia utile per l'umanità che la macchina sostituisca l'uomo o lo controlli nelle sue azioni? È giusto che l'uomo faccia uso di tecnologia per ampliare le sue possibilità umane e per migliorare le sue condizioni esistenziali ma non per essere sostituito attraverso l'automazione e men che meno controllato, ritenendo che la riservatezza e l'oblio siano diritti inalienabili dell'uomo.

Il sistema pensato è altamente tecnologico e del tutto sperimentale, vuole porre in risalto le azioni dell'uomo in tempo reale e non la programmazione differita, tipica dei sistemi automatizzati.

Il risultato finale sarà una sorta di performance dove la manipolazione di suono e luci avverrà esclusivamente tramite la mia azione.

Gli altri due aspetti sono relativi al mondo creativo, in particolare i principi del fare arte e i risultati e possibili sviluppi del progetto stesso. In questo progetto tutte le parti fisiche sono state progettate e realizzate da me (escluse le schede elettroniche) anche se alcune di esse potevano essere reperite in commercio.

L'obbiettivo è ridare importanza all'azione creativa pratica: concetto e azione devono marciare di pari passo e avere pari valore. Ciò assume, a mio avviso, un valore simbolico forte e ambivalente. Infatti, mentre il primo punto riguarda la riaffermazione del saper fare, la seconda pone l'accento sul valore della versatilità dell'artista, valore considerato importante fino all'avvento delle avanguardie.

Per millenni l'artista è stato scultore pittore, architetto, inventore, fabbro, falegname, fonditore, alchimista nella preparazione dei colori e dei materiali ecc. Con l'avvento del XX secolo la società si è profondamente trasformata e, con l'ottimizzazione della produzione introdotta da Ford, il prodotto dell'uomo ha assunto le caratteristiche dell'uniformità, riconoscibilità e rapidità di produzione. Con le avanguardie anche la produzione artistica ha inglobato questo processo. Infatti si è dato valore ad artisti che per tutta la vita hanno creato un genere, uno stile, una lavorazione riconoscibile, sempre uguale con minime variazioni, producendo opere che simbolicamente assomigliassero ad automobili che escono dalla catena di montaggio dove, il cambiamento minimo sta nell'accessorio o nel colore. Da sempre attraverso le azioni del mio lavoro ho tentato di ridare valore alla pluri-abilità e pluri-versatilità del fare e del creare occupandomi di molti settori e questo ultimo progetto ne è la riprova".

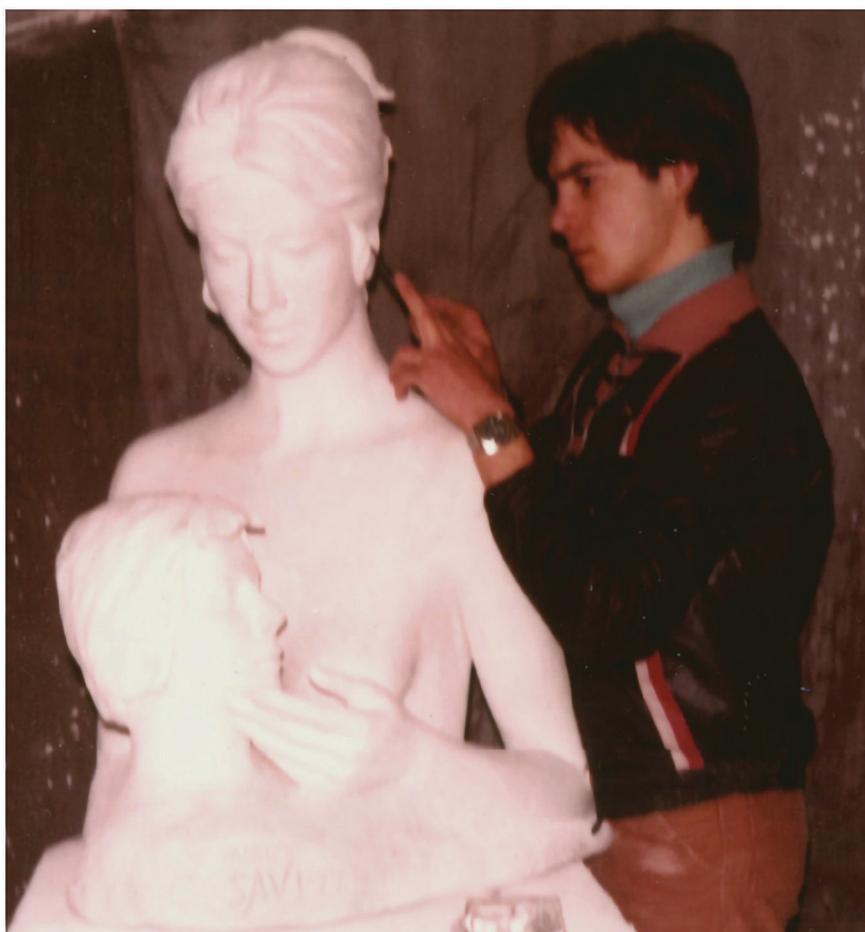
Per quanto riguarda i possibili sviluppi e risultati dell'aspetto creativo di questo progetto è tutto ancora in divenire: difficile immaginare l'effetto sonoro e visivo poiché una tale combinazione è stata ancora scarsamente indagata con la tecnologia attuale. Si può affermare che un tale sistema può, in futuro far interagire tra loro arti diversificate, come ad esempio suoni analogici e di sintesi, testi cantati o recitati, arti del movimento corporale e tanto altro ancora.

Apparato fotografico

Opere giovanili 1972 -1985



Fabrizi Savi, *Maternità*, 1977, gesso h. 85 cm



Fabrizio Savi 1977 durante la realizzazione della *Maternità*



Fabrizio Savi 1977 durante la realizzazione della *Maternità*;
sulla sinistra opera realizzata nel 1976: *Cavaliere*, gesso, altezza 180 cm



Fabrizio Savi, *Contadino dopo la grandine*, 1978 gesso, altezza 70 cm



Fabrizio Savi, *Contadino dopo la grandine*, 1978 gesso, altezza 70 cm



Fabrizio Savi, *Il riposo del contadino*, 1979, gesso, lunghezza 150 cm



Fabrizio Savi, *Il riposo del contadino*, 1979, gesso, lunghezza 150 cm



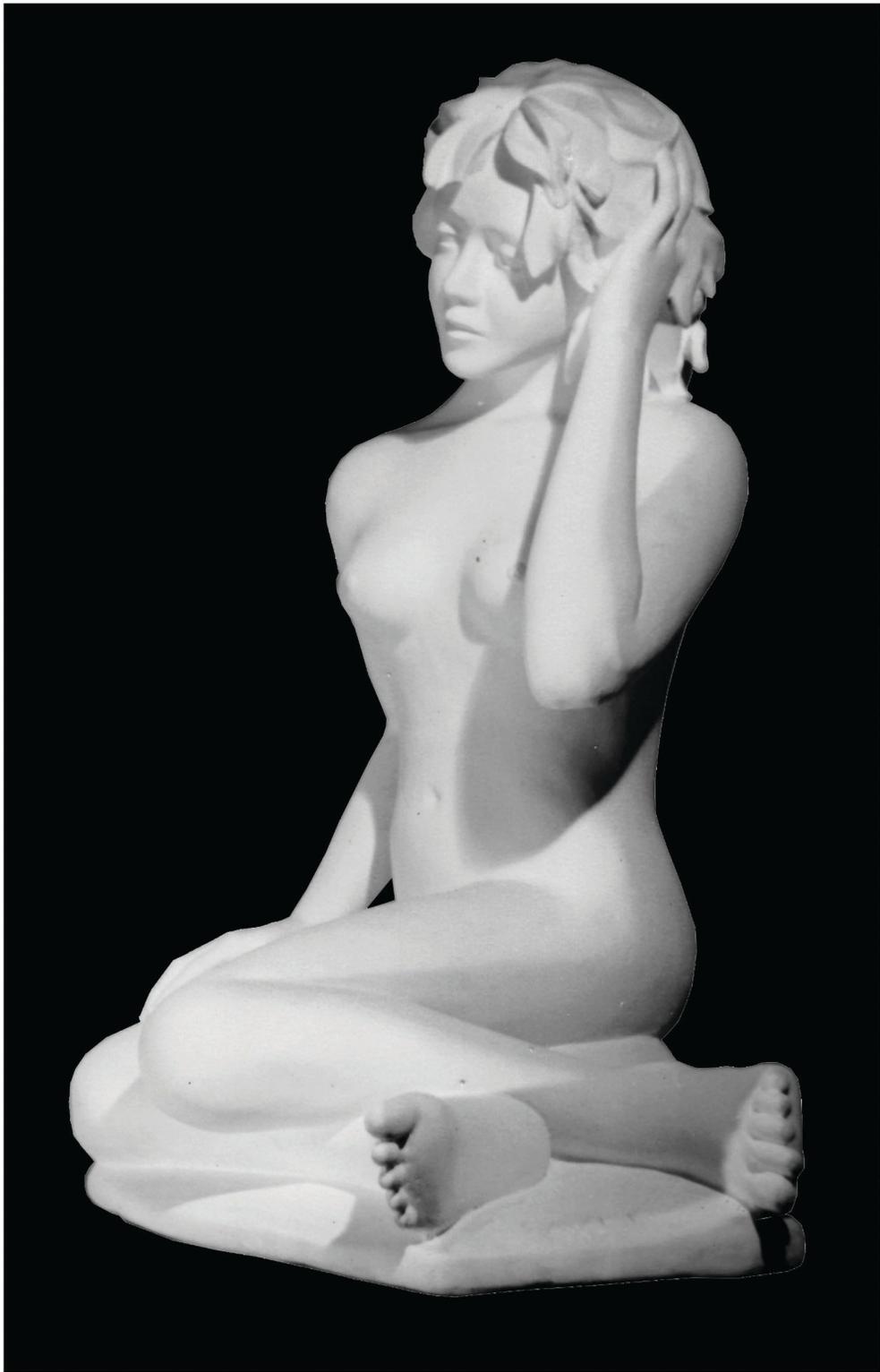
Fabrizio Savi, *Il riposo del contadino* (dett.), 1979, gesso 150 cm



Fabrizio Savi, *Il riposo del contadino* (dett.), 1979, gesso 150 cm



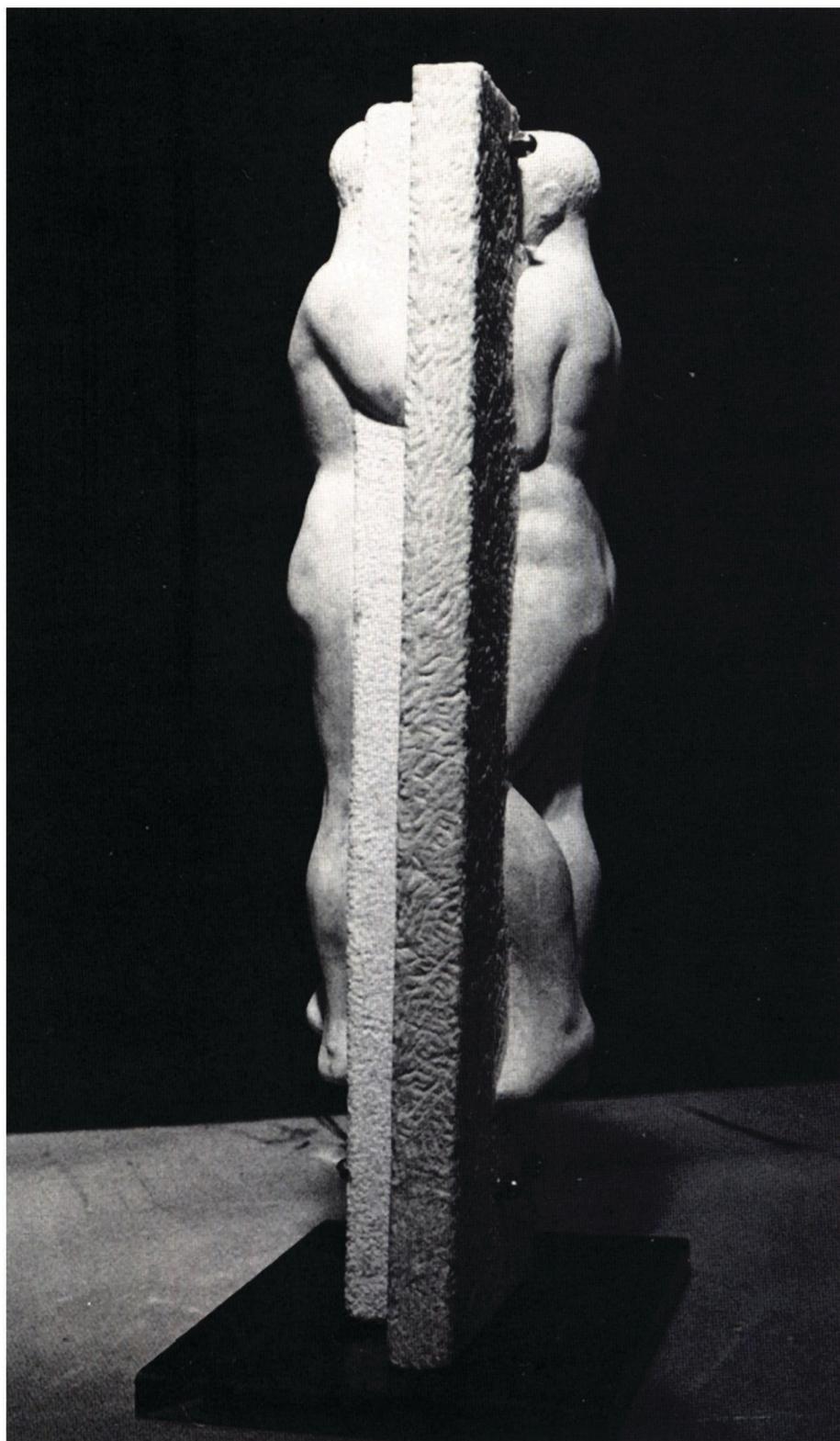
Fabrizio Savi, *Il riposo del contadino* (dett.), 1979, gesso 150 cm



Fabrizio Savi, *Giovinetta*, 1979, gesso, altezza 120 cm



Fabrizio Savi, *Studio di ritratto*, 1981, marmo bianco di carrara, grandezza naturale



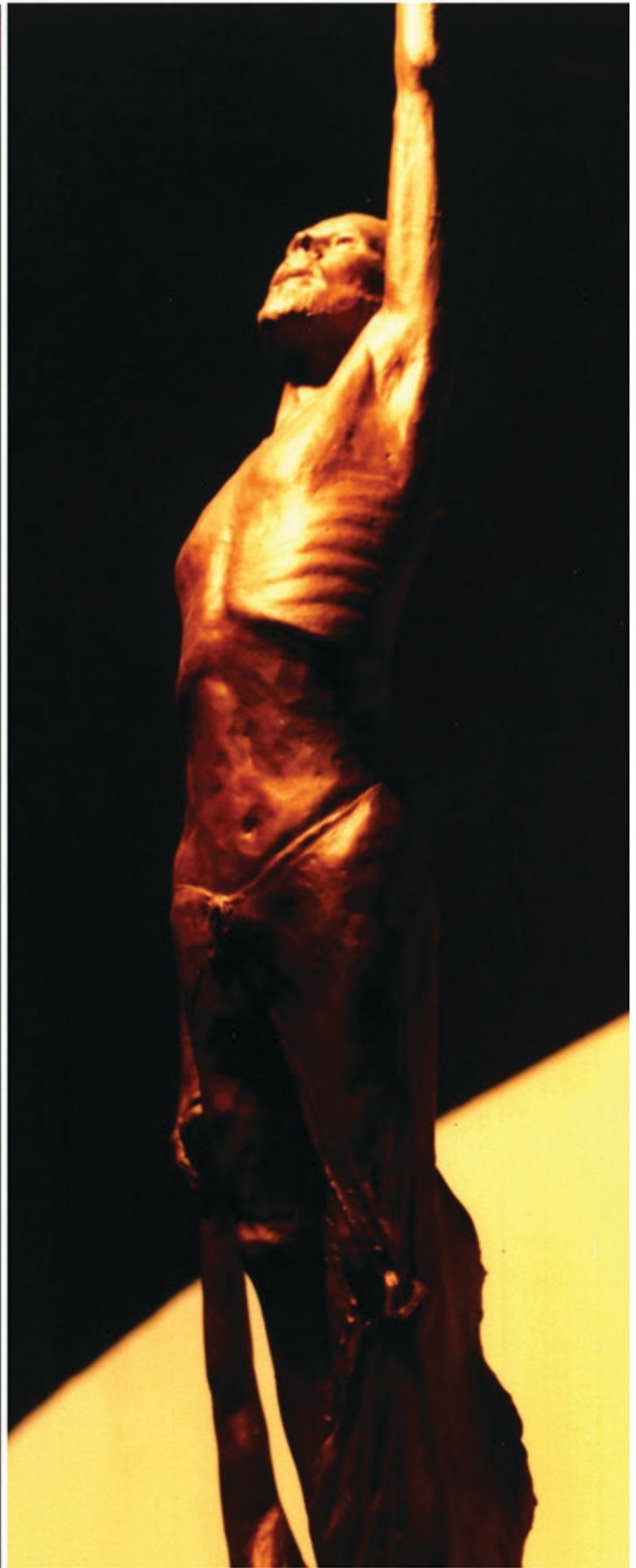
Fabrizio Savi, *Studio di figura maschile*, 1981, marmo bianco venato, altezza 50 cm

Il bozzetto per le Cartiere Miliani di Fabriano

Nel 1982 Savi ottenne l'incarico dalle Cartiere Miliani di Fabriano di ideare ed eseguire un complesso scultoreo sul tema della resurrezione. Il progetto prevedeva una scultura in bronzo con un'altezza di 3 metri e una fontana da collocarsi nel piazzale antistante gli uffici centrali.



Fabrizio Savi, Bozzetto del complesso scultoreo per cartiere Miliani Fabriano, 1982, materiali compositi



Fabrizio Savi, Bozzetto del complesso scultoreo per cartiere Miliani Fabriano, 1982, materiali compositi



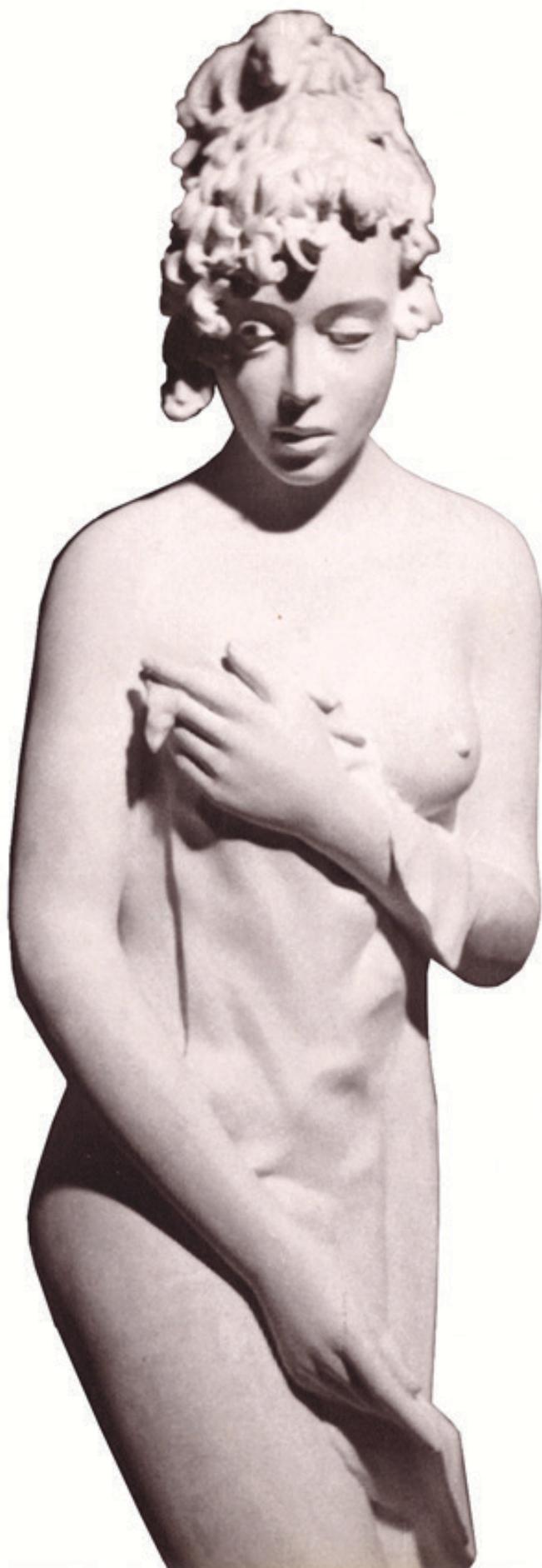
Fabrizio Savi, Creazione del Bozzetto del complesso scultoreo per cartiere Miliani Fabriano, 1982, materiali compositi



Fabrizio Savi, Madre terra, 1983, terracotta, altezza 75 cm



Fabrizio Savi, Venere, gesso, 1985, altezza 220 cm



Fabrizio Savi, Venere, (dett.) gesso, 1985, altezza 220 cm



Fabrizio Savi, Venere, bronzo, 1985, altezza 220 cm

Il periodo della computer Art 1983 - 1994



Fabrizio Savi, 1983/1984, angolo laboratorio durante la preparazione dell'opera per una presentazione all'Accademia di Belle Arti di Macerata

- Home computer Sinclair Spectrum, televisore, registratore a cassette, sintetizzatore Korg MS20, riverbero a molla



Fabrizio Savi, disposizione delle attrezzature per la performance in Accademia di Belle Arti di Macerata, 1984



Fabrizio Savi, performance della prima personale esperienza di computer art per l'esame di anatomia artistica all'Accademia di Belle Arti di Macerata, 1984



Fabrizio Savi, angolo laboratorio durante la sperimentazione e la realizzazione dell'opera HALLEY, personal computer IBM compatibile con processore INTEL 8086 16 bit con scheda grafica a tre colori, l'allora innovativo mouse, joystick potenziometrico, scheda convertitore analogico digitale, 1985



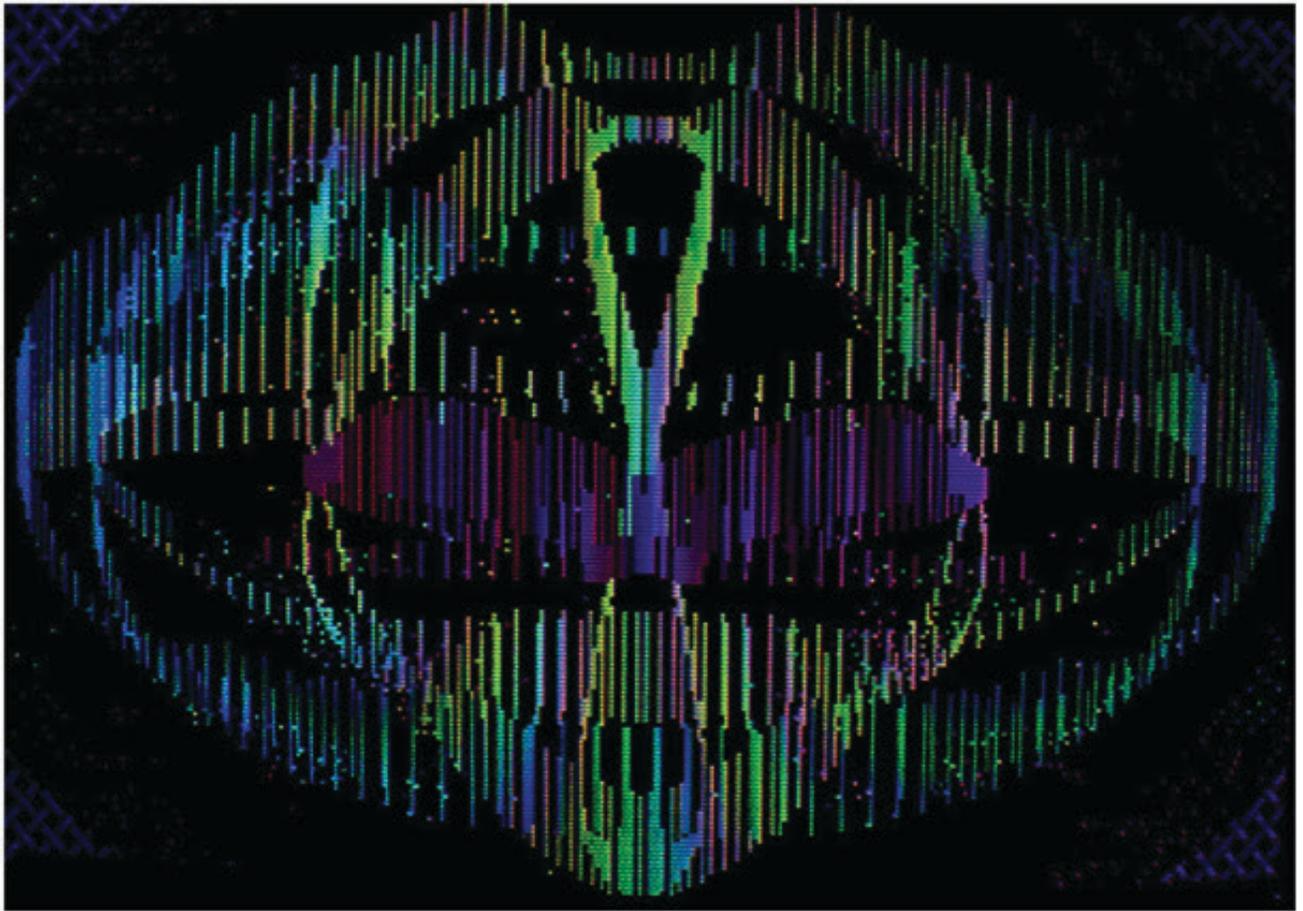
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986



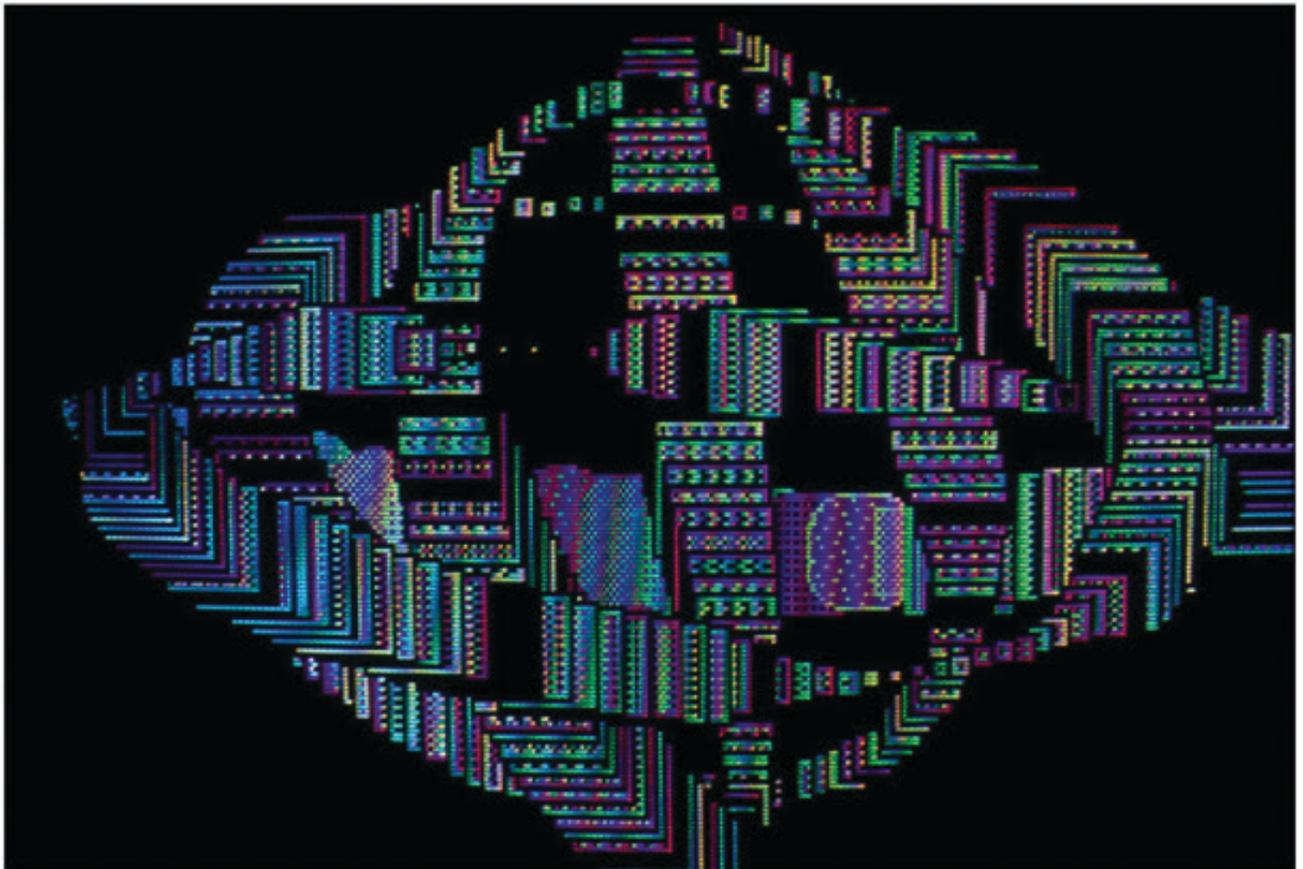
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986



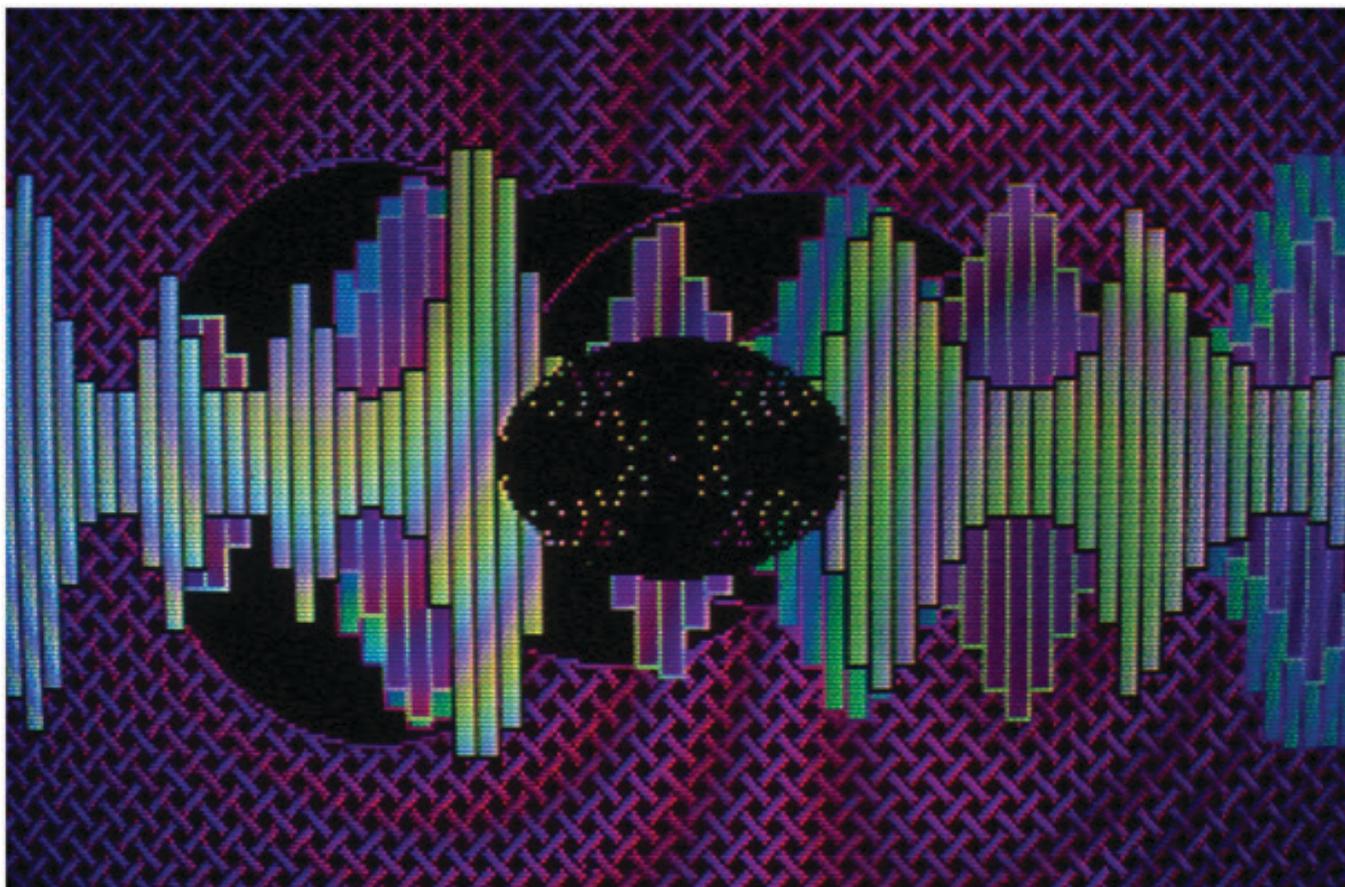
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986



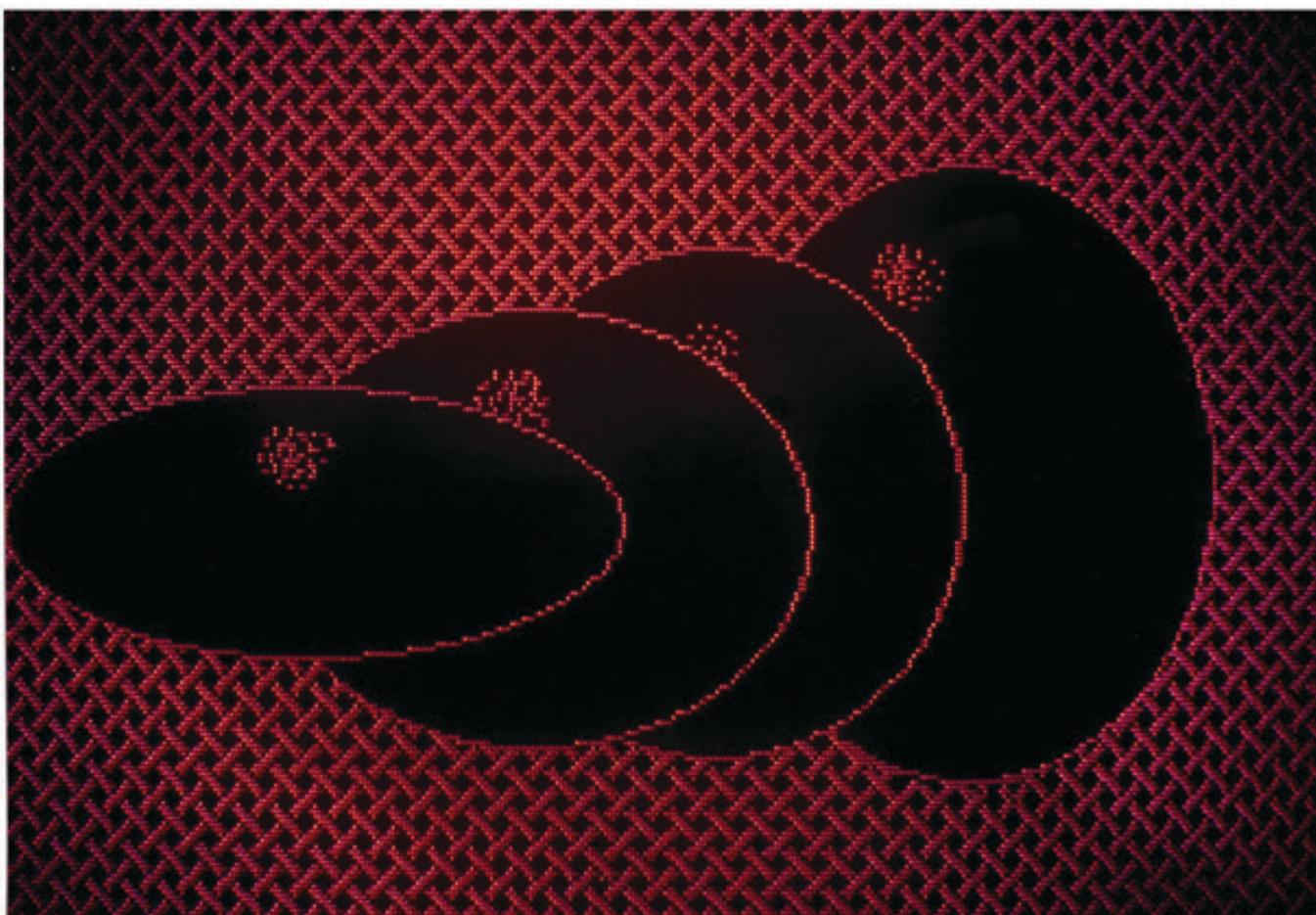
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino,1986



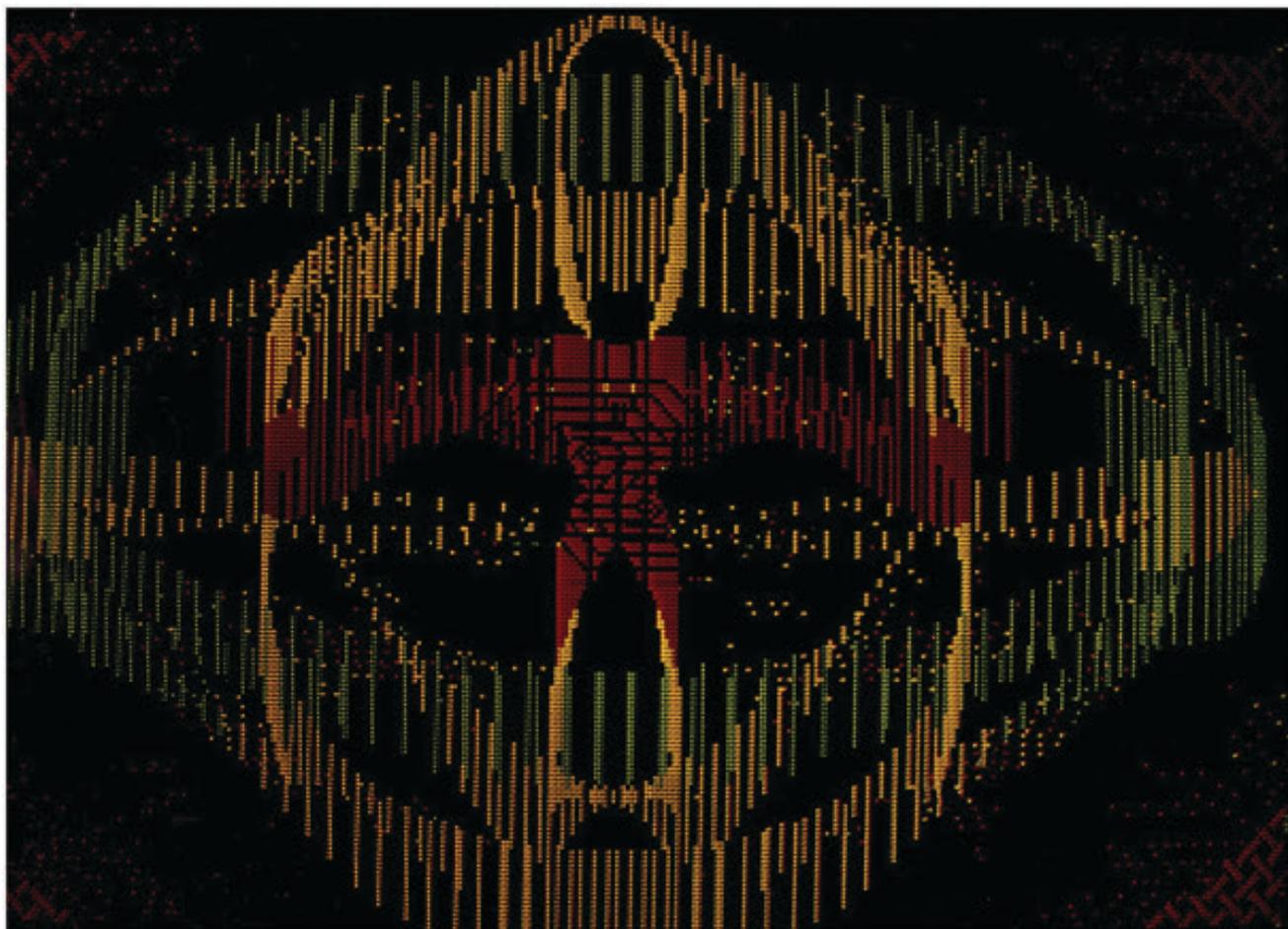
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino,1986



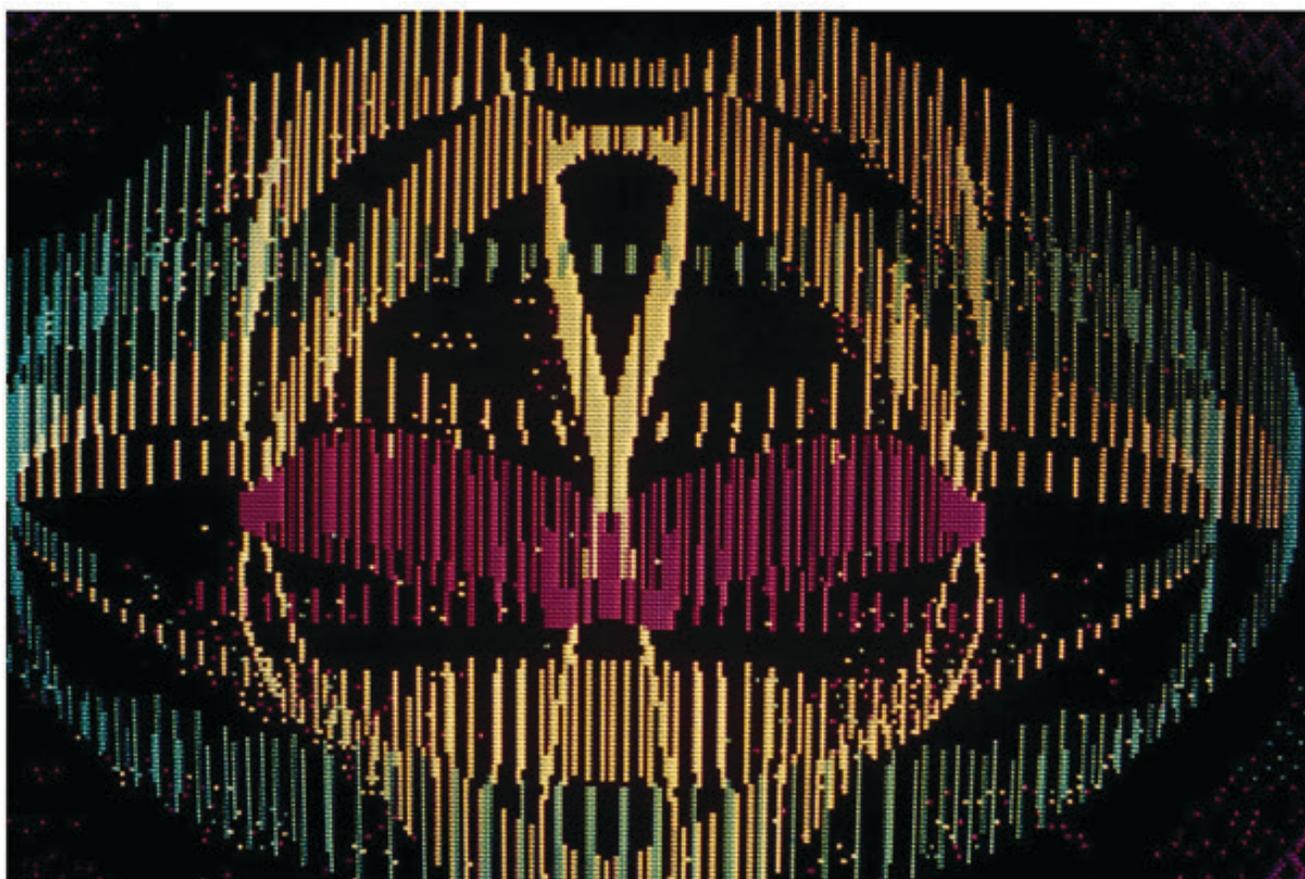
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986



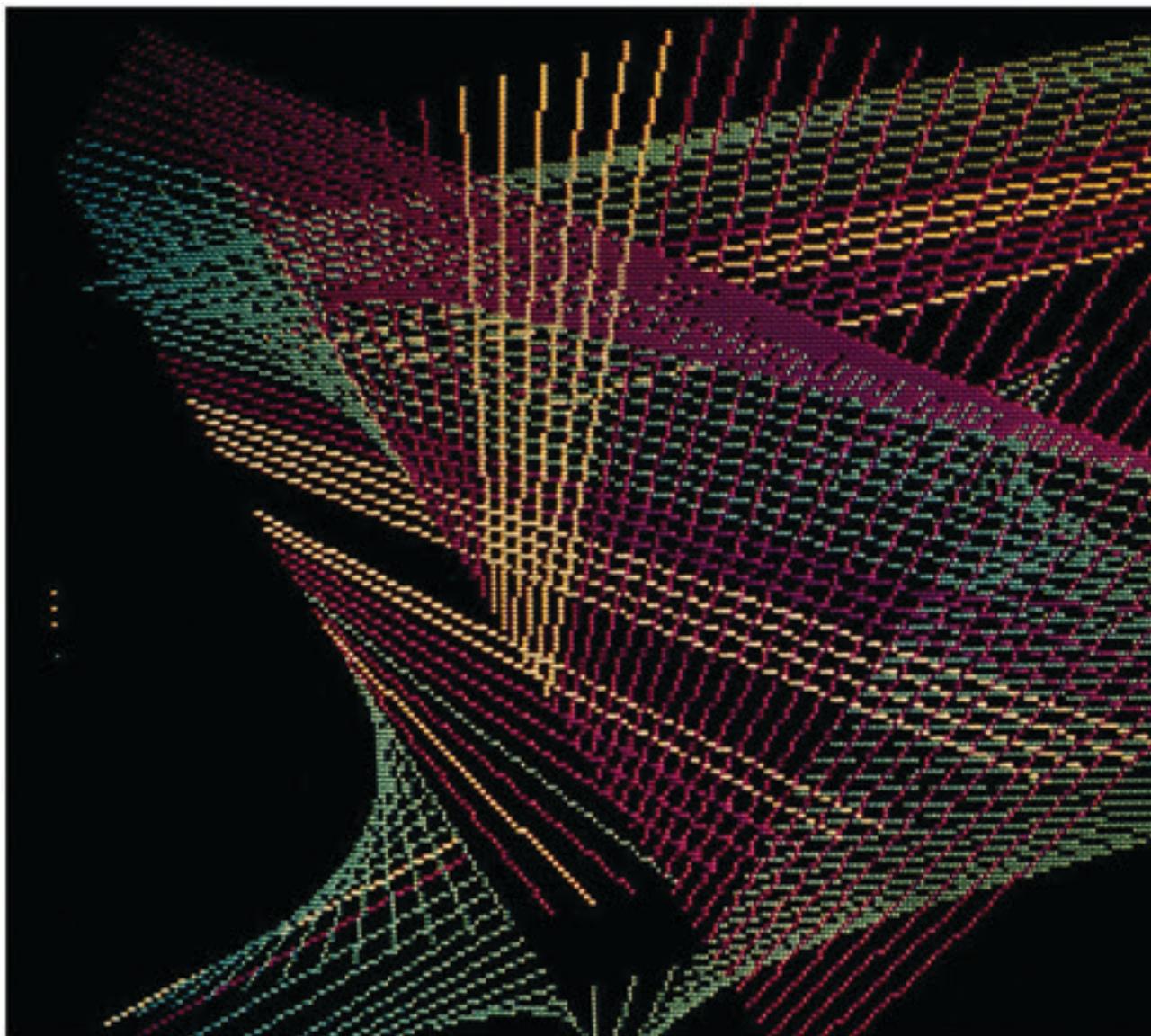
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986



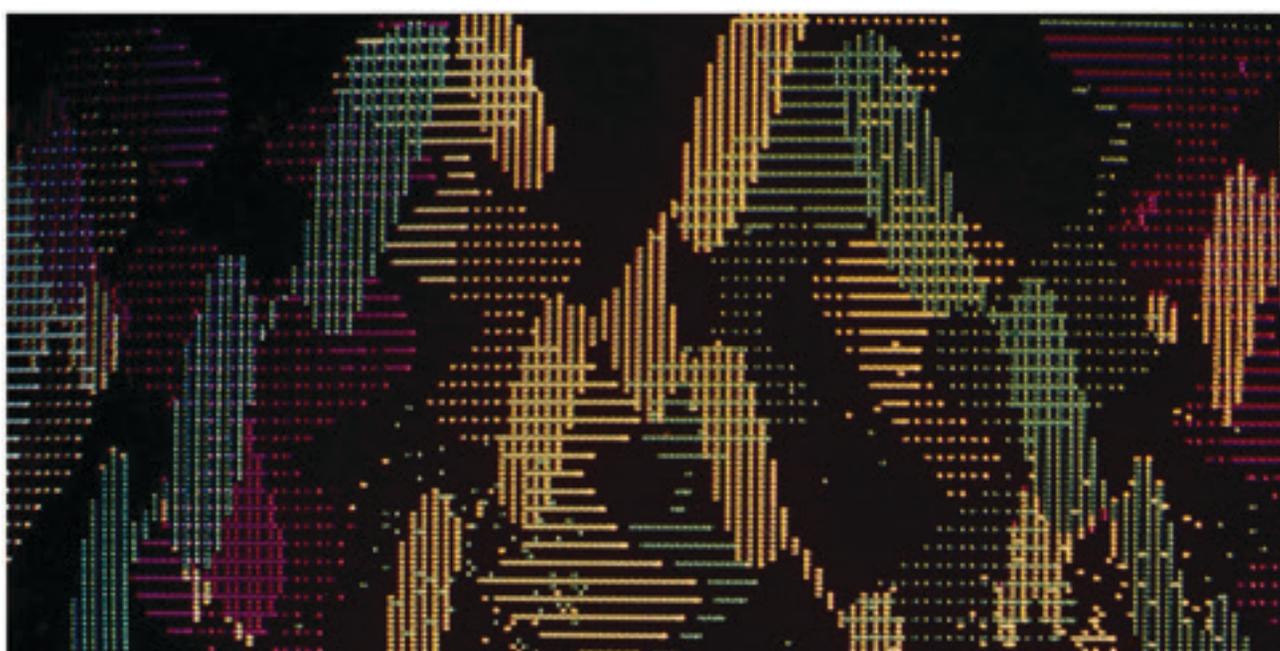
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino,1986



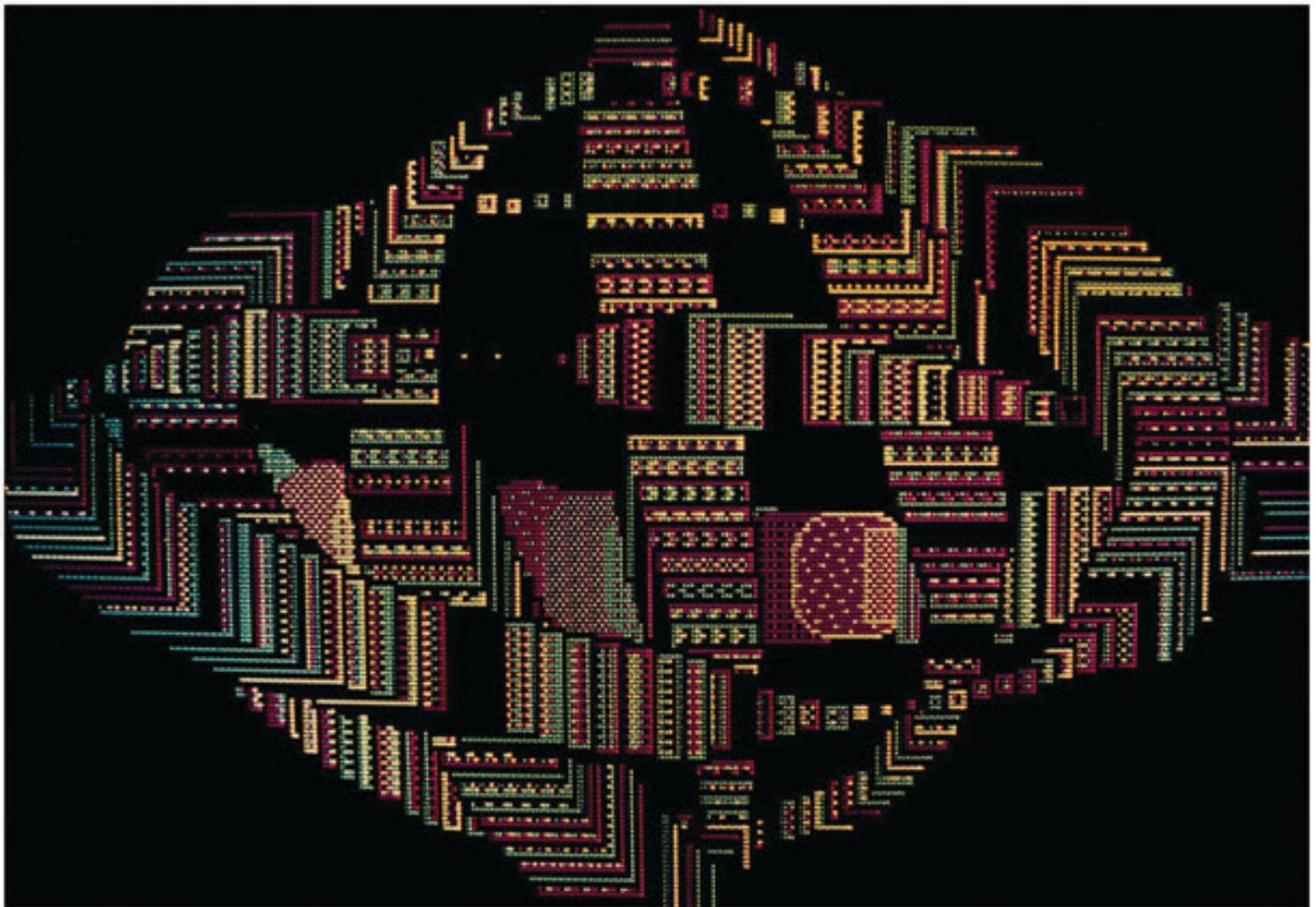
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino,1986



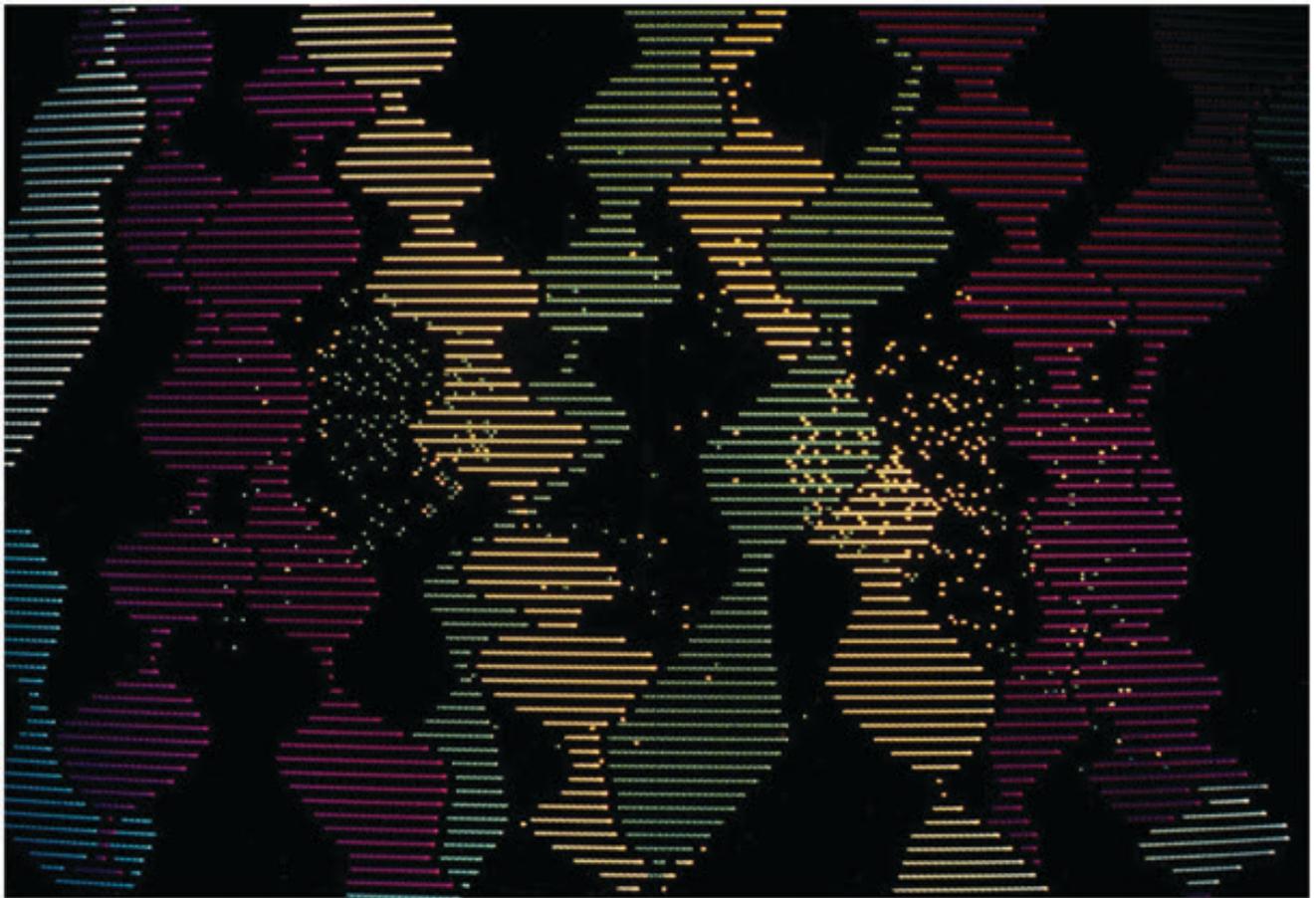
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986



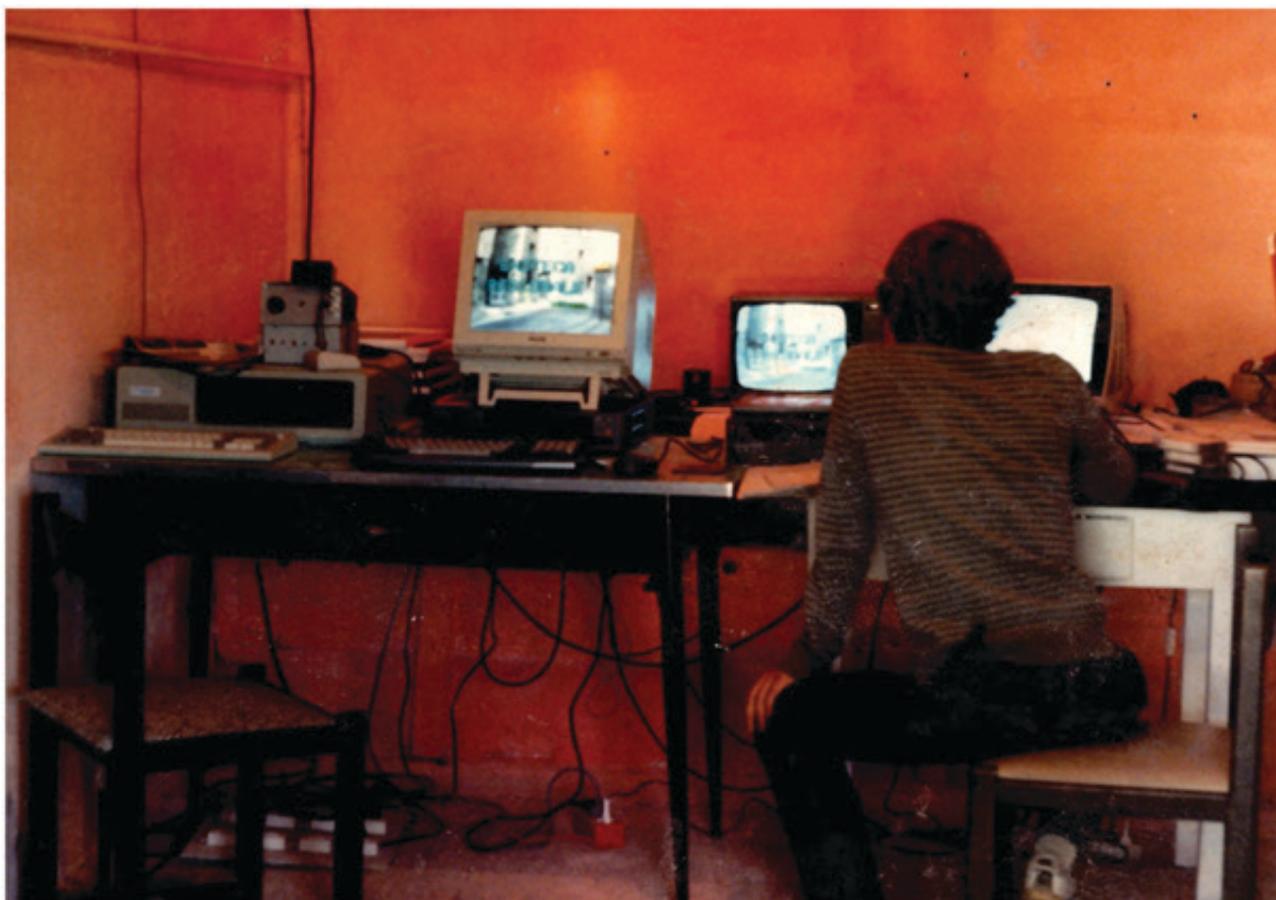
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986



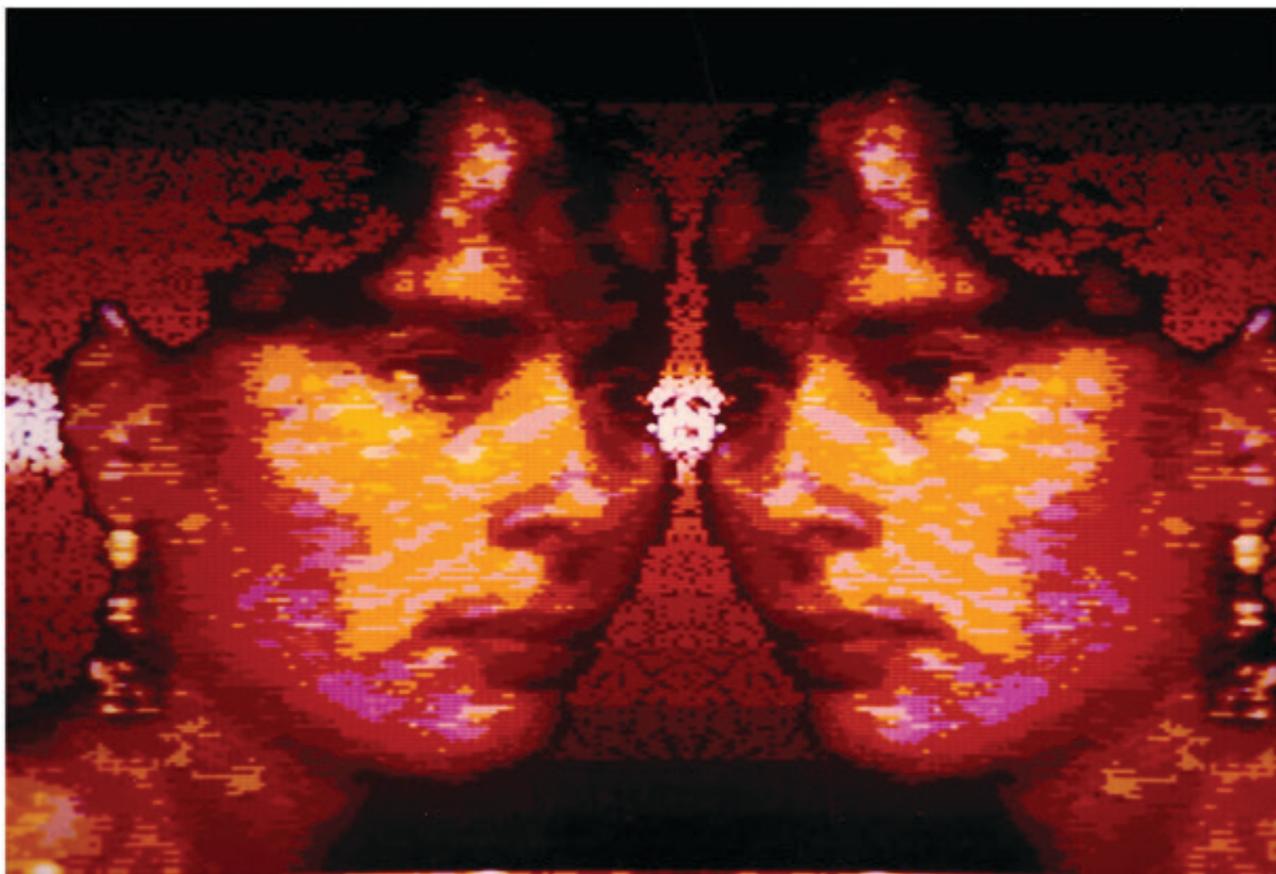
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986



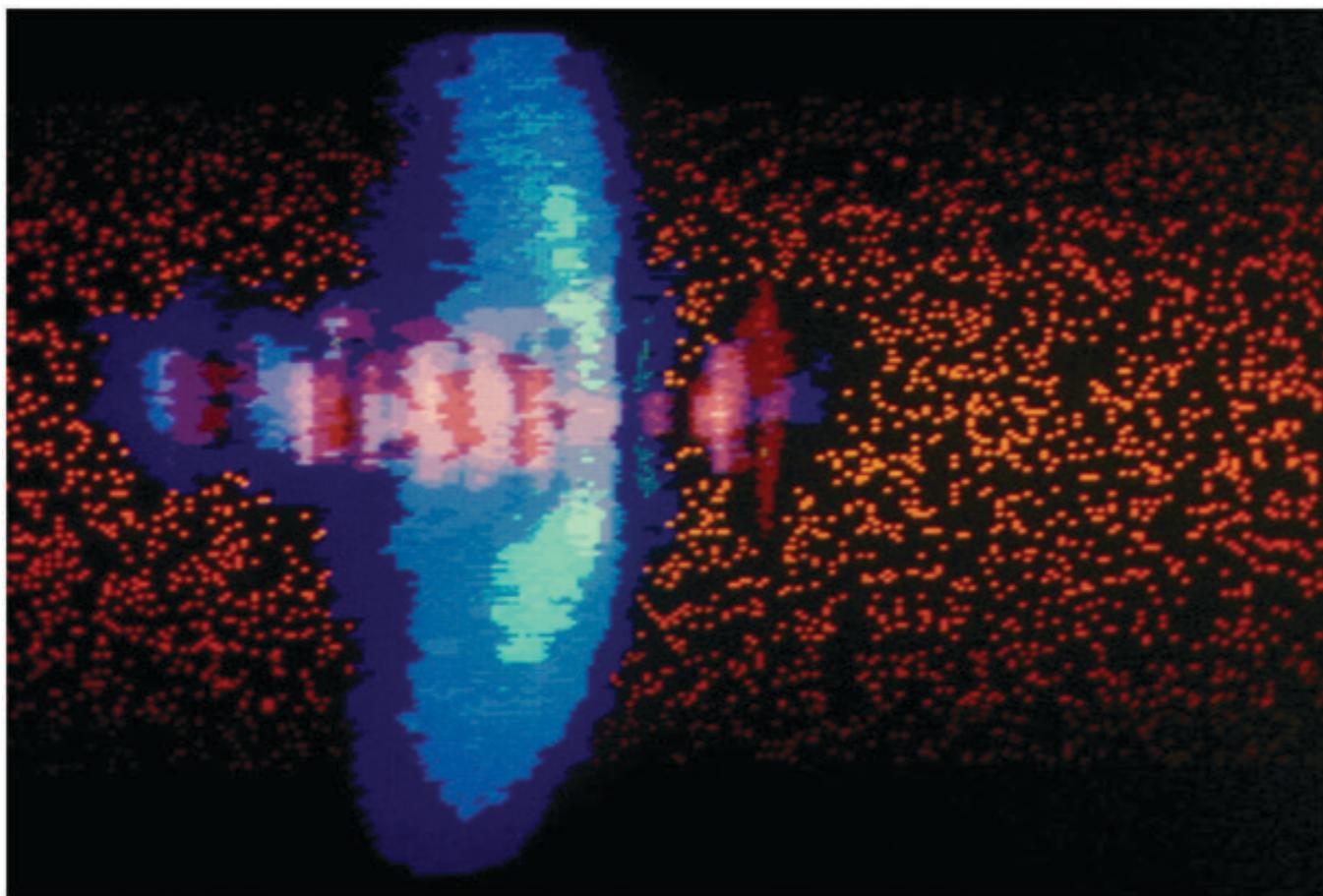
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986



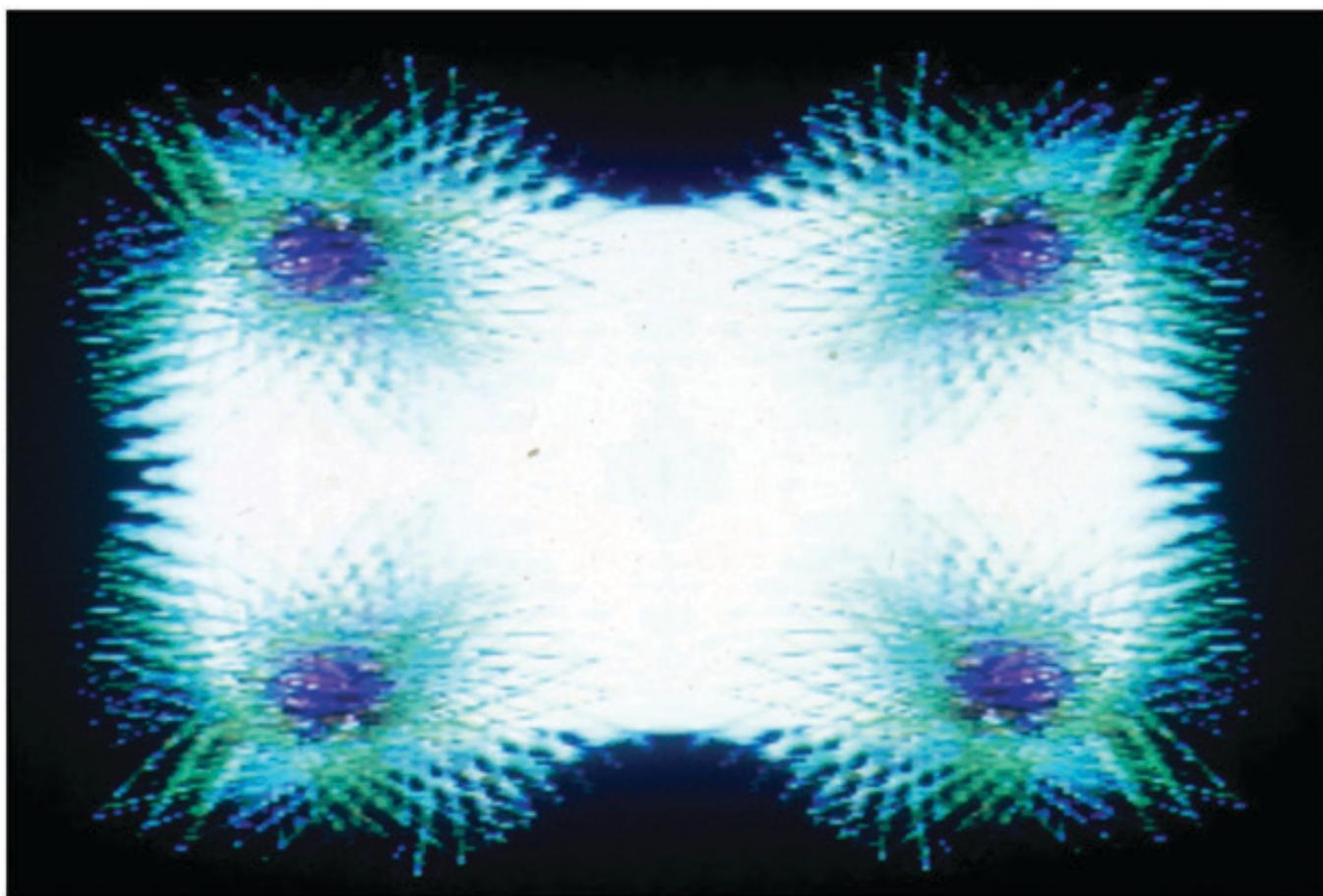
Fabrizio Savi, immagine tratta dalla sequenza animata dell'opera HALLEY presentata in occasione del Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1986. Angolo laboratorio dove sono state elaborate le opere L'À e ALITO con l'introduzione dell'innovativo personal computer Philips MSX 2 con scheda grafica da 512 colori. 1987



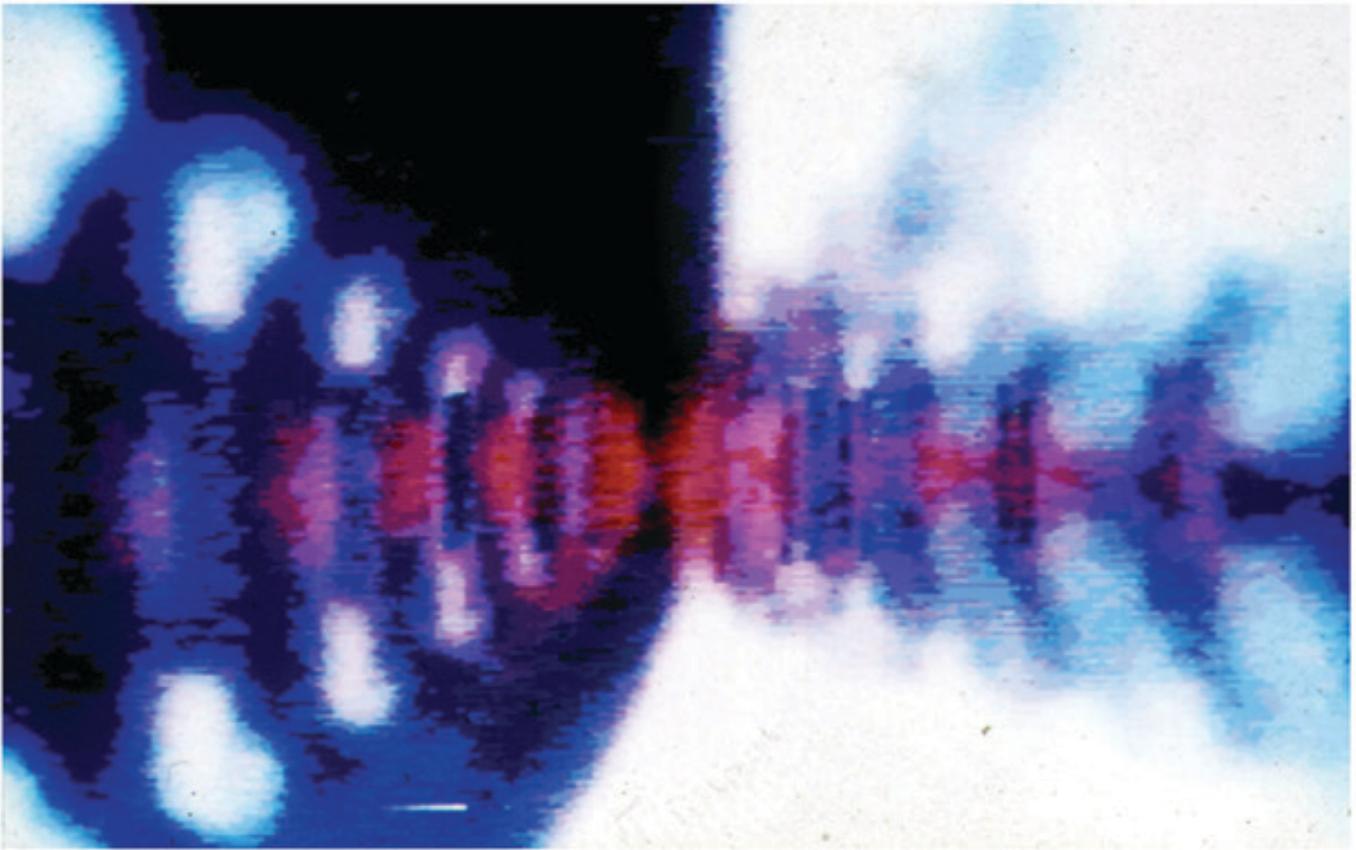
Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera L'À presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1987



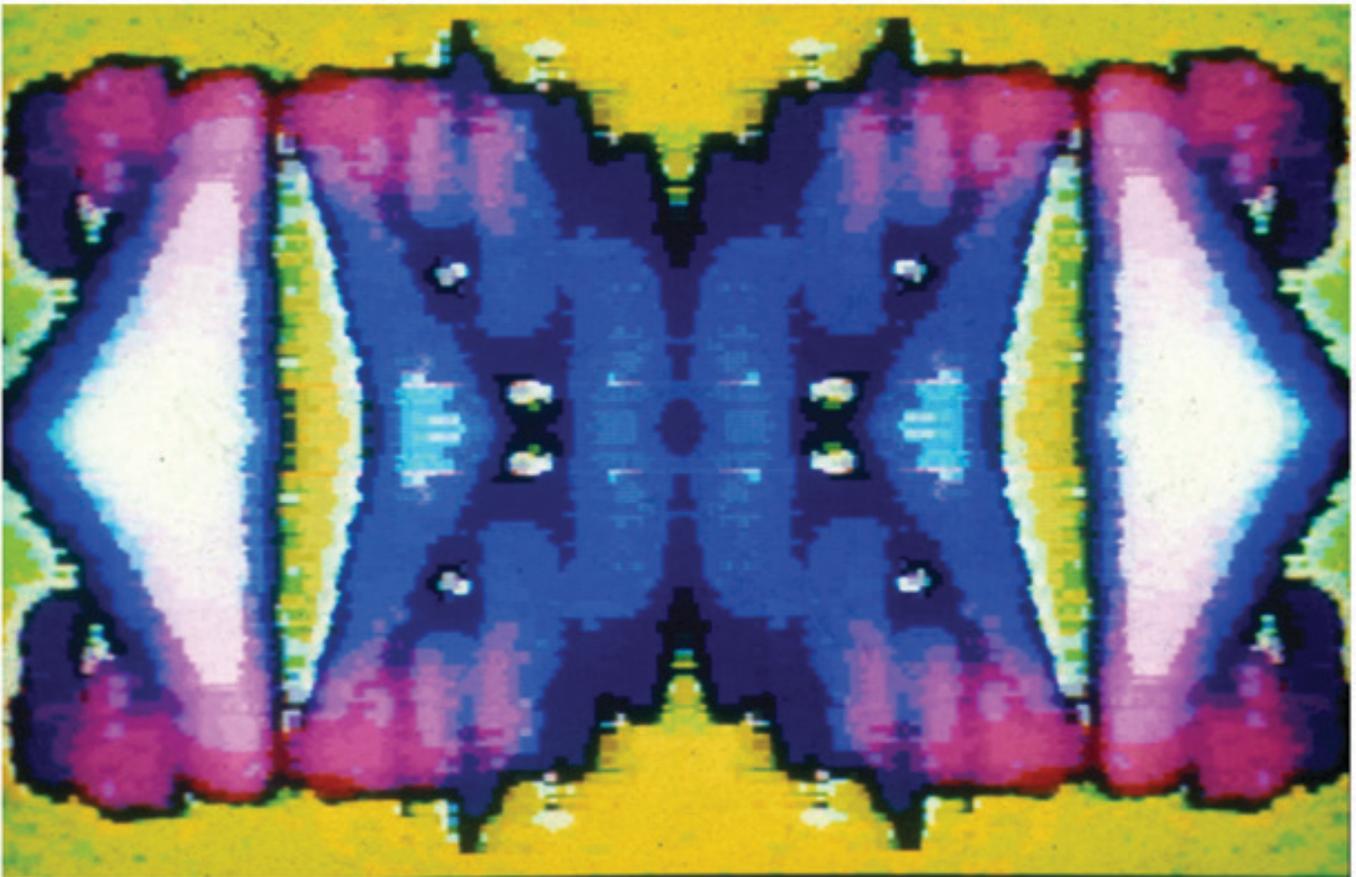
Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera LÀ presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1987



Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera LÀ presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1987



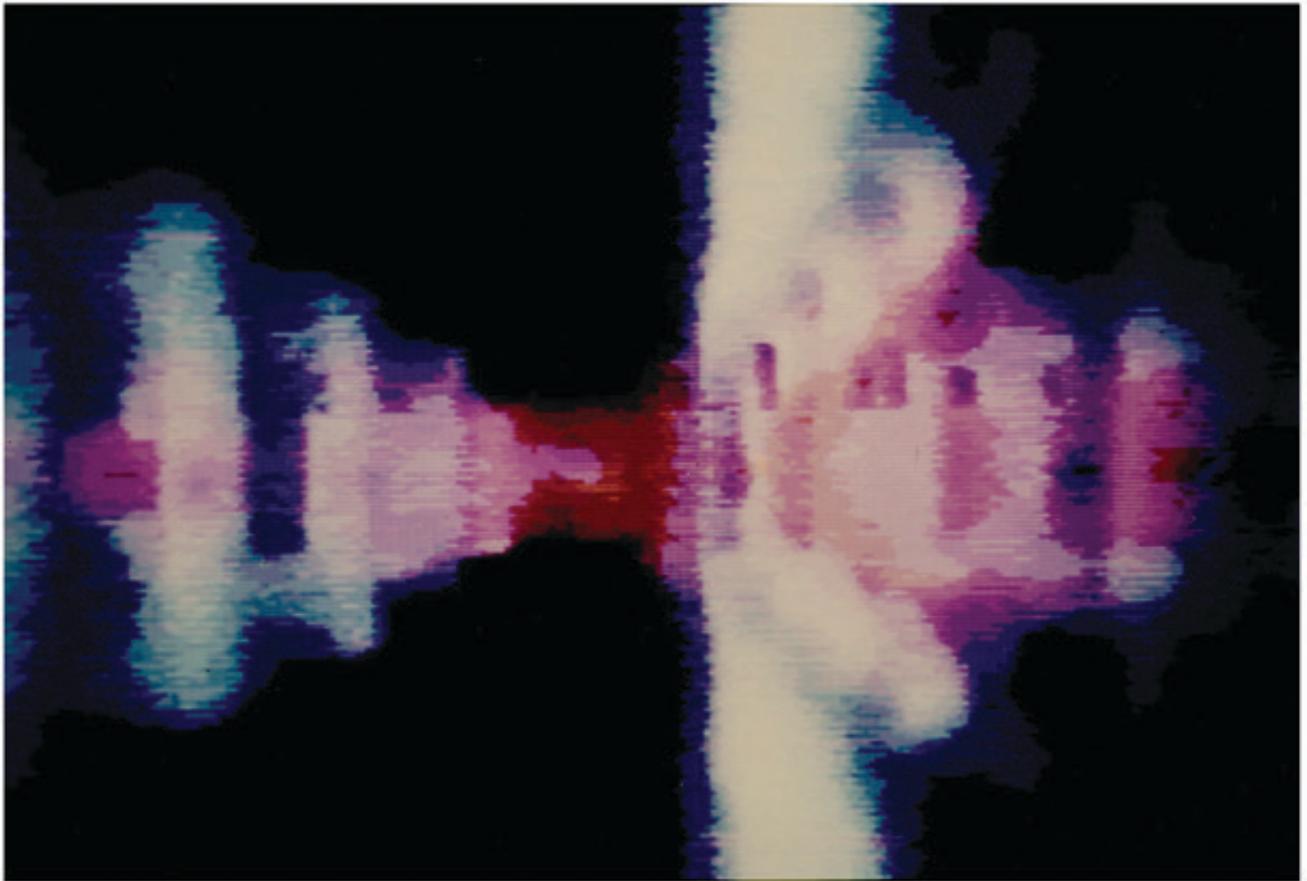
Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera LÀ presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1987



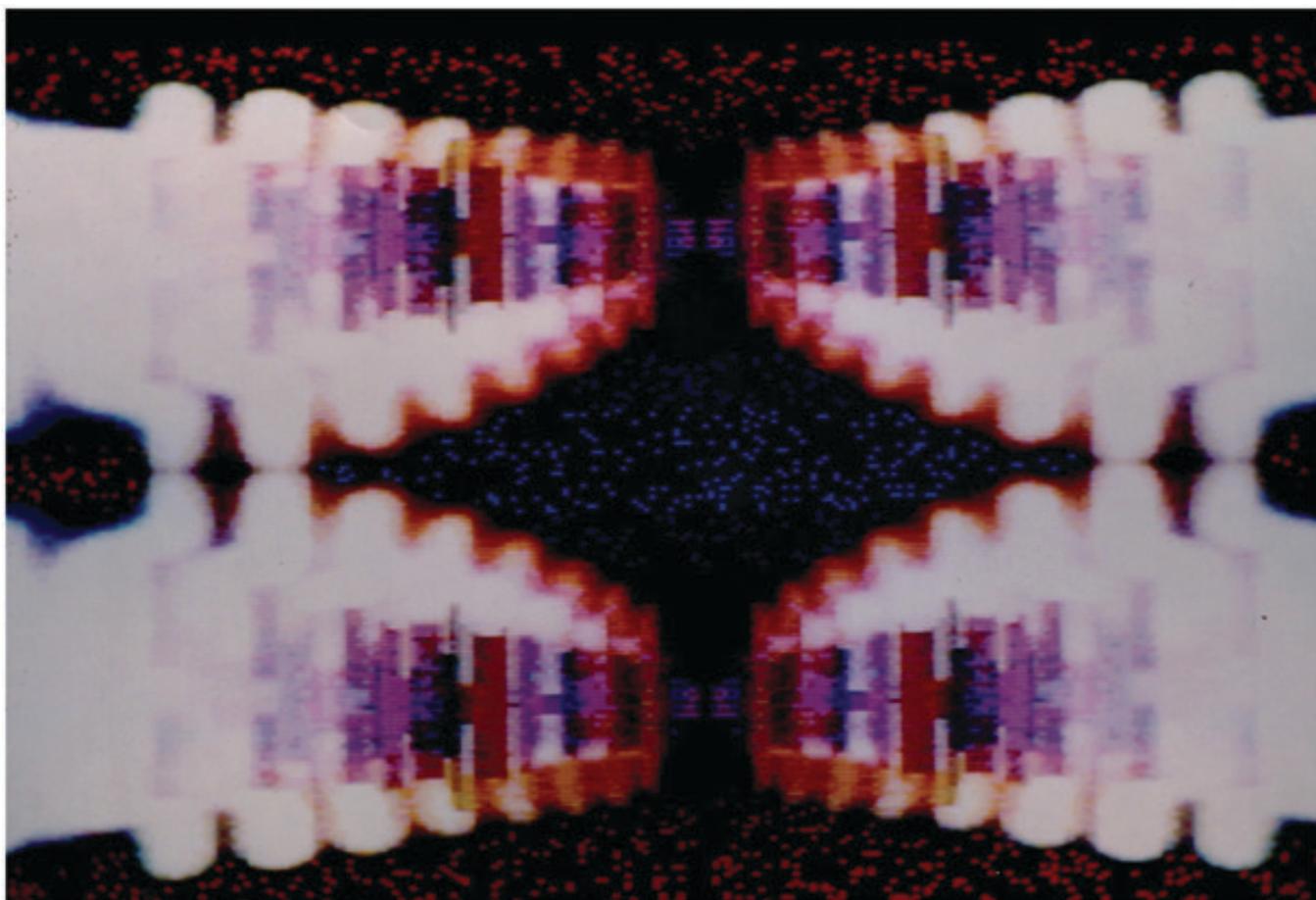
Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera LÀ presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1987



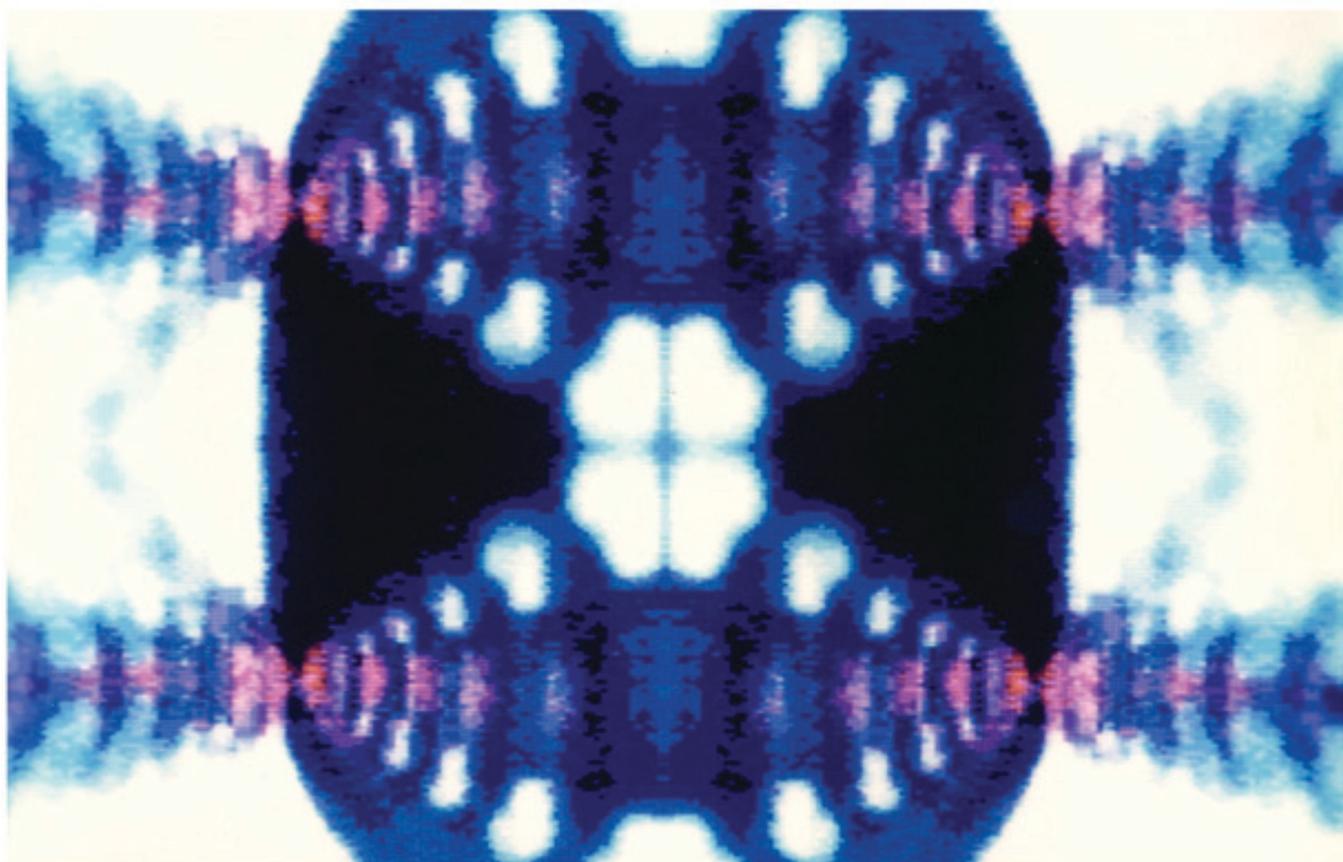
Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera LÀ presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1987



Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera LÀ presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1987



Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera LÀ presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1987



Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera LÀ presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1987



Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera ALITO, 1987



Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera ALITO, 1987



Fabrizio Savi, Laboratorio dove sono state create le opere BABYTY 1988 e BABYTLAND 1991



Fabrizio Savi, Laboratorio dove sono state create le opere BABYTY 1988 e BABYTLAND 1991

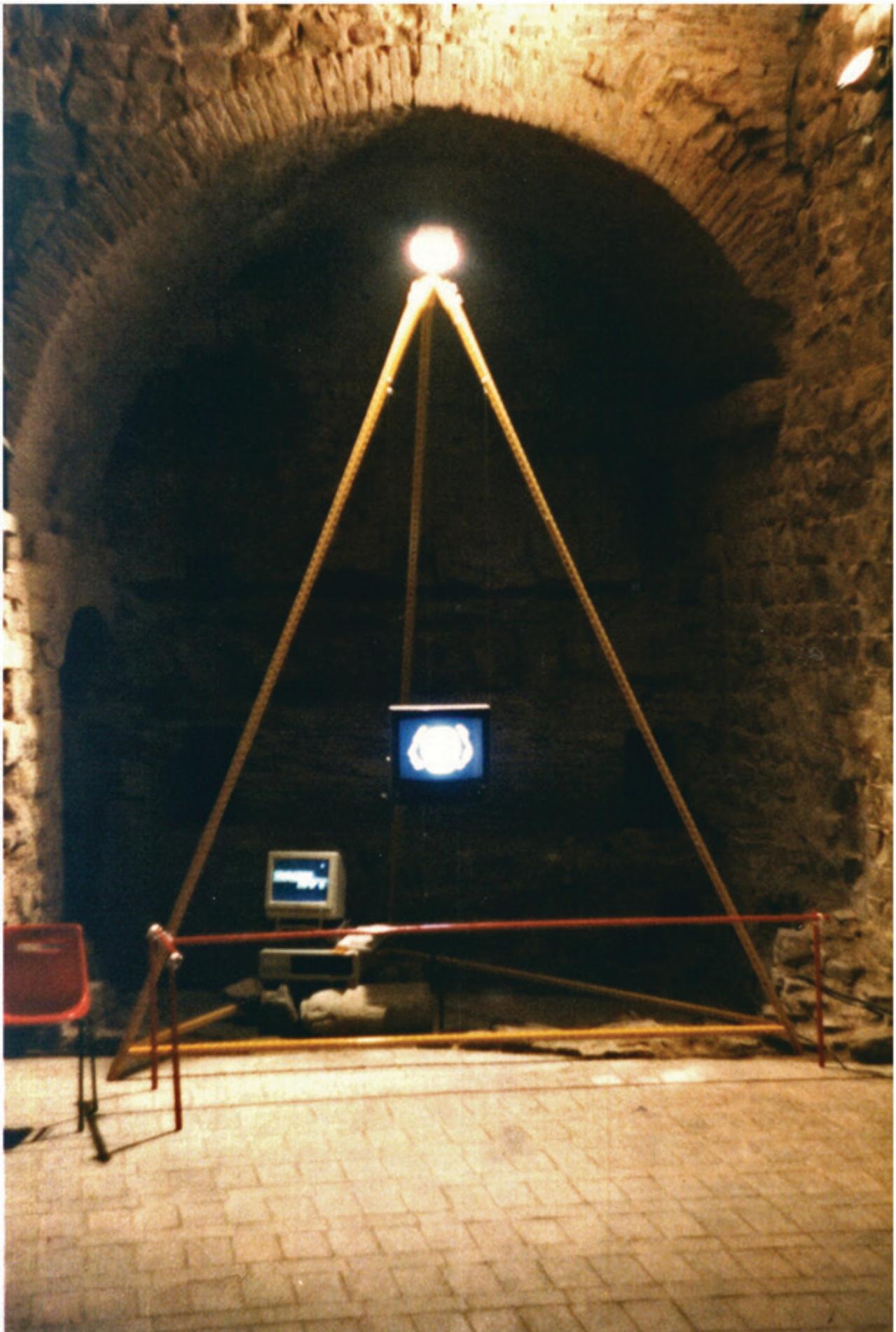


Fabrizio Savi, opera di realtà virtuale non immersiva BABYT o BABY BYT, presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1988

Sistema interattivo brevettato da Fabrizio Savi. Attraverso un sensore ottico elettronico la macchina riusciva a percepire in tempo reale gli spostamenti avanti dietro destra sinistra di una persona all'interno di un determinato spazio.

I dati ricavati dalla percezione degli spostamenti venivano utilizzati sia per modificare una sequenza di immagini, sia per generare una sequenza musicale strettamente dipendente dai movimenti dello spettatore, quindi sempre diversa.

La sequenza di immagini era costituita da un viso che sorrideva proporzionalmente all'avvicinarsi dello spettatore al monitor e lo seguiva con lo sguardo a destra o a sinistra.



Fabrizio Savi, opera di realtà virtuale non immersiva BABYT o BABY BYT, presentata per la prima volta al Festival Di Arte Elettronica di Camerino, 1988



Fabrizio Savi, Immagini tratte dall'opera BABYT, 1988, Sequenza del viso che sorride all'avvicinarsi dello spettatore verso il monitor



Fabrizio Savi, presentazione dell'opera BABYT all'Istituto di Cultura Francese di Napoli in occasione della manifestazione Videoculture, organizzata dall'Università partenopea, 1989



VIDEOCULTURE Napoli, Fabrizio Savi e Mario Sasso di fronte all'opera BABYT,1989



VIDEOCULTURE Napoli, Fabrizio Savi e Mario Sasso di fronte all'opera BABYT,1989



MINISTERO DELL'INDUSTRIA DEL COMMERCIO E DELL'ARTIGIANATO
D.G.P.I. - UFFICIO CENTRALE BREVETTI

BREVETTO PER INVENZIONE INDUSTRIALE

N. 1225737

Il presente brevetto viene concesso per l'invenzione oggetto della domanda sotto specificata:

<i>num. domanda</i>	<i>anno</i>	<i>U.P.I.C.A.</i>	<i>data pres. domanda</i>	<i>classifica</i>
17957	1988	MACERATA	10/11/1988	G-08B

TITOLARE SAVI FABRIZIO
A S. SEVERINO MARCHE MC

INDIRIZZO VIA SERRONE 28

TITOLO SISTEMA COMPUTERIZZATO PER IL
RILEVAMENTO IN TEMPO REALE DI
PRESENZA,
SPOSTAMENTO E DIMENSIONI DI
OGGETTI, COSE ED ESSERI VIVENTI, IN
UN
DETERMINATO SPAZIO TRIDIMENSIONALE
PRESO IN ESAME

INVENTORE FABRIZIO SAVI



ROMA, 26/11/1990

IL DIRIGENTE
FIRMATO MARIA CARRO

CONSEGNATO IL 01 FEB. 1991 DAL DIRETTORE UPICA DI MACERATA
O FACENTE FUNZIONE.

FIRMA

Ho l'acqua alla gola

Nel 1991 Savi espone l'opera interattiva alla collettiva Artisti Di Varie Marche, presso la galleria Pio Monti Macerata.

Lo spettatore veniva invitato a fare ruotare il cilindro con all'interno un monitor. Sul monitor era visualizzata l'immagine dell'autore stesso immerso in un liquido. Mediate un sensore appositamente inventato che percepiva la rotazione istante per istante, l'immagine simulava il comportamento di un liquido in movimento che andava a sommergere la bocca e il naso.



Fabrizio Savi, immagine tratta dall'opera *Ho l'acqua alla gola*, 1991

Pagina seguente: Locandina della mostra "Artisti Di Varie Marche" 1991

ARTISTI DI VARIE MARCHE



giovedì 19 dicembre 1991 e giovedì 9 gennaio 1992 ore 18

Per mari e monti associazione culturale Corso della Repubblica 49 62100 Macerata Tel.0733/233730

BABYTLAND

Nel 1992, presso il Teatro Artemide di Roma, fu presentato il sistema di realtà virtuale non immersiva BABYTLAND, evoluzione tecnica del sistema BABYT.

Il sistema utilizzava tre PC, uno per processare le immagini provenienti da una telecamera e ricavare i dati dei movimenti dello spettatore e inviarli agli altri pc, un secondo per elaborare sequenze animate dipendenti dai quei movimenti e il terzo per eseguire sequenze musicali, anch'esse dipendenti dai movimenti dello spettatore.



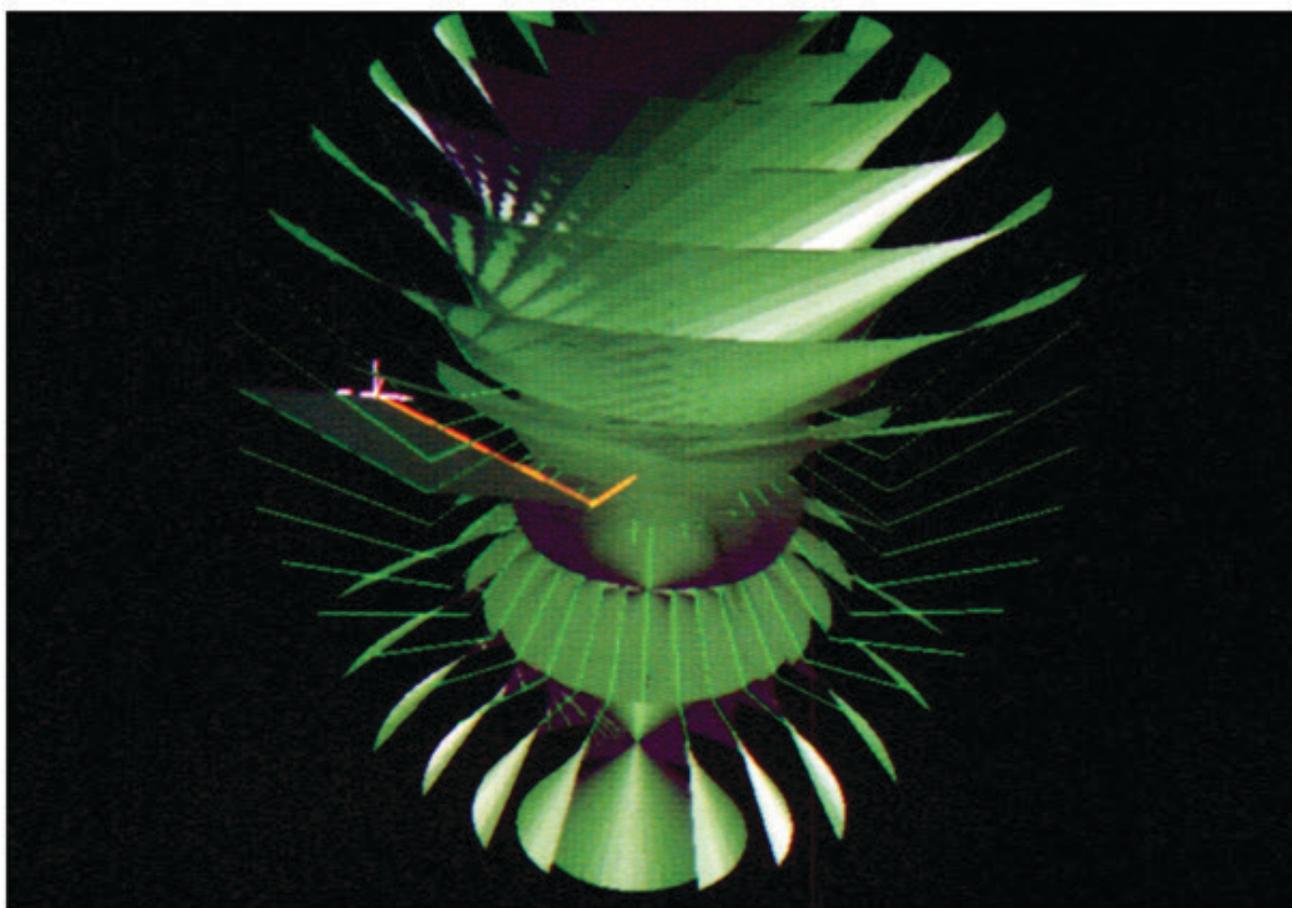
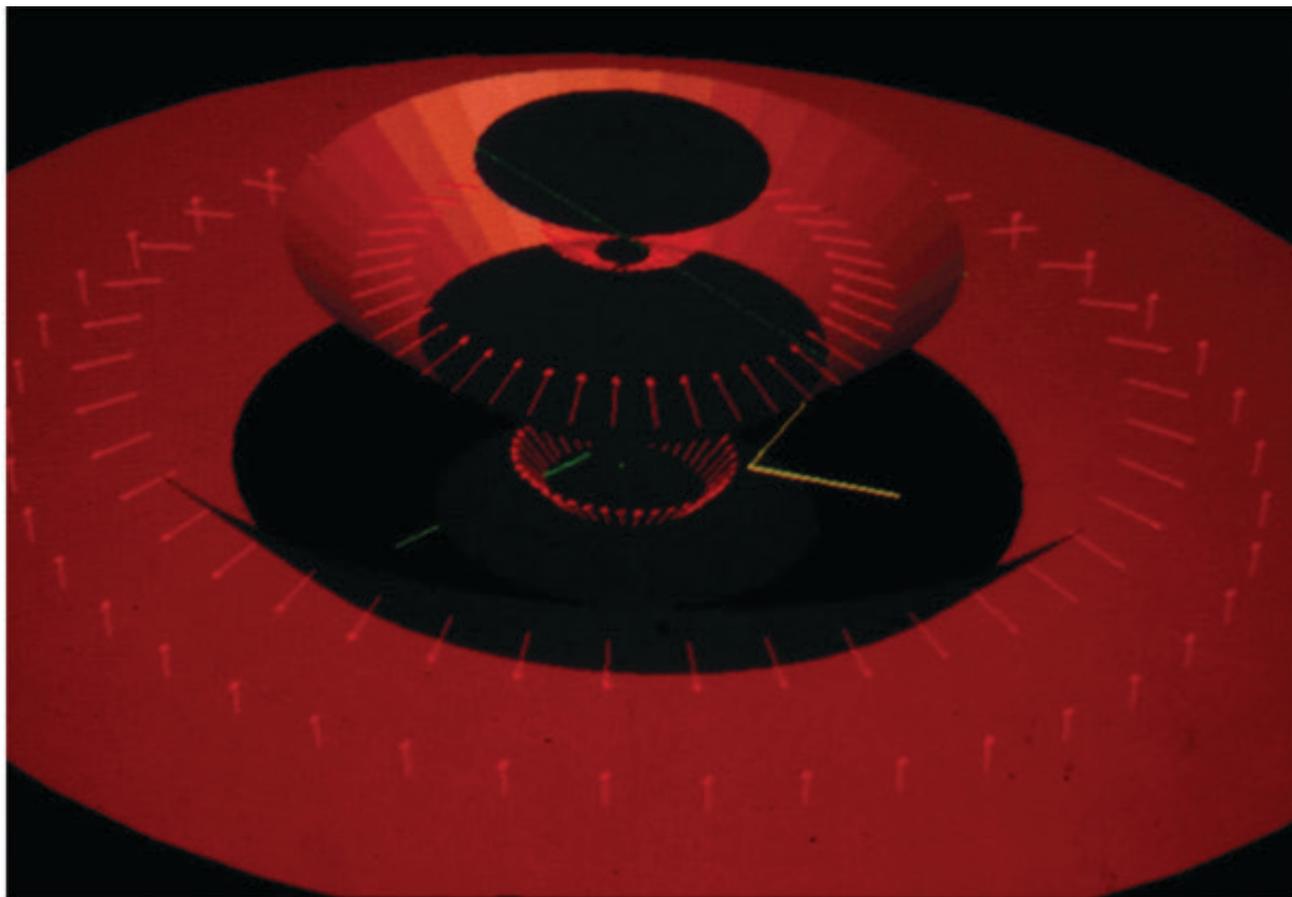
Fabrizio Savi, immagini relative alla presentazione del sistema BABYTLAND, Teatro Artemide, Roma, 1991



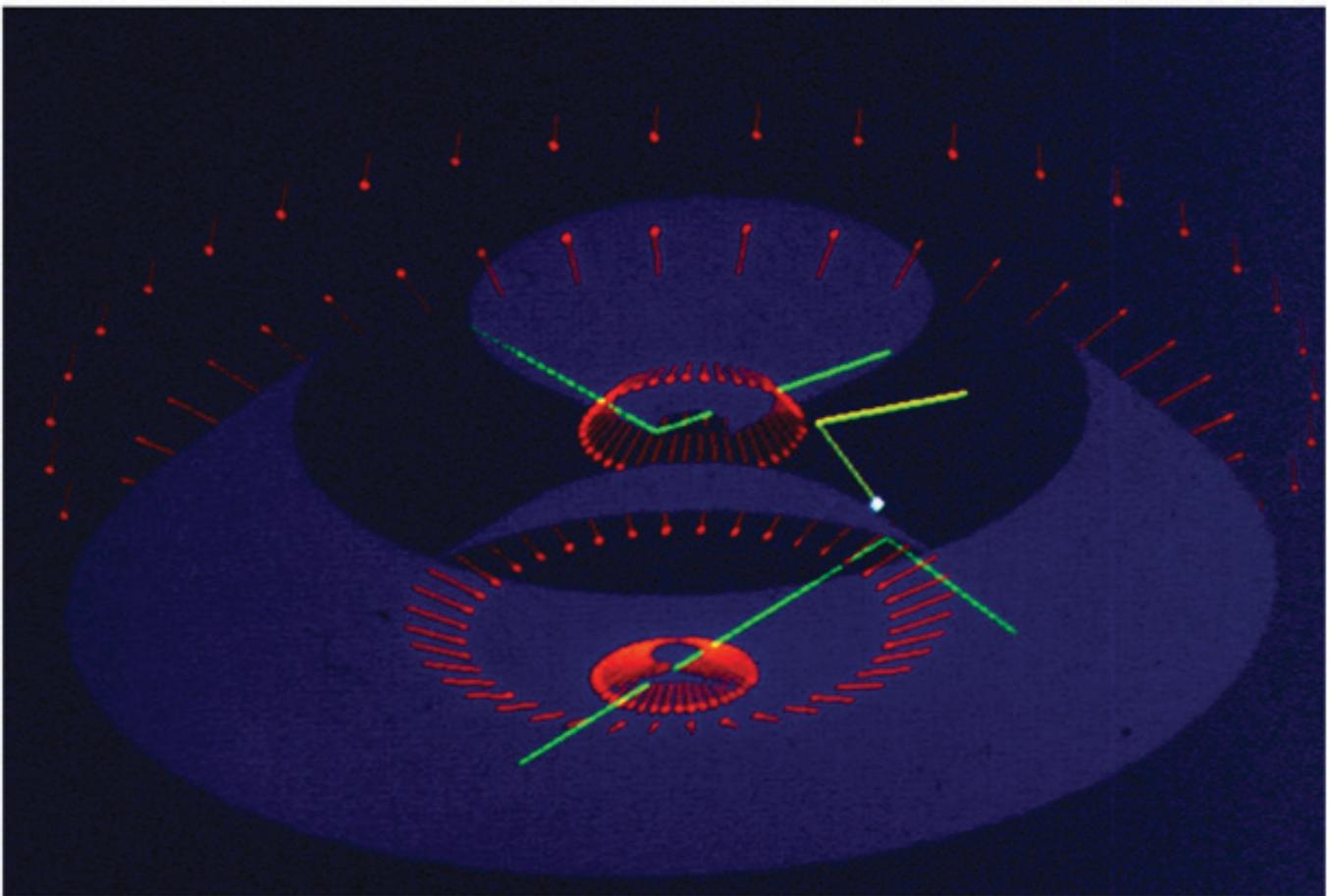
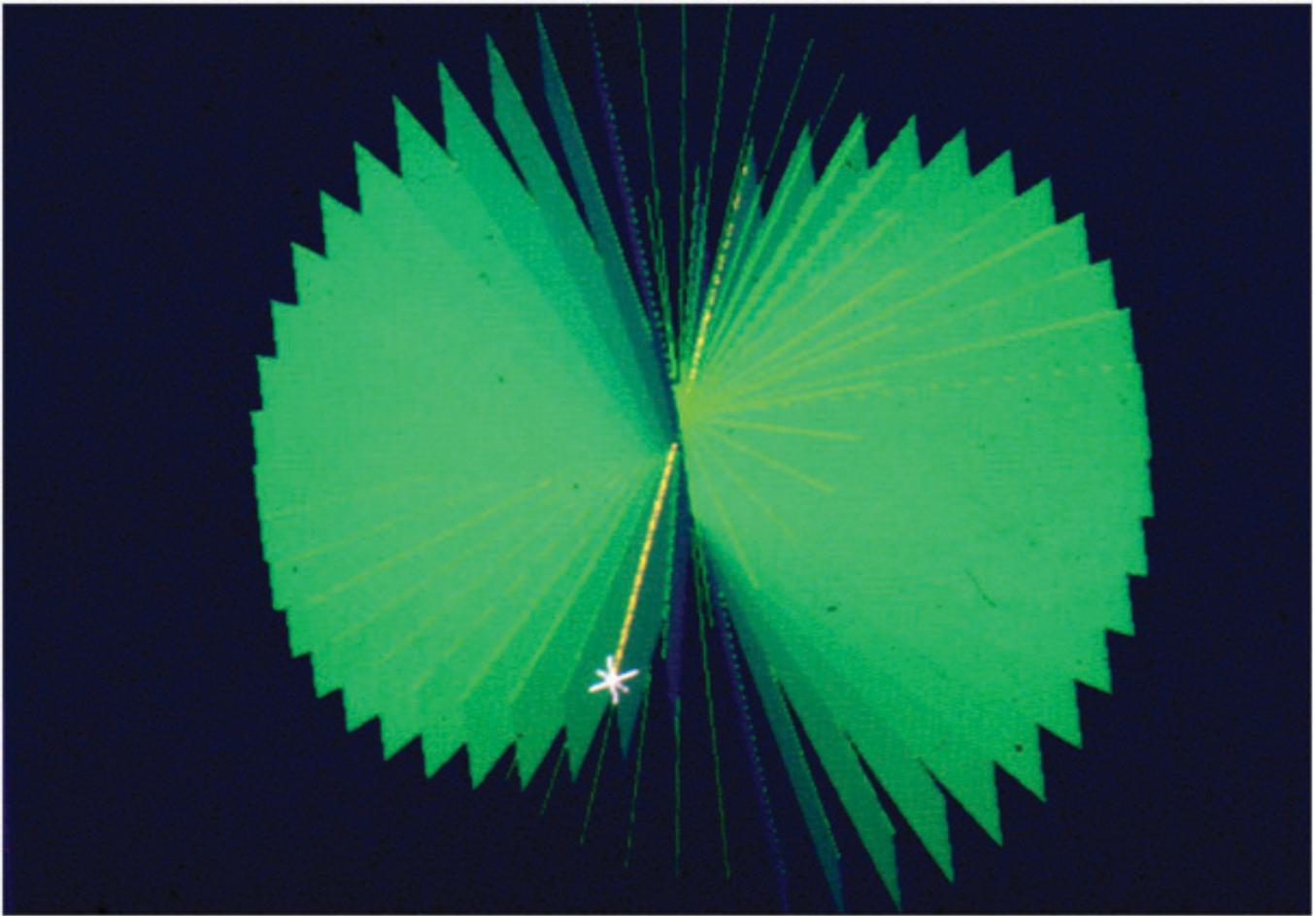
Fabrizio Savi, immagini relative alla presentazione del sistema BABYTLAND, intervista dell'emittente MTV, Teatro Artemide, Roma, 1991



Rinaldo Funari, organizzatore dell'evento nonché coordinatore dell'associazione Il Pulsante Leggero, che raccoglieva quanti negli anni 80 sperimentavano la Computer Art in Italia



Fabrizio Savi, Immagini elaborate presso il Centro Ricerche Istituto Dei Nuovi Media a Francoforte sul Meno, 1992



Fabrizio Savi, Immagini elaborate presso il Centro Ricerche Istituto Dei Nuovi Media a Francoforte sul Meno, 1992

VOLCANO'S JOURNEY

Nel 1994 Savi partecipa alla manifestazione “Jeune Artiste en Europe Aujourd’hui” presso il Goete Institut a Parigi con il video intitolato Volcano’s Journey.

Il video inizia con le riprese all’interno di una profonda grotta in località S. Eustachio, San Severino Marche, scavata in epoca romana.



Riprese all’interno della grotta con la pesantissima telecamera e video registratore U-MATIC montato su steadycam appositamente progettata e costruita da Piero Rossi, 1994



Pausa durante le riprese di Volcano's journey 1994

2007 Sistema Multimediale

Il sistema mette in rapporto suono, design e spazio utilizzando otto canali sonori indipendenti e lampade appositamente progettate la cui luminosità viene controllata da un sistema digitale ad otto canali.



Fabrizio Savi, immagini tratte durante gli esperimenti e il perfezionamento del sistema audio-luminoso ad otto canali, 2007



Fabrizio Savi, immagini tratte durante gli esperimenti e il perfezionamento del sistema audio-luminoso ad otto canali, 2007

Ritorno alla scultura 1993-2019

Serie dei visi in terracotta rossa 1993 -1994



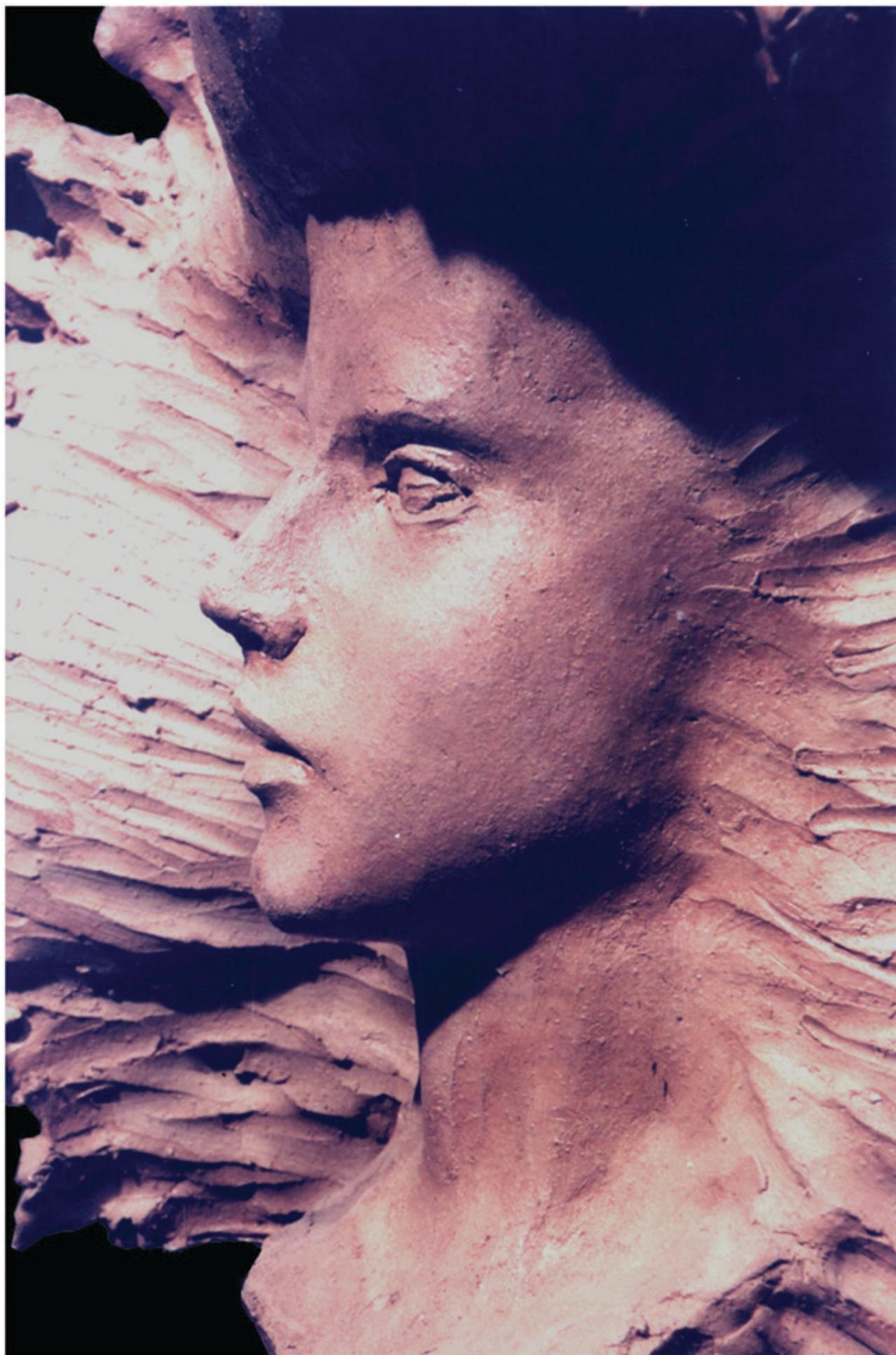
Fabrizio Savi, *Serie dei visi. Senza titolo*, terracotta rossa, 1993 -1994, Altezza 37 cm



Fabrizio Savi, *Serie dei visi. Senza titolo*, terracotta rossa, 1993 -1994, Altezza 40 cm



Fabrizio Savi, *Serie dei visi. Senza titolo*, terracotta rossa, 1993 -1994, Altezza 40 cm



Fabrizio Savi, *Serie dei visi. Senza titolo*, terracotta rossa, 1993 -1994, Altezza 38 cm



Fabrizio Savi, *Serie dei visi. Senza titolo*, terracotta rossa, 1993 -1994, Altezza 50 cm



Fabrizio Savi, *Serie dei visi. Senza titolo*, terracotta rossa, 1993 -1994, Altezza 50 cm



Fabrizio Savi, *Serie dei visi. Senza titolo*, terracotta rossa, 1993 -1994, Altezza 48 cm



Fabrizio Savi, *Serie dei visi. Senza titolo*, terracotta rossa, 1993 -1994, Altezza 48 cm



Fabrizio Savi, *Serie dei visi. Senza titolo*, terracotta rossa, 1993 -1994, Altezza 48 cm

Serie delle Danzatrici Velate 2004 -2005



Fabrizio Savi, *Il riposo della danzatrice*, terracotta bianca su base legno, 2004-2005, lunghezza 155 cm



Fabrizio Savi, *Il riposo della danzatrice*, terracotta bianca su base legno, 2004-2005, lunghezza 155 cm



Fabrizio Savi, *Danzatrici velate*, terracotta bianca su base legno con sistema di illuminazione a luce radente appositamente creato, altezza 170 cm



Fabrizio Savi, *Danzatrici velate*, terracotta bianca su base legno con sistema di illuminazione a luce radente appositamente creato, altezza 120 cm

Serie Evanescenze luci della ribalta 2006-2008



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 55 x 55 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 55 x 45 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 55 x 45 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 55 x 45 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 55 x 45 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 55 x 45 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 55 x 45 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 55 x 35 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 55 x 35 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2008, terracotta ricoperta in foglia argento su pannello in legno con sistema di illuminazione a led, Dimensioni 50 x 70 cm

Evanescenti luci della ribalta



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta ricoperta in foglia argento su base di legno, altezza 92 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta ricoperta in foglia argento su base di legno, altezza 66 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta ricoperta in foglia argento su base di legno, altezza 62 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta ricoperta in foglia argento su base di legno, altezza 62 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta ricoperta in foglia argento su base di legno, altezza 62 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta ricoperta in foglia argento su base di legno, altezza 52 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta ricoperta in foglia argento su base di legno, altezza 52 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta ricoperta in foglia argento su base di legno, altezza 53 cm

Serie Grandi Busti 2010 - 2015



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta smaltata, altezza 37 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta smaltata, altezza 50 cm



Fabrizio Savi, *Senza titolo*, 2006-2009, terracotta smaltata, altezza 55 cm



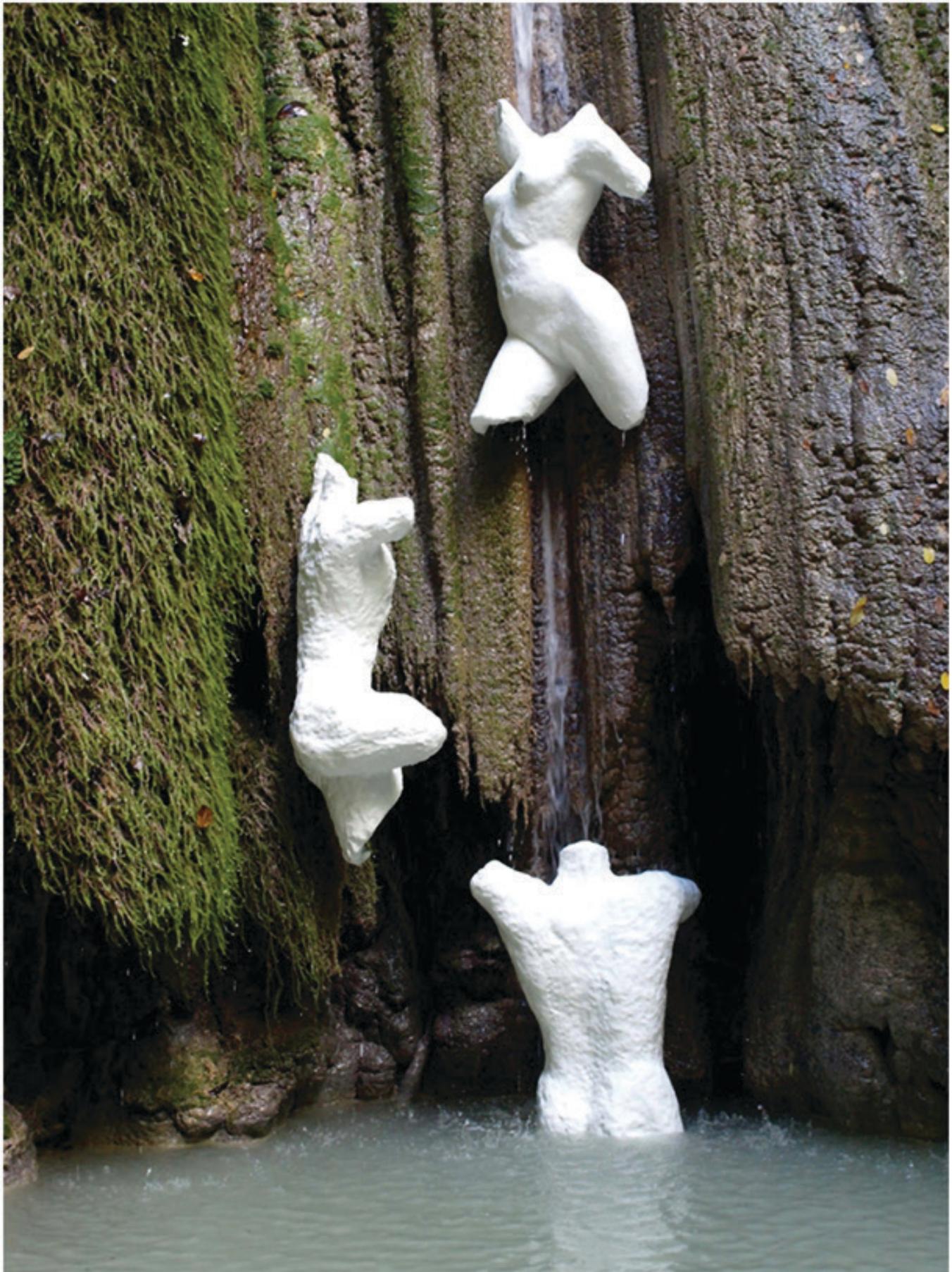
Fabrizio Savi, *Busti grandi dimensioni*, 2010-2015, altezze 105-113 cm



Fabrizio Savi, *Busti grandi dimensioni*, 2010-2015, altezze 105-113 cm



Fabrizio Savi, *Busti grandi dimensioni*, 2010-2015, altezze 105-113 cm



Fabrizio Savi, *Busti grandi dimensioni*, 2010-2015, altezze 105-113 cm



Fabrizio Savi, *Busti* grandi dimensioni, 2010-2015, altezze 105-113 cm



Fabrizio Savi, *Busti grandi dimensioni*, 2010-2015, altezze 105-113 cm

Serie Danzatrici 2010 - 2019



Fabrizio Savi, *Ballerine*, 2010, Pannelli in materiale sintetico, dimensioni 165 x 110 cm



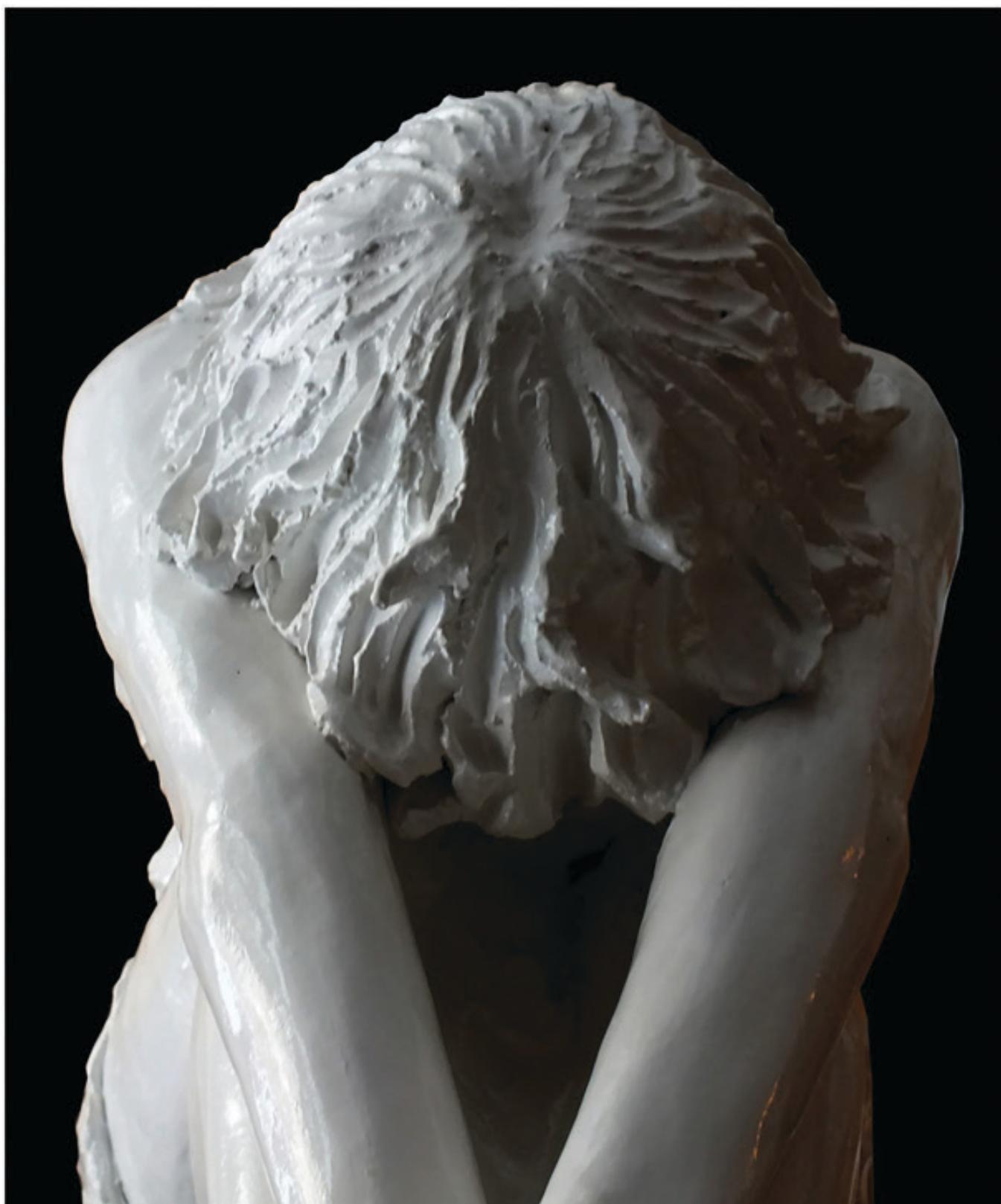
Fabrizio Savi, *Danzatrice*, 2010-2011, terracotta smaltata con base in legno, altezza 81 cm



Fabrizio Savi, *Danzatrice*, 2010-2011, terracotta smaltata con base in legno, altezza 81 cm



Fabrizio Savi, *Danzatrice*, 2010-2011, terracotta smaltata con base in legno, altezza 51 cm



Fabrizio Savi, *Danzatrice*, 2010-2011, terracotta smaltata con base in legno, altezza 51 cm



Fabrizio Savi, *Danzatrice*, 2010-2011, terracotta smaltata con base in legno, altezza 70 cm



Fabrizio Savi, *Danzatrice*, 2010-2011, terracotta smaltata con base in legno, altezza 70 cm



Fabrizio Savi, *Danzatrice*, 2010-2011, terracotta smaltata con base in legno, altezza 47 cm



Fabrizio Savi, *Danzatrice*, 2010-2011, terracotta smaltata con base in legno, altezza 48 cm

Piastrelle decorative in metallo 1994-2005

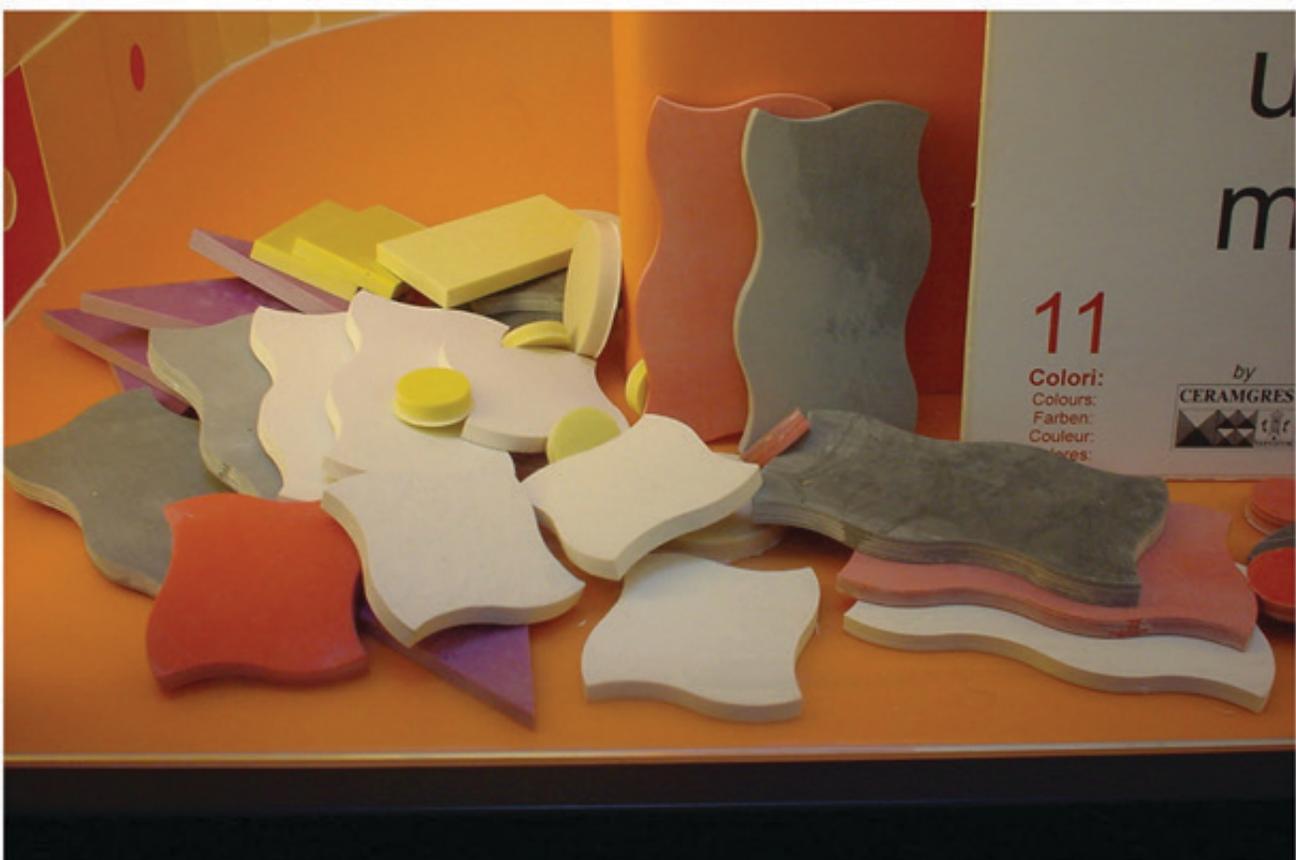


Fabrizio Savi, composizione piastrelle in lamina rame, rame ottone, oro 1994-2005

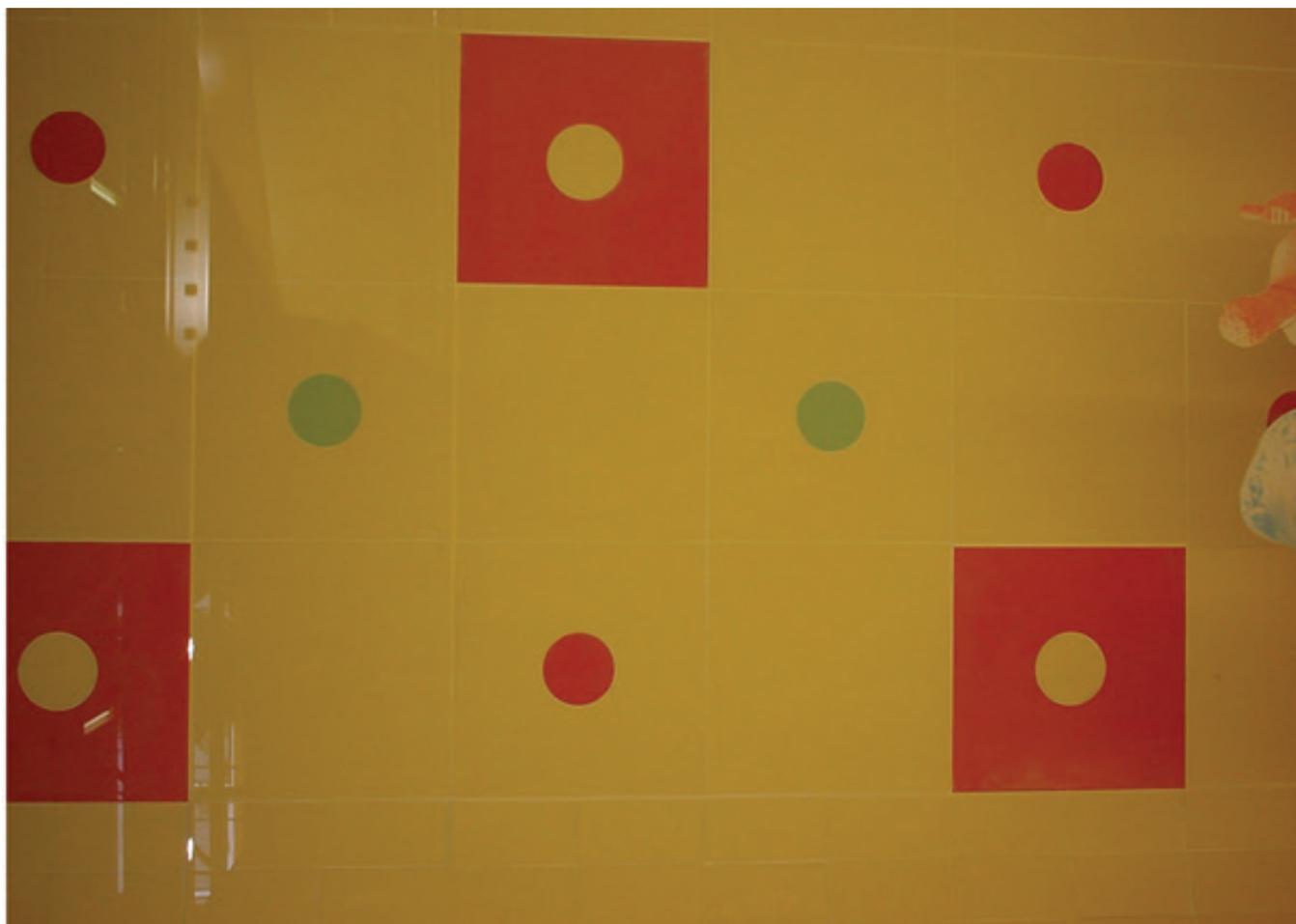


Fabrizio Savi, composizione piastrelle in lamina rame, argento e ceramica, 1994-2005

Brevetto Fabrizio Savi - Ceramgres 2004



Campioni di piastrelle serie *Gypsum*, 2004, materiale composito, Foto stand Ceramgres, fiera Cersaie, Bologna 2004



Campioni di piastrelle serie *Gypsum*, 2004, materiale composito, Foto stand Ceramgres, fiera Cersaie, Bologna 2004



Campioni di piastrelle serie *Gypsum*, 2004, materiale composito, Foto stand Ceramgres, fiera Cersaie, Bologna 2004

Design Lampade 1996-2007



Fabrizio Savi, foto stand fiera ART, Firenze, 2007



Fabrizio Savi, foto stand fiera ART, Firenze, 2007



Fabrizio Savi, foto stand fiera MACEF, Milano, 1997



Fabrizio Savi, foto stand fiera LA DOLCE VITA, Olympia Exhibition Centre, Londra, 2006

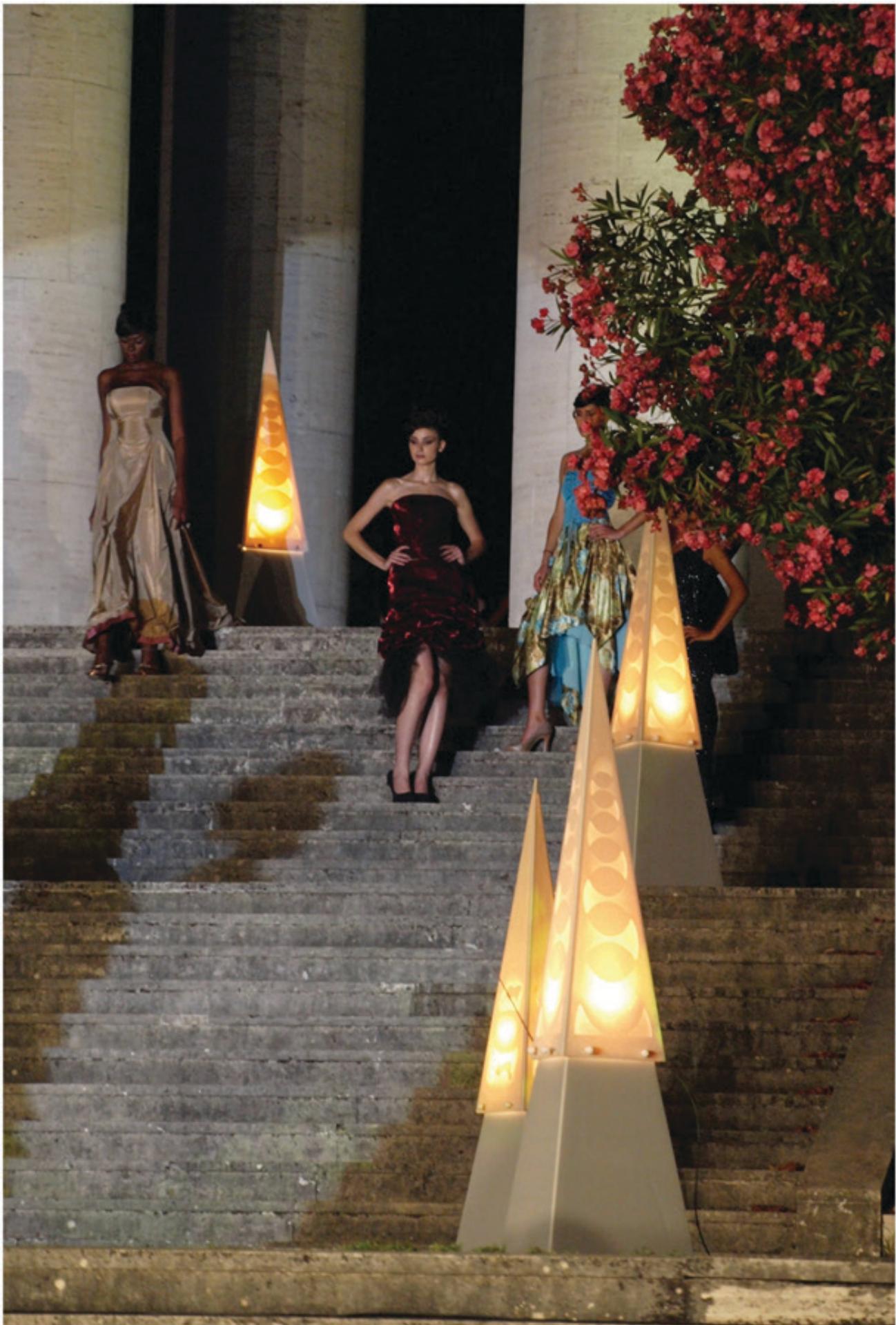


Fabrizio Savi, fiera LA DOLCE VITA, Olympia Exhibition Centre, Londra, 2006

Alta Moda Roma 2011



Fabrizio Savi, scenografia Roma Eur Fashion, 2011, Museo Civiltà Romana, Roma



Fabrizio Savi, scenografia Roma Eur Fashion, 2011, Museo Civiltà Romana, Roma



Fabrizio Savi Sandro Bartolacci, mostra ARTISTI IN BORGESE, 2011, Art Hotel Borghese, Firenze

Opere su commissione



Fabrizio Savi, *Minerva x*, personaggio dei cartoni animati giapponesi commissionato da FORNARINA s.r.l., 2006, materiali compositi, altezza 430 cm



Fabrizio Savi, *Minerva x*, personaggio dei cartoni animati giapponesi commissionato da FORNARINA s.r.l., 2006, materiali compositi, altezza 430 cm



Fabrizio Savi, *Demetra*, Dea della generosità, per la sezione AVIS di San Severino Marche, 2018, terracotta smaltata, altezza 110 cm



Fabrizio Savi, *Annalisa*, 1995, terracotta bianca, grandezza naturale



Fabrizio Savi, *Ilaria*, 1996, terracotta bianca, grandezza naturale



Fabrizio Savi, *Sofia*, 2018, terracotta, grandezza naturale

Opere recenti



Fabrizio Savi, *Mamma Lupa non è più sovrana del suo territorio*, 2019, materiale composito traslucido, 40 x 60 cm



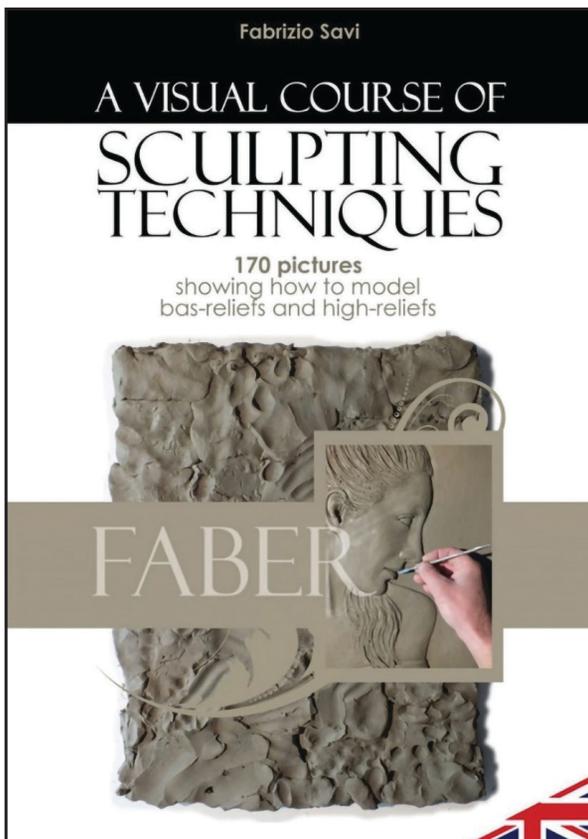
Fabrizio Savi, *Mamma Lupa non è più sovrana del suo territorio*, 2019, materiale composito traslucido, 40 x 60 cm

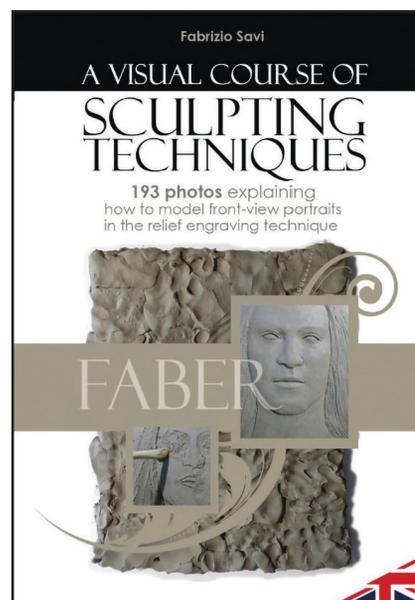
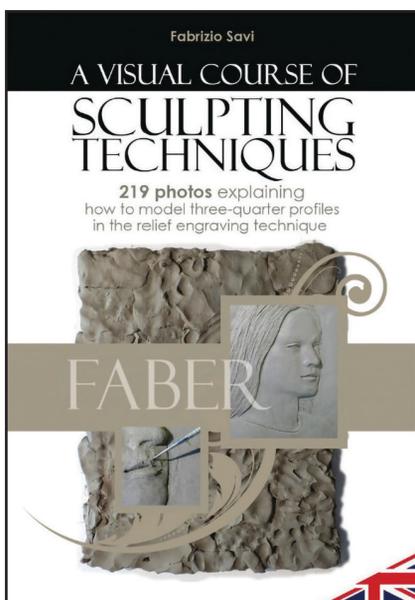
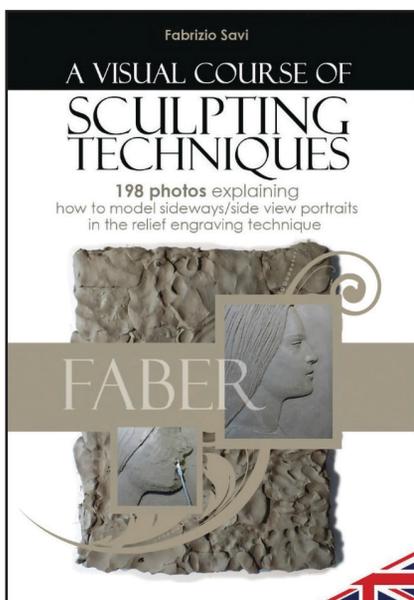
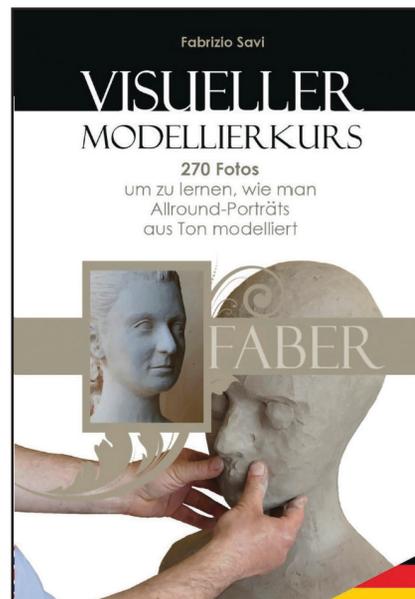
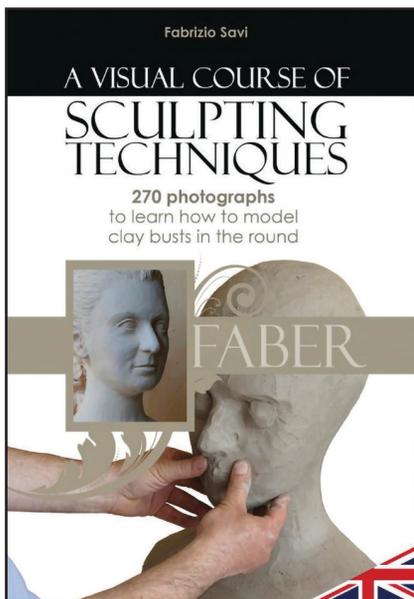


Fabrizio Savi, *Mare nero del conformismo*, 2019, terracotta smaltata, N. 4 pannelli 39 x 53 cm



Fabrizio Savi, *Mare nero del conformismo*, 2019, terracotta smaltata, N. 4 pannelli 39 x 53 cm





Documenti

Testo programmatico

Fabrizio Savi

Nei primi anni '80 intuì che le avanguardie artistiche erano giunte a un capolinea espressivo culturale ma non rassegnato ad un ritorno alla citazione del passato e vidi nell'ausilio del mezzo tecnologico un possibile spiraglio di novità e di fuga in avanti. Una fuga che avrebbe fatto continuare l'arte nel cammino evoluzionista. Nacquero così i miei primi esperimenti di arte che facevano uso di sistemi digitali.

Nei primi anni ottanta negli Stati Uniti e in Europa nascevano le prime rassegne di arte che avevano a che fare con la tecnologia digitale e una delle prime e più complete in Europa che segnava lo stato dell'arte a livello mondiale in merito a questo settore nasceva proprio nelle Marche nel 1984, precisamente a Camerino.

Il Festival di Arte Elettronica di Camerino, manifestazione annuale protrattasi fino all'89 con la sua ultima edizione, raccoglieva al suo interno i maggiori risultati delle ricerche nei seguenti campi: computer music, computer grafica, video, video grafica, video teatro, installazioni, televisione digitale, radio digitale, cinema digitale, e molte altre ibridazioni multimediali e tecnologiche.

Vittorio Fagone fu il direttore artistico del festival. Inoltre vi erano altri coordinatori, uno per ogni sezione espressiva. Le sezioni di computer grafica, animazione digitale, arte digitale interattiva, ed installazioni interattive furono affidate a Rinaldo Funari, creatore e coordinatore del movimento "Il pulsante leggero", al quale presi parte anche io. All'interno di questo movimento operavano artisti provenienti da ogni parte d'Italia con un comune sentire, anche se con le dovute differenze di tecniche e stile. Tra i componenti ricordo: Correnti Magnetiche, Mario Sasso, Colour Factory, Silvano Onda, Flavia Altman, Luciano Longo, Equart, Alighiero ed Alessandro RVR, Studio Pontaccio, Digitalia, Anna Ronconi, STA, Softema, Altair 4, Syncroma, DH Studio.

Cominciai a partecipare alla rassegna di Camerino già dal 1986 con un'opera interattiva dal titolo HALLEY che metteva in relazione in tempo reale animazioni al computer con luce e suoni circostanti. A tale proposito vorrei riportare un mio articolo che accompagnava l'opera e che fu distribuito ai visitatori.

Questo scritto può considerarsi il manifesto della mia personale ricerca fino al 1994.

"Le poetiche artistiche contemporanee sono connotate da posizioni diametralmente opposte tra loro: da un lato i movimenti citazionisti e dall'altra la Computer Art, alla quale alcuni guardano, e io fra questi, come all'unica possibile espressione proiettata verso il futuro capace di produrre opere rispondenti alle esigenze sociali del nostro tempo.

L'uso di tecnologie computerizzate offre all'operatore la possibilità di facilitare, accelerare e migliorare la realizzazione dell'opera stessa. Inoltre, proprio per la sua essenza qualitativa immateriale, può avvalersi tra l'altro dei sistemi di comunicazione di massa ed essere trasferita in tempo reale da un luogo all'altro, anche a grande distanza ed essere fruita contemporaneamente in più spazi.

Comunque, a mio avviso, la vera innovazione sta esclusivamente nel metodo di realizzazione e fruizione e non nel risultato formale dell'opera. Perciò, se è vero che le precedenti avanguardie, attraverso il loro processo evolutivo hanno toccato tutte le possibilità espressive a livello formale, nel mio operare, pur usando i suddetti sistemi computerizzati, non ho la certezza di fugare la citazione formale di poetiche più o meno lontane.

Per riaffermare una connotazione progressista sperimentale, dando a ogni operatore la possibilità di imprimere alla sua creazione una propria peculiarità, ritengo che occorra aggiungere all'opera un elemento extra pittorico ed extra materico.

Questo elemento ci perverrà ancora una volta dalla più avanzata tecnologia e sarà il frutto di una perfetta simbiosi uomo-macchina, vale a dire l'intelligenza artificiale.

Quindi, per un'opera intelligente, che faccia uso di un sistema esperto, l'artista, oltre ad occuparsi dei tradizionali elementi che la compongono e cioè forma, colore, dimensioni, ecc., si occuperà di un'iniziale fornitura di dati conoscitivi, che riflettono il suo carattere e la sua sensibilità.

Affinché ciò si verifichi occorre che alla base vi sia un sistema capace di inter-scambiare messaggi con l'ambiente esterno, anche se fino ad ora tale sistema non si può definire intelligente.

La realizzazione che presento in questa occasione, HALLEY, è imperniata sullo studio di questi interscambi fra opera e spazio circostante. Più precisamente HALLEY è sensibile, attraverso opportuni sensori, ai messaggi esterni (luce, suono), li elabora e trasforma proporzionalmente la sua immagine (forma, colore, movimento, dimensione) auto-integrandosi con lo spazio circostante.

Tutto ciò vuole essere il primo gradino verso uno studio ben più complesso ed affascinante che sarà il connubio arte figurativa-intelligenza artificiale.

Il Festival di Arte Elettronica di Camerino rappresentò per me non solo la possibilità di mostrare i miei risultati ma fu anche occasione di confronto importantissima in cui cercare analogie, differenze, prospettive. In questo modo mi formai delle convinzioni che guidarono la mia ricerca in quegli anni.

Credo che queste si possano concentrare in quattro riflessioni ed intenti:

1. Tentare di riaffermare il senso progressista e o evoluzionistico dell'arte.
2. Il timore che nonostante si utilizzasse tecnologia innovativa, il risultato potesse essere comunque di tipo citazionista.
3. La ricerca di un elemento extrapittorico, extra materico che potesse fugare la citazione e riaffermare il senso evoluzionistico dell'arte.
4. Collimare la produzione artistica tecnologizzata apparentemente impersonale alle esigenze espressive di ogni artista.

Nell'anno successivo, il 1987, partecipai a Camerino con l'opera *LA*. Anch'essa era costituita da una animazione il cui svolgersi era strettamente correlato con il suono proveniente dall'ambiente circostante.

Nel 1988 partecipai al Festival con l'opera *BABYT*. Si trattava della prima opera di realtà virtuale non immersiva in Europa, per la quale avevo inventato e brevettato un sistema ottico elettronico capace di rilevare in tempo reale i movimenti di una persona in un determinato spazio.

Con tale rivoluzionario sistema avevo creato per Camerino un'animazione interattiva in cui un viso seguiva con lo sguardo lo spettatore, sorrideva proporzionalmente al suo avvicinarsi e pronunciava parole e frasi appropriate.

Finalmente con questa opera ero riuscito a mettere in pratica in pieno ciò che auspicavo nel mio articolo del 1986: l'opera prendeva vita e reagiva per metà secondo l'impronta data dall'ideatore e per metà in conseguenza alle azioni dello spettatore.

Questa ricerca proseguì ancora per alcuni anni finché nel 1992 mi valse una borsa di studio di 6 mesi nel centro di ricerche di Francoforte Institut Fur Noi Medien.

Alla fine del 1992, dopo il ritorno da Francoforte, mi accorsi che per proseguire le esperienze nel campo dell'arte digitale interattiva avevo di fronte due strade. La prima presupponeva la possibilità di appoggiarmi ad un centro di ricerche in cui avrei potuto sfruttare tecnologia avanzata e la collaborazione di tecnici specifici (in Italia, tuttavia, non esisteva una simile opportunità per chi, come me, era fuori dal sistema universitario). La seconda consisteva nel proseguire le mie esperienze auto finanziandomi, come avevo fatto fino ad allora con le mie modeste risorse.

Nel primo caso probabilmente i risultati sarebbero stati condivisi con diverse sensibilità sempre meno individuali e improntati ad una ricerca più che altro collettiva, per intenderci, come un gruppo di lavoro che elabora un programma software. Nel secondo caso mi sarei dovutoo auto finanziare e avrei potuto produrre cose con modesti risultati, che sarebbero ricaduti probabilmente nella citazione di cose già fatte e viste o peggio ancora non avrebbe avuto quella connotazione evolucionistica.

In definitiva la situazione era cambiata rispetto al primo decennio della computer art in cui, dato un terreno ancora vergine, era sufficiente l'impegno personale per produrre risultati creativi e tecnologici innovativi.

Questo a mio avviso era il panorama che si poteva presentare non solo a me ma a chiunque si trovasse ad affrontare lo stesso contesto di ricerca dalla seconda metà degli anni '90 in poi.

Per quanto mi riguardava, decisi di prendere una lunga pausa di riflessione e fu così che cominciai a dedicarmi ad un'altra passione: il design.

Babytland

Rinaldo Funari

Al di là delle innumerevoli ipotesi che si sono aperte con l'intelligenza artificiale, molte delle quali sono naufragate o hanno raggiunto obiettivi ben minimi rispetto a quelli previsti, le “*macchine pensanti*” rimangono ancora oggetto di ricerca.

Ciò nonostante, il cammino verso sempre più sofisticati sistemi tanto suggestivi e carichi di “future” promesse ha innescato fantasie e anticipazioni letterarie in illustri scienziati-scrittori, come George Orwell, Fredric Brown, Arthur Clarke, Michael Crichton, Isaac Asimov, William Gibson e tanti altri.

Il Media Lab del Massachusetts Institute of Technology, con risultati già operativi, diretto da Nicholas Negroponte, grazie alle ricerche raggiunte nella tecnologia multimediale tesa a fornire tramite computer testi scritti, immagini, suoni, archivi di dati, ecc. ci avvicina con una incredibile velocità ad una sorta di ridefinizione del tempo e dello spazio dell'uomo che, in un prossimo ma ormai vicino futuro, restando comodamente seduto in poltrona, potrà viaggiare visitando musei distanti migliaia di chilometri, ricevere lettere in pochi secondi, consultare intere biblioteche e vedere ed ascoltare concerti nella più totale realtà.

Sarà quindi, al di là di ogni ipotesi fantascientifica, l'uomo ad impostare la sua quotidianità in relazione ai fattori tempo e spazio e in una dimensione sociale e lavorativa supportata da una serie di strumenti e mezzi comunicativi ai quali attualmente possiamo accedere solo parzialmente.

Nel giro di pochissimi anni l'utilizzo dei computer in applicazioni che vanno dalla grafica indirizzata verso possibili nuove espressioni artistiche, sino ai più recenti risultati sulla realtà virtuale, ha seguito con medesima logica l'interazione uomo-macchina, ponendo sempre il primo quale gestore del sistema. In questo settore, dove si fondono e si interscambiano professionalità e competenze che spaziano dall'informatico all'artista, solo un numero limitato di personalità ha saputo fondere queste discipline con la conseguente realizzazione di produzioni, consentendo di proseguire verso quel viaggio nella nostra mente come “macchina ontologica”.

In questa ricerca di connubio tra mondo artistico e scientifico, si colloca, con le sue produzioni, Fabrizio Savi.

Quanti lo hanno seguito nelle sue esperienze e metodologie di applicazioni in sistemi di interazione uomo-macchina, non possono che rilevare un iter che da una iniziale formazione accademica prettamente umanistica lo ha portato ad un approccio ed approfondimento di carattere matematico-scientifico.

I primi risultati conseguiti dall'autore risalgono alla metà degli anni '80 con sistemi di rilevamento ottico da lui stesso progettati per l'individuazione di masse in movimento, relazionati con computer per la modificazione di immagine e suono.

È opportuno ricordare la dedica, ironica e provocatoria di Mario Salvemini nel suo libro “COMPUTER IMAGE” (edito nel 1985) al lettore: “A tutti coloro i quali pensano che con il computer si possa solo designare”. Questa necessaria “provocazione” è chiaramente descritta nella introduzione della monografia, nella quale l'autore afferma: “Il maggiore sforzo da parte di chi usa e progetta computer e specialmente computer e sistemi per la produzione artistica, grafica e in generale per la produzione visiva, dovrebbe essere quello di non reinventare la matita, il pennello o il tecnigrafo ma piuttosto nuovi strumenti in grado di soddisfare le nuove richieste culturali. È perciò necessario che queste ultime ci siano, altrimenti continueremo a progettare tavolette digitalizzatrici sempre più sofisticate e sistemi dotati di un sempre maggiore numero di toni di colore”.

Fabrizio Savi non si è lasciato affascinare o ingannare dal bel giocattolo-computer, ma, superando la fase ludica, ha intrapreso il cammino di elevare il *giocattolo* (che peraltro non lo è assolutamente) a interlocutore in grado di rispondere ai suoi quesiti sempre più esigenti e complessi (in fondo se qualcuno si è preoccupato di fornirci di una macchina capace di svolgere milioni di calcoli al secondo, perché adoperarla come un pallottoliere?).

L'autore è approdato recentemente alla messa a punto del sistema da lui denominato BABYTLAND, nel quale confluiscono quelle premesse primarie di colloquio tra l'uomo e la macchina, affinandone i rapporti tra

il fruitore e i messaggi che influenzano l'arido strumento del computer, tanto da sollecitarlo a recepire con i semplici movimenti non più le modificazioni dei suoni impartiti e delle immagini che appaiono sul monitor, ma la volontà della persona di creare: non più solo fruitore ma anche agente.

BABYTLAND, sistema che apre nuovi spazi verso il mondo della realtà virtuale, ha portato all'autore un prestigioso riconoscimento internazionale, nell'ambito del programma europeo per la giovane creazione promosso da Eurocréation con la collaborazione della Comunità Europea, dei Ministeri europei delegati alla cultura, dell'Unesco e della Fondation de France, dandogli la possibilità di effettuare ancor più ampie ricerche presso l'Istituto dei Nuovi Media di Francoforte, diretto da Peter Weibel.

Se consideriamo che nell'ambito europeo detta possibilità è stata offerta a solo due ricercatori nella sezione *Nouvelles images, Infographie*, il secondo è il francese Laurent Mignonneau, Fabrizio Savi entra a pieno titolo nella sfera di artisti ricercatori che muovono verso nuove frontiere di comunicazione, nei quali si ripone la fiducia di quanti credono, al di là di qualsiasi teoria fantastica, in un futuro dove scienza e arte assumano quel ruolo di superamento di incomprensioni o barriere che si sono ampiamente rilevate in questo fine millennio.

Rinaldo Funari (Tratto da *Babytland* di Fabrizio Savi, 1991)

Le mie linee guida

Sempre più spesso oggi, gesti artistici si dissolvono in citazioni di forme e sperimentazioni già viste nel secolo che ci siamo lasciati alle spalle. Opere in stile rinascimentale, tele macchiate o tagliate, installazioni e animazioni digitali. La massificazione dell'arte da un lato ha reso accessibile la meraviglia a chiunque, dall'altro ne ha abbassato il livello culturale fino alla ripetizione di esperienze già attuate, ormai prive di valore o di energia creativa.

Quale senso, quindi, quale entità culturale ha un'opera d'arte attuale?

Rischiamo di scadere in un manierismo anemico, in una replica senza impatto, senza effetti sull'osservatore?

Il quadro socioculturale in cui viviamo ci consegna uno scenario sempre più povero. L'esteriorità ha la meglio sulla sostanza, le capacità presunte superano le effettive e l'apparenza, finisce per farsi essenza.

Questo mi spinge a una ribellione, ad inseguire un nuovo significato nel gesto estetico, declinato nei termini di impegno e abilità professionali.

Non è più sufficiente chiamare in causa qualità poetiche, inventive o visionarie - eredità del secolo scorso - o anche solo tecnico scientifiche, ma l'innovazione chiede a gran voce una fusione tra queste forze.

Ora più che mai le effettive abilità dell'artista, la sincerità di intenti e l'impegno reale possono assumere un'importanza di primo piano per la società, possono suscitare sentimento e infondere fiducia.

E, per quanto mi riguarda, restituire un rinnovato senso del fare creativo.

Fabrizio Savi 2015

Curriculum espositivo - Premi

Esposizioni / Exhibitions

- 1984 “Giovani presenze” - Accademia Belle Arti, Macerata
- 1986 “Festival Arte Elettronica di Camerino” 4° ed. - Università di Camerino (MC)
- 1987 “Ambiente e Mass Media” - Sorrento
- 1987 “Festival Arte Elettronica di Camerino” 5° ed. - Università di Camerino (MC)
- 1988 “Teleconfronto “6° Mostra Internazionale del Film, sezione ospiti - Chianciano Terme
- 1988 “Semi di luce” Università di Salerno
- 1988 “Festival Arte Elettronica di Camerino” 6° ed. Università di Camerino (MC)
- 1988 “Confronto di arte e nuove tecnologie” - Accademia di Belle Arti, Catanzaro
- 1989 “Videoculture” - Istituto di Cultura Francese, Napoli
- 1989 “Ivipo” - Ochota Cultural Center, Varsavia
- 1989 “Artisti Giovani” - Jesi (AN)
- 1990 “Ambiente e Mass Media” - Sorrento
- 1991 “Artisti di varie Marche” - Galleria Pio Monti, Macerata
- 1992 “Presentazione del sistema interattivo BABYTLAND” - Roma
- 1994 “Pépinières. Jeune artiste en Europe aujourd’hui” - Goete Institut, Parigi
- 1994 Mostra collettiva “Associazione Culturale Autori Contemporanei “, Macerata
- 1994 “Iscrizione nel catalogo internazionale CD ROM degli artisti multimediali del centro ICC (Inter Communication Center)” - NTT: Nippon Telegraph and Telephone Corporation, Tokio
- 1994 Brevetto piastrelle decorative in metallo
- 1994-2005 Conduzione di una impresa artigianale per la produzione di piastrelle decorative da rivestimento in metallo
- 1995 “10 Anni di Computergrafica applicata alla ricerca artistica”, Genzano di Roma
- 1996 Brevetto di un sistema che permette di realizzare superfici luminose con effetto filigrana
- 1996-2010 Partecipazione a numerose fiere campionarie nazionali e internazionali dove espone le sue sculture luminose
- 1996-2011 Rinomate riviste di arredamento come AD, Casa Viva, Grazia, Case di Campagna, Case di Montagna, MI Magazine pubblicano articoli sul design di Fabrizio Savi.
- 2006 Busti in terracotta e foglia argento, serie di altorilievi con fonti luminose a led alta luminosità
- 2008 Mostra personale di sculture - Galleria Arianna Sartori, Mantova
- 2011 Sculture per i premi “Uniti per la vita”, conferiti a personaggi dello spettacolo e della cultura - Campidoglio, Roma
- 2011 “ARTOUR-O” Esposizione internazionale d’arte contemporanea –MUST Museo Temporaneo, Firenze, Shanghai, Genova, Yiwu, Roma”
- 2011 “Installazione luminosa per scenografia” nell’ambito della mostra Roma Eur Fashion – Museo Civiltà romana, Roma
- 2011 “Artisti In Borgese”, mostra bi personale Fabrizio Savi, Sandro Bartolacci - Art Hotel, Firenze
- 2011 “Astrazione Fatale”, mostra di artisti europei - Pinacoteca Comunale, San Severino Marche (MC)
- 2011 Esposizione di opere nell’ambito dell’evento “Premio Arte E Spettacolo” - Santa Giustina (BL)
- 2012 Realizzazione di sculture per il premio “Alma Pales” - Campidoglio, Roma
- 2012 “Caravana”, esposizione internazionale di arte contemporanea - Castello della Rancia, Tolentino (MC)
- 2012 Realizzazione di sculture per il premio Capitolino “Excellence Award 1012” - Musei capitolini, Roma

- 2013 Realizzazione di sculture per il premio Capitolino “Excellence Award 1013” - Musei capitolini, Roma
- 2013 Realizzazione di sculture per il “Premio Internazionale di Arte e Cultura” - Musei capitolini, Roma
- 2013 Realizzazione di sculture per il premio “Città di Palinuro” - Palinuro (SA)
- 2013 “Personale di sculture” - Museo archeologico Palinuro (SA)
- 2014 “Trasmutazioni - I metalli nell’arte contemporanea”, Mostra collettiva - Palazzo ex monte di pietà, Spoleto (PG)
- 2014 Realizzazione di sculture per il “Premio Capitolino Excellence Award 2014” - Sala del Carroccio, Campidoglio, Roma
- 2014 Pubblicazione del manuale: “Corso visuale di scultura: 170 immagini per imparare a modellare bassorilievi ed altorilievi”
- 2015 Partecipazione al “Simposio Internazionale di Ceramica e Scultura” - Gordola, Canton Ticino, Svizzera
- 2016 Mostra personale “Tempus Artis” - La scultura incontra le altre arti” - Sala degli Stemmi palazzo comunale, San Severino Marche (MC)
- 2016 Inizia a insegnare discipline plastiche nei licei della scuola Italiana
- 2016 Inizia a tenere corsi estivi di modellazione scultorea nella scuola “Keramik Un Topferschule” - Gordola, Canton Ticino, Svizzera
- 2017 “Esposizione” nell’ambito dell’inaugurazione della “Chaine Francigena Toscana” – Villa Artimino, Firenze
- 2017 Realizzazione di sculture per la rassegna “Cinematica” - Ancona
- 2017 Interviene alla “Giornata di studi dedicata alla memoria della Computer art in Italia: il Festival di Camerino” - Milac, Museo Laboratorio di Arte Contemporanea a cura di Silvia Bordini e Francesca Gallo - Università Sapienza, Roma
- 2018 Espone con un proprio stand a “Festivart Festival delle arti” - Lugano, Svizzera
- 2019 Pubblicazione di quattro manuali di scultura:
 Corso visuale di Scultura: 270 immagini per imparare a modellare ritratti a tutto tondo in argilla.
 Corso visuale di Scultura: 198 immagini per imparare a modellare ritratti in argilla con la tecnica del rilievo inciso visto di fianco Copertina flessibile.
 Corso visuale di Scultura: 219 immagini per imparare a modellare ritratti in argilla con la tecnica del rilievo inciso visto di tre quarti.
 Corso visuale di scultura: 193 immagini per imparare a modellare ritratti in argilla con la tecnica del rilievo inciso visto di fronte.

Premi

- 1987 “Città di Sorrento” Ambiente e Mass Media, Sorrento - Università di Napoli 1989 “3° Premio” INVIPO, Varsavia - Ochota Cultural Center
- 1989 “3° Premio” INVIPO, Varsavia - Ochota Cultural Center
- 2011 Arte e spettacolo, Santa Giustina (BL) Borse di studio
- 1992 “Pépinières”. Sezione Infografica”, Francoforte sul Meno - Eurocréation; Commissione della Comunità Europea, Ministeri delegati alla cultura, UNESCO, Fondation de France.

Esposizione permanente

Via Garibaldi 12, 62027 San Severino Marche (MC)

tel: 0733. 63.89.75 - 33.5 47.79.65

web: www.fabriziosavi.com

mail: fabriziosavi0561@gmail.com

Laboratorio

Località Serrone 28, 62027 San Severino Marche (MC)

