



Vasco Petruzzi e il progetto Computarte

Stefano Colonna

Oggi è il 29 maggio 2008 e siamo nella bella sede romana di Nice srl che grazie al suo Presidente Alessandro Bucci è diventata ancora una volta incubatore di progetti di alta tecnologia e cultura. Questa volta si tratta di un progetto di quelli che ricordano direttamente il Rinascimento italiano: Vasco Petruzzi, giovane economista italiano, che più propriamente si dovrebbe definire inventore, ha avuto la semplice ma brillante idea di creare un "computer artistico" sfruttando la creatività italiana. Appena ho saputo di questo progetto da Alessandro Bucci ho ottenuto l'intervista che serve per diffondere l'iniziativa verso i lettori del BTA.



Fig. 1
Prototipo di Dina Pirami



Fig. 2
Vasco Petruzzi con il prototipo di Dina Pirami

Foto cortesia Vasco Petruzzi

Caro Vasco hai dato due nomi precisi alle due linee di sviluppo del tuo progetto non è vero? ci puoi dire quali sono e che cosa significano ?

Innanzitutto ciao Stefano, grazie per questa opportunità.

Ho denominato il Progetto ComputArte perché mescola, in maniera innovativa, due concetti apparentemente agli antipodi, come il Computer e l'Arte.

Il Progetto si distingue in due linee parallele che si chiamano rispettivamente Tecno-Arte ed Arte-Tecnologica, dove appunto le due parole si sostituiscono, nell'ordine, una all'altra, per meglio identificare il carattere predominante, nei due diversi segmenti produttivi.

La tua idea a che anno risale ?

Sono venuto a conoscenza di una tecnologia miniaturizzata che veniva proposta sul mercato alla fine del 2002, quindi ho iniziato a lavorare al Progetto ComputArte agli inizi del 2003.

Tu hai tutelato in qualche modo la tua idea ?

Sì, sono stati depositati tre brevetti: due modelli ornamentali e un modello industriale di utilità che protegge un innovativo sistema di raffreddamento.

L'estensione ricomprende l'Europa, la Cina, l'India e gli Stati Uniti d'America.

Il tuo progetto è artistico, tecnologico, ma anche ecologico, in qualche modo ?

Una parte fondamentale del Progetto è dedicato a quello che è l'impatto ambientale dovuto alla dismissione dei PC obsoleti o rotti.

Allo stato attuale un PC ComputArte ha il 66% di volume in meno, rispetto ad un PC standard. Questo significa che se si decidesse di buttarlo, si inquinerebbe matematicamente il 66% in meno, ed essendo un prodotto che viene acquistato anche per il suo valore estetico, ci auguriamo che nel momento di rottura di pezzi interni o di obsolescenza, l'utente preferisca cambiare solo il pezzo che sia rotto, conservando tutta la struttura del computer, quindi di fatto, abbattendo enormemente l'impatto ambientale dovuto ai rifiuti tecnologici. Inoltre si configurerà un risparmio energetico derivante dall'innovativo sistema di raffreddamento che è più efficiente e meno "assetato" di energia elettrica.

Tornando ad Arte Tecnologica tu intendi coinvolgere degli artisti o semplicemente degli artigiani ?

Il Progetto, nelle sue sfaccettature, avrebbe l'intenzione di proporre collaborazioni ad artisti, ma anche ad artigiani che sappiano poi lavorare i materiali nobili che andranno ad interessare una produzione particolarmente orientata agli elementi di arredamento ad anche, quindi, ai pezzi d'Arte.

Questi artisti o artigiani devono essere italiani o possono essere di qualsiasi nazionalità ?

Il Progetto nasce come Progetto Italiano, proprio per connotare dei prodotti che abbiano questo valore aggiunto di estetica, ma poi l'obiettivo è quello di integrare e di sviluppare a livello locale quelle che sono conoscenze, sapienze e gusti, che artigiani ed artisti locali, di altre nazioni, possono meglio esprimere, su quello che è un design italiano.

I Computer prodotti nel Progetto Arte Tecnologica dovrebbero essere tutti dei pezzi unici, oppure ci saranno delle differenze fra loro ?

Diciamo che i Computer di ComputArte, con le due linee che andranno ad essere interessate (Tecno-Arte ed Arte-Tecnologica), si potranno distinguere in una produzione di massa, ed in a produzione in serie limitata, addirittura con dei pezzi unici, quindi, a seconda della committenza.

Di quanti pezzi sarà la produzione della serie Arte Tecnologica ?

Allo stato attuale è un po' prematuro dirlo, ma saremo interessati a produrre un numero che sicuramente sarà limitato non dalla potenzialità del mercato, ma dal costo relativo anche all'utilizzo di materiali nobili e preziosi, che orienterà l'offerta verso il mercato di nicchia del lusso.

Nell'ambito del Progetto Tecno-Arte, quanti modelli hai realizzato e depositato ?

I modelli che sono stati depositati sono 137, facenti capo a due brevetti e saranno poi oggetto, in maniera cronologicamente differita nel tempo, di sviluppo da pianificare a seconda anche della risposta del mercato ai primi modelli che verranno proposti.

Ci puoi descrivere qualche modello del Progetto Tecno-Arte ?

Il primo modello che ho scelto, è una piccola Piramide perché nella sua straordinaria semplicità e purezza geometrica, materializza una grande novità, rispetto a quelli che sono gli involucri tradizionali dei personal computer, ben veicolando questo concetto innovativo che propone l'idea di poter "vestire" la tecnologia con un concetto artistico.

Il primo prototipo racchiude, geometricamente, tutti quelli che sono volumi considerati puri già dalla geometria euclidea: il cubo, il cilindro e la piramide.

Ci sono tanti altri modelli che sono stati ispirati dalla natura, dal mondo animale, dall'oggettistica, dalla pop-art e da miscele di elementi geometrici puri.

Questi tuoi computer non hanno solo la pretesa di essere artistici ma dovrebbero essere anche funzionali, ci puoi illustrare alcune caratteristiche tecniche che li rendono particolarmente originali sul mercato ?

La tecnologia sfruttata per i pc ComputArte, è miniaturizzata e consente una riduzione sensibile delle dimensioni riscontrabili nei personal computer attualmente offerti sul mercato.

Ciò consente al pc di divenire un oggetto che merita, per la minor ingombranza, ma anche per l'estetica, di essere posizionato sopra al piano d'appoggio, diventando un elemento ornamentale per la scrivania.

L'approccio alla macchina è completamente innovativo e consente un'ergonomia unica, assolutamente non riscontrabile in alcuno dei pc attualmente sul mercato.

Nel primo modello che sarà offerto sul mercato, tutte quelle che sono le porte di entrata come le USB, i lettori di memoria per le schedine che vanno nelle macchine fotografiche o nei lettori mp3, così come la porta fire-wire, o altri tipi di porte che consentono di collegare al computer tante altre periferiche, nonché l'unità ottica, si trovano tutte frontalmente all'utente e sopra il piano di appoggio.

L'utente non avrà più necessità di andarle a cercare sotto la scrivania, come nei computer classici, o comunque ai lati o addirittura dietro lo schermo, per ciò che concerne i computer portatili.

Ci puoi anticipare a che prezzo verranno venduti i computer della serie Tecno-Arte ?

I prezzi varieranno a seconda delle configurazioni che si sceglieranno.

Saranno offerte schede madri con differenti caratteristiche tecniche e diversi processori, memorie, dischi rigidi ed unità ottiche.

Invito chi fosse interessato a tenere d'occhio il sito ufficiale www.computarte.it dove presto saranno disponibili maggiori informazioni.

Secondo te, il pubblico interessato a questo nuovo genere di prodotto artistico a che fascia di età appartiene ?

Più che una distinzione ed una segmentazione per fasce di età, io vedo nel mercato, più che altro, un desiderio di estetica.

Il bisogno estetico del mercato è, sì, distinto per fasce di età, però è segmentato per categorie di consumatori che preferisco definire, variopinte e variegata: i bambini hanno dei gusti e gli adulti altri, ed al contempo potrei citare gli sportivi, i lavoratori, gli amanti del classicismo e quelli del barocco ... quindi, mescolando in maniera opportuna colori e materiali, si può vincere il gusto del mercato proponendo un oggetto che piaccia, e quindi possa essere acquistato, proprio per le sue peculiarità estetiche piuttosto che, banalmente, per le fredde specifiche tecniche.

Tu potrai vendere anche all'estero i tuoi computer ?

Gli obbiettivi e le ambizioni di questo Progetto guardano fortemente all'estero, supportate dallo spirito patriottico che vuole rilanciare il made in Italy , famoso principalmente per l'Arte, la moda, le auto, il cibo e le belle donne, anche in questo settore dell'elettronica rimasto cristallizzato, esteticamente, negli ultimi 35 anni: cioè, da quando è nato fino ad oggi.

La ragione di questa invarianza è dovuta alle linee guida imposte dai dominatori assoluti del mercato, come gli americani, i taiwanesi ed altri paesi asiatici che brillano per capacità tecniche, ma meno per capacità estetiche.

Noi Italiani sappiamo fare bene molte cose, tra cui anche vestire gli oggetti di gusto estetico, Questo ce lo riconoscono tutte le nazioni, a fronte del fatto che, oltre la metà del patrimonio artistico mondiale è concentrato nel nostro bel paese.

Allora pensi che il pubblico estero possa essere più o meno interessato di quello italiano all'artisticità del prodotto ?

Questa è anche un po' la sfida che abbiamo di fronte, perché il bello è un concetto soggettivo. È stato dimostrato molte volte che quello che poteva essere considerato bello da critici d'arte o comunque da esperti d'arte, è stato magari poco apprezzato dal pubblico o, viceversa, il pubblico può aver apprezzato in maniera sensibile, oggetti od opere che, invece, non venivano accolte positivamente dalla critica, quindi questo è un punto interrogativo che ci spinge a lavorare sempre con un unico obiettivo: proporre un prodotto finale qualitativamente eccellente per tutto quello che riguarda le finiture, le lavorazioni e lo studio dei materiali e dei colori.

Bene, allora visto che il primo prototipo è vicino alla produzione, ci vediamo quando sarà costruito.

Molto volentieri e spero di poter aggiungere altri particolari e poter rendere fruibili altri concetti che stanno dietro questo progetto. Grazie.

Grazie a te e complimenti.

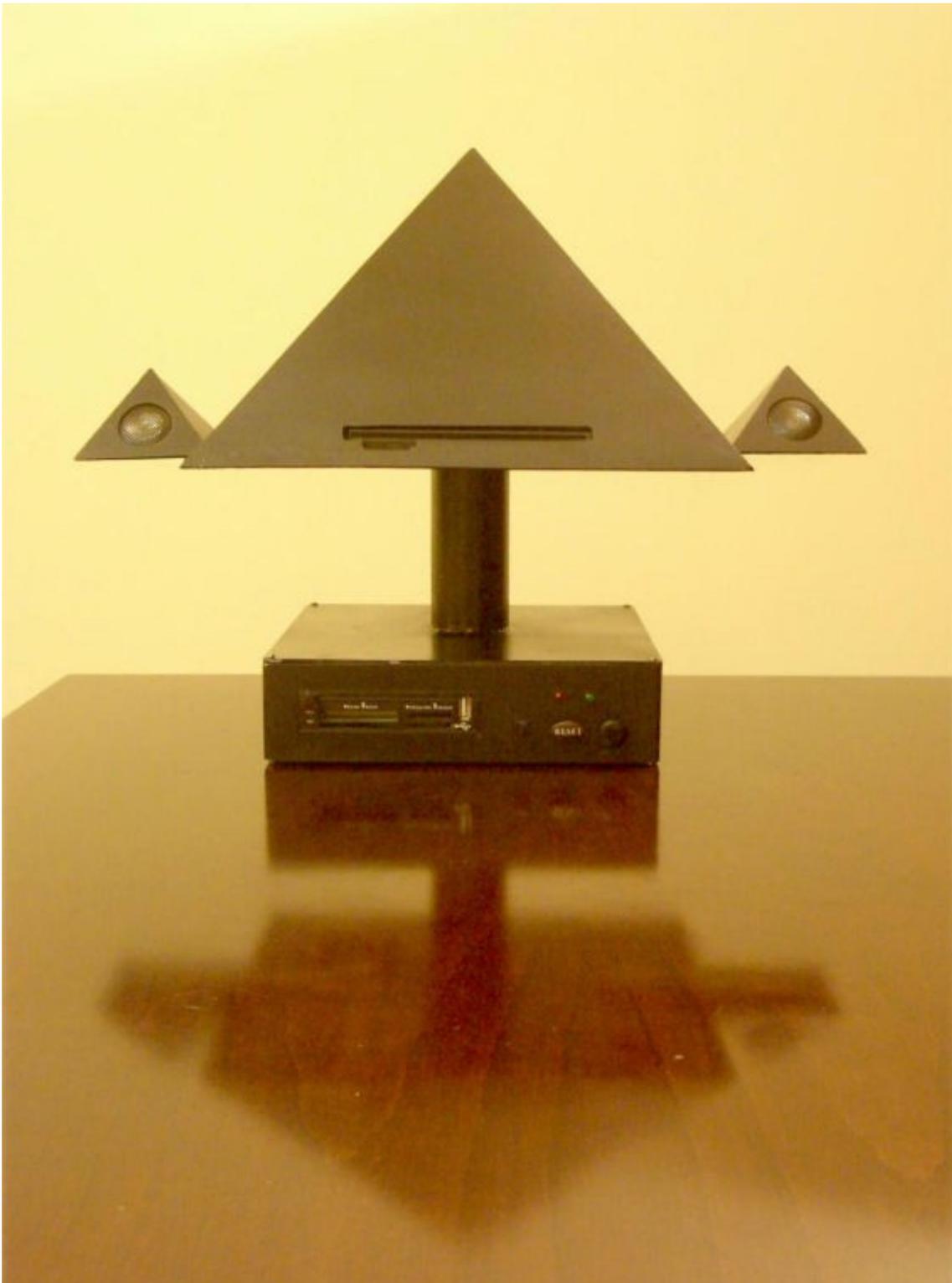


Fig. 1 *Prototipo di Dina Pirami*



Fig. 2 *Vasco Petruzzi con il prototipo di Dina Pirami*