

Al Museo: ricostruzioni (e non), storia e archeologia sperimentale

Storia dell'Informatica
a.a. 2015/16

- L'informatica dal vivo
- Doveri storici e museali, con il loro lato oscuro
- Cimeli in funzione
- Repliche e ricostruzioni
- Emulatori e simulatori

- Macchine, non opere visive
 - Vanno mostrate in funzione, per goderle appieno
 - Per non perdersi sul design (che pure può meritare)
 - Parte della ricerca, incluse necessarie ricostruzioni
 - Metodi sperimentali: quando le fonti sono incomplete

- Macchine in sé, come una meccanica

- Macchine definite anche dal “loro” software
 - Il C=64, i PC compatibili, ...
 - Senza contare i titoli sw indipendenti

- Conservare, un dovere dei musei
 - Idealmente in condizioni di funzionamento
 - Rischi da eccesso di restauro, da originali a repliche
 - Da restituire al pubblico, con parsimonia

- Esempi al Museo, due fra tanti
 - La Brunsviga B20, il Commodore C=64

- Il lato oscuro
 - La tentazione dei feticisti del retrocomputing
 - Lo spettacolo esclusivo, il brivido

- Realizzare repliche
 - Quando l'hardware non c'è più (o non c'è mai stato)
 - Esempi notevoli: Colossus, Baby, Differential Engine...
 - Progetti in corso: EDSAC, Plan 28

- Esempio al Museo: il primo pezzo della MR

- Il lato oscuro
 - Repliche (fisiche) non indispensabili: Enigma, Apple I
 - Semplificare pur di avere qualcosa da toccare
 - Il possesso fisico per giustificare la visita

- Informatica di oggi al servizio della storia
 - Un utile cortocircuito didattico, distribuibile
 - Educazione al rispetto dei cimeli
 - Esempi, fra tanti: Enigma, C=64 & C., MAME...
 - Costi sempre alti, ma facilmente occultabili

- Esempio al Museo: il simulatore della MR57

- Il lato oscuro
 - Semplificare: da cattivi modelli, pessimi simulatori
 - Indulgere su aspetti secondari ma accattivanti