

Al Museo: macchine personali, la Sala “Dall’Aritmometro al PC”

Storia dell’Informatica
a.a. 2017/18

- Videogioco, un tentativo di definizione
- Alcuni titoli storici (alcuni!)
- L'epica stagione degli home computer
- La cultura dei videogiochi
- La dimensione di un mercato

- Una sala che (nel 2013) mancava
- Museologia e museografia
- Il percorso, i trucchi
- I livelli di lettura
- Soluzioni, il “wall of fame”

- Una sala improvvisata (non l'unica)



- Obiettivi museologici
 - Offrire al pubblico un percorso atteso
 - Valorizzare la ricchezza della collezione
 - Raccontare una storia corretta
 - A più livelli di dettaglio

- Vincoli museografici
 - Collezione imponente
 - Spazi ridotti
 - Pianta e illuminazione praticamente obbligate
 - Risorse limitate

- Cronologico, due tempi e un intermezzo
- Voluto affollamento
 - Storia ricca e complessa
 - Densità di soluzioni per un'evoluzione veloce
 - Ricordare i tanti protagonisti
- Livelli di lettura
 - Pannelli di sala e testi nelle vetrine
 - Titoli e testi, storico e tecnologico
- Monolingua, traduzioni in fogli di sala...

- G.A. Cignoni, F. Gadducci, C. Tarantino, “Il progetto di una sala sulla storia dell’informatica personale”, in *Museologia Scientifica – Memorie*, n. 15/2016
- G.A. Cignoni, “Progetto per l’allestimento degli spazi dedicati alla Storia dell’Informatica al Museo degli Strumenti per il Calcolo”, doc. di progetto, Fondazione Galilei, 2014