

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





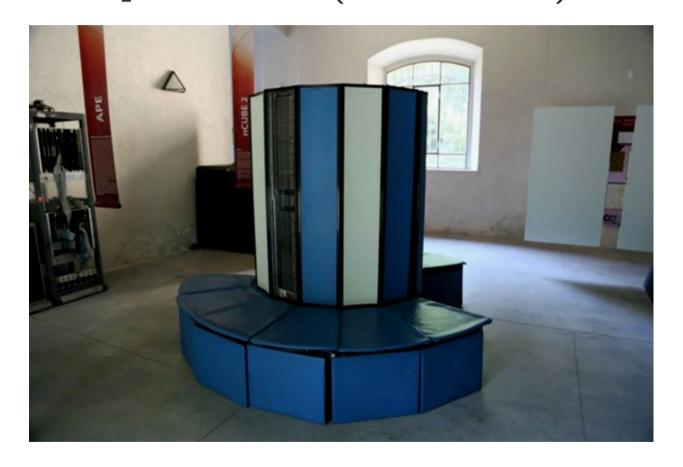


- □ Una sala che (nel 2013) mancava
- □ Museologia e museografia
- □ Il percorso, i trucchi
- □ I livelli di lettura
- □ Soluzioni, il "wall of fame"



2010, riduzione degli spazi

Una sala improvvisata (non l'unica)







l'informatica personale

- 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





soluzioni (incompiute)

- □ 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