



ME MO RANDOM



Cartuccia “Videocart-1”

SABA Videoplay (1976)

Il Fairchild Channel F, commercializzato con il nome di “SABA Videoplay” in Europa, fu la prima console giochi a offrire un insieme di videogiochi memorizzati su cartucce.

Nella generazione precedente di dispositivi non era presente alcuna distinzione tra hardware e software: la console “era” essa stessa l’unico gioco disponibile.

Gennaio

1 SAB	Capodanno	17 LUN	
2 DOM		18 MAR	
3 LUN		19 MER	
4 MAR		20 GIO	
5 MER		21 VEN	
6 GIO	Epifania	22 SAB	
7 VEN		23 DOM	
8 SAB		24 LUN	
9 DOM		25 MAR	
10 LUN		26 MER	
11 MAR		27 GIO	
12 MER		28 VEN	
13 GIO		29 SAB	
14 VEN		30 DOM	
15 SAB		31 LUN	
16 DOM			



Disk Pack

Lettore Honeywell Bull (ca. 1969)

Introdotta nel 1961 dalla IBM, il formato “disk pack” fu per molti anni un supporto standard per l’archiviazione dei dati sui sistemi informatici.

Antenato del moderno “disco fisso”, si distingue da quest’ultimo poiché è concepito per essere interscambiabile, essendo completamente separato dal proprio lettore.

Febbraio

1
MAR
2
MER
3
GIO
4
VEN
5
SAB
6
DOM
7
LUN
8
MAR
9
MER
10
GIO
11
VEN
12
SAB
13
DOM
14
LUN
15
MAR
16
MER

17
GIO
18
VEN
19
SAB
20
DOM
21
LUN
22
MAR
23
MER
24
GIO
25
VEN
26
SAB
27
DOM
28
LUN



Nastro perforato

Lettore FACIT 4070 (ca. 1975)

Il metodo più antico per memorizzare permanentemente dati in formato digitale è la cosiddetta “scheda perforata”, una tecnologia che si ispira alle schede utilizzate nel ’700 per “programmare” le trame da tessere sui primi telai industriali.

Il nastro perforato è una variante della stessa idea di base, applicata su un nastro continuo di carta.

Marzo

1 MAR	17 GIO
2 MER	18 VEN
3 GIO	19 SAB
4 VEN	20 DOM
5 SAB	21 LUN
6 DOM	22 MAR
7 LUN	23 MER
8 MAR	24 GIO
9 MER	25 VEN
10 GIO	26 SAB
11 VEN	27 DOM
12 SAB	28 LUN
13 DOM	29 MAR
14 LUN	30 MER
15 MAR	31 GIO
16 MER	



Audiocassetta

Videogioco "Hacker" per Atari XE (1985)

Questo iconico supporto, concepito per memorizzare segnali audio analogici, è stato ampiamente utilizzato come memoria di massa per la generazione dei primi computer domestici a 8 bit a partire dalla fine degli anni '70.

In questo scenario di utilizzo, l'informazione viene trasformata da bit a tono audio (e viceversa) dall'elaboratore.

Aprile

1 VEN	17 DOMPasqua
2 SAB	18 LUNdell'Angelo Pasquetta
3 DOM	19 MAR
4 LUN	20 MER
5 MAR	21 GIO
6 MER	22 VEN
7 GIO	23 SAB
8 VEN	24 DOM
9 SAB	25 LUNFesta della Liberazione
10 DOM	26 MAR
11 LUN	27 MER
12 MAR	28 GIO
13 MER	29 VEN
14 GIO	30 SAB
15 VEN	
16 SAB	



Memory Card

Sony PlayStation (1994)

Sul finire degli anni '80, con la produzione di videogiochi sempre più lunghi e complessi per il mercato domestico, salvare lo stato di un gioco e consentire all'utente di riprendere la "partita" in un secondo momento emerse come una necessità anche sulle console.

La memory card della prima PlayStation ha una capacità di archiviazione di 128KB.

Maggio

1 DOM	Festa del Lavoro	17 MAR	
2 LUN		18 MER	
3 MAR		19 GIO	
4 MER		20 VEN	
5 GIO		21 SAB	
6 VEN		22 DOM	
7 SAB		23 LUN	
8 DOM		24 MAR	
9 LUN		25 MER	
10 MAR		26 GIO	
11 MER		26 VEN	
12 GIO		28 SAB	
13 VEN		29 DOM	
14 SAB		30 LUN	
15 DOM		31 MAR	
16 LUN			



Digital Linear Tape

Lettore DEC TK50 (1984)

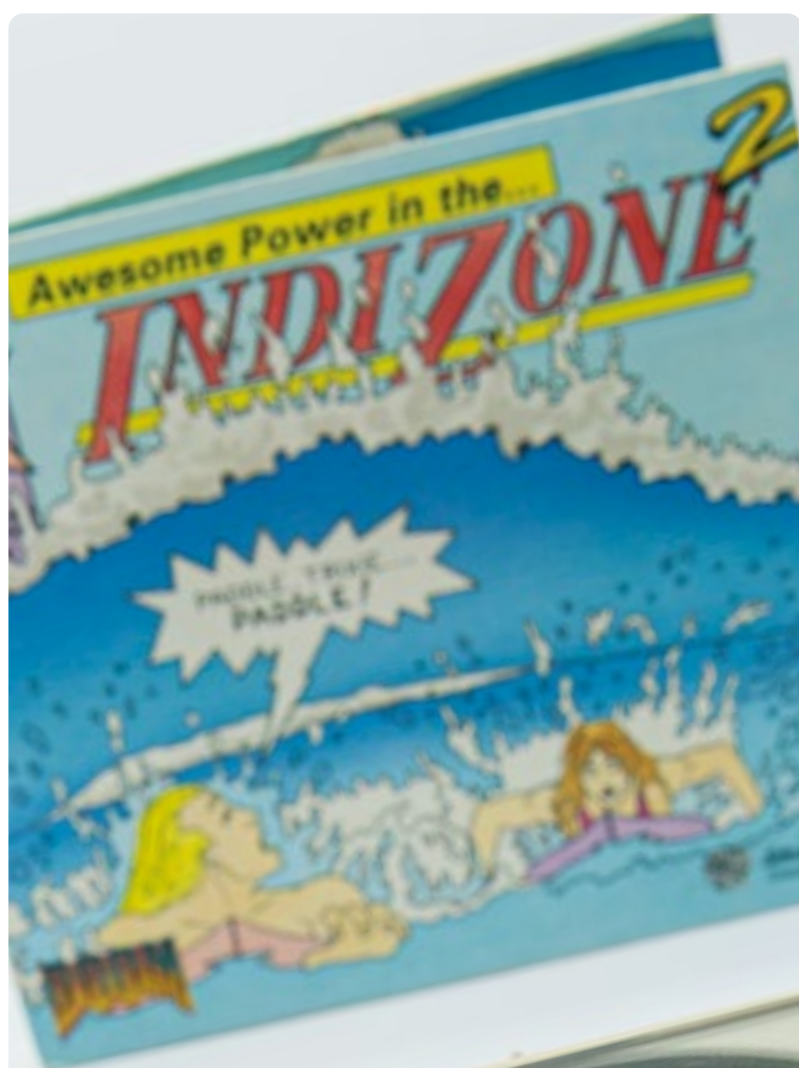
Con la generazione di lettori TK la Digital Equipment Corporation lanciò le cartucce DLT, l'ennesimo formato per l'archiviazione dati su nastro magnetico.

La tecnologia sviluppata da DEC si distingue per l'uso del "linear serpentine recording", che consente di avere sul nastro più tracce di quante sono le testine di lettura e scrittura del drive.

Giugno

1
MER
2
GIO
3
VEN
4
SAB
5
DOM
6
LUN
7
MAR
8
MER
9
GIO
10
VEN
11
SAB
12
DOM
13
LUN
14
MAR
15
MER
16
GIO

17
VEN
18
SAB
19
DOM
20
LUN
21
MAR
22
MER
23
GIO
24
VEN
25
SAB
26
DOM
27
LUN
28
MAR
29
MER
30
GIO



CD-ROM IndiZone

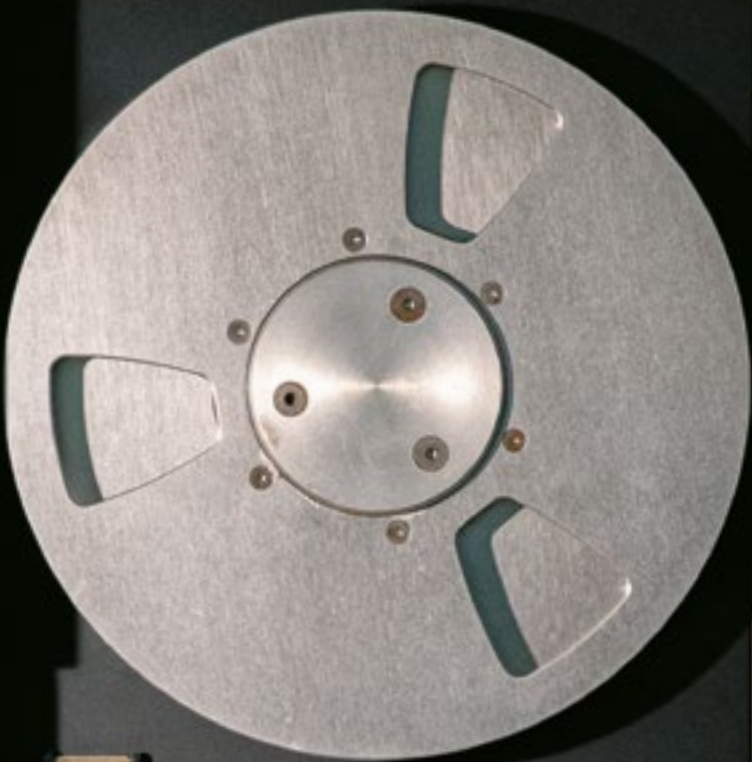
Silicon Graphics (1993)

Per i primi sei anni della sua esistenza, il supporto Compact Disc è stato utilizzato esclusivamente per l'audio.

Nel 1988 lo standard "Yellow Book CD-ROM" - ideato dai produttori Sony e Philips - ha definito un primo metodo di archiviazione dati per lo stesso formato fisico dei CD audio, leggibile da un computer con una apposita unità CD-ROM.

Luglio

1 VEN	17 DOM
2 SAB	18 LUN
3 DOM	19 MAR
4 LUN	20 MER
5 MAR	21 GIO
6 MER	22 VEN
7 GIO	23 SAB
8 VEN	24 DOM
9 SAB	25 LUN
10 DOM	26 MAR
11 LUN	27 MER
12 MAR	28 GIO
13 MER	29 VEN
14 GIO	30 SAB
15 VEN	31 DOM
16 SAB	



Nastro magnetico a 9 tracce

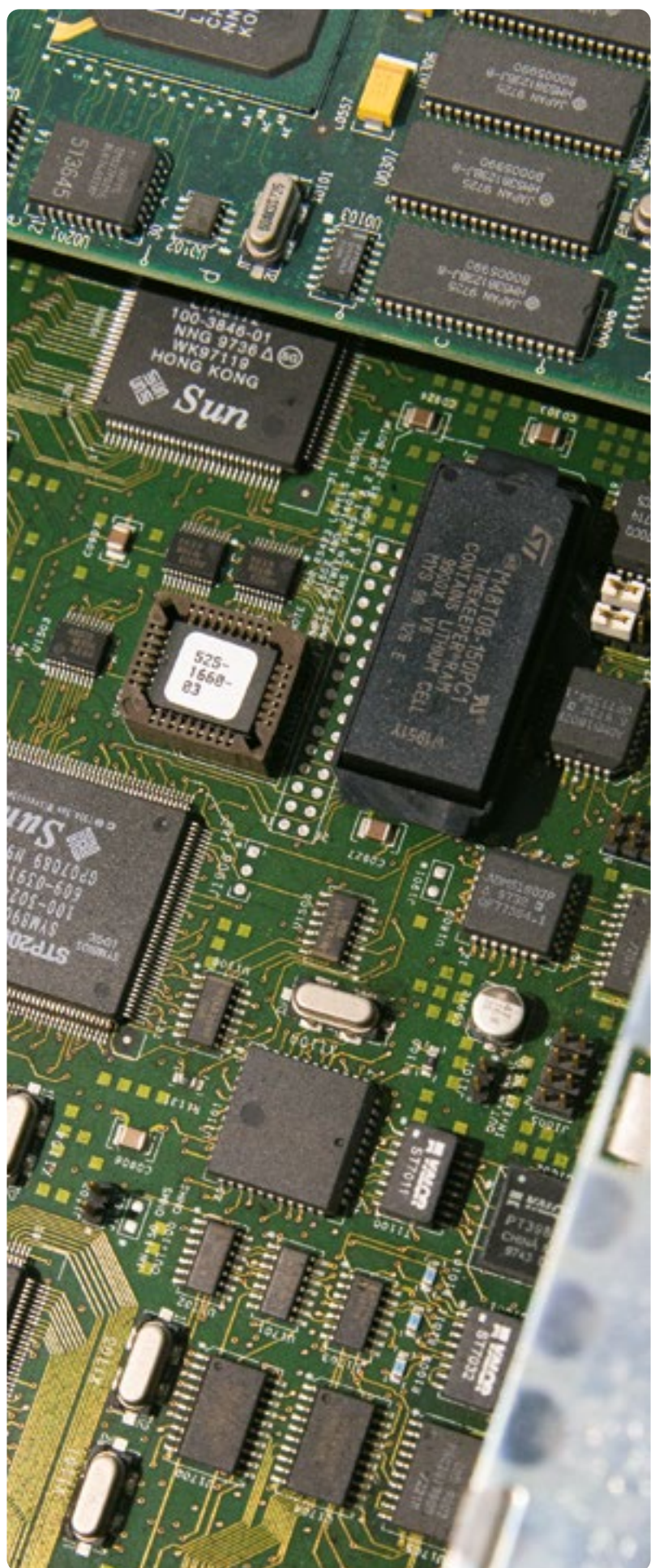
Lettore Honeywell (ca. 1969)

Rivestito di ossido ferrico, il nastro vero e proprio è largo mezzo pollice (ca 12.7 mm) e può superare 1km di lunghezza.

Un nastro da 730 metri - il formato più comune - può archiviare fino a 175MB di dati se scritto alla densità massima che i dispositivi di lettura/scrittura sono in grado di gestire (6250 8-bit per pollice).

Agosto

1 LUN	17 MER
3 MAR	18 GIO
3 MER	19 VEN
4 GIO	20 SAB
5 VEN	21 DOM
6 SAB	22 LUN
7 DOM	23 MAR
8 LUN	24 MER
9 MAR	25 GIO
10 MER	26 VEN
11 GIO	27 SAB
12 VEN	28 DOM
13 SAB	29 LUN
14 DOM	30 MAR
15 LUN	31 MER
16 MAR	



Timekeeper NVRAM

Sun SparcStation 5 (1995)

La “Non-Volatile Random-Access Memory” è un tipo di memoria persistente che può essere gestita su un piccolo chip.

Come tutte le altre workstation della stessa serie, la SS5 conserva nella NVRAM l’indirizzo fisico della scheda di rete, il numero di serie della macchina e alcune informazioni essenziali all’avvio del sistema.

Settembre

1
GIO
2
VEN
3
SAB
4
DOM
5
LUN
6
MAR
7
MER
8
GIO
9
VEN
10
SAB
11
DOM
12
LUN
13
MAR
14
MER
15
GIO
16
VEN

17
SAB
18
DOM
19
LUN
20
MAR
21
MER
22
GIO
23
VEN
24
SAB
25
DOM
26
LUN
27
MAR
28
MER
29
GIO
30
VEN



Disco magneto-ottico

Maxtor OC-800 (ca. 1990)

Un disco magneto-ottico consiste di uno strato di materiale ferromagnetico incapsulato in un supporto di plastica trasparente

Durante la lettura un laser proietta un beam di luce sulla superficie magnetica, la quale, grazie al cosiddetto "effetto Kerr", lo riflette in maniera diversa a seconda della polarità della particella illuminata.

Ottobre

1
SAB
2
DOM
3
LUN
4
MAR
5
MER
6
GIO
7
VEN
8
SAB
9
DOM
10
LUN
11
MAR
12
MER
13
GIO
14
VEN
15
SAB
16
DOM

17
LUN
18
MAR
19
MER
20
GIO
21
VEN
22
SAB
23
DOM
24
LUN
25
MAR
26
MER
27
GIO
28
VEN
29
SAB
30
DOM
31
LUN



Microcassetta

Sony MC60 (ca. 1991)

Usata soprattutto nelle segreterie telefoniche e per la registrazione di conversazioni, interviste e dettature, questo formato fu introdotto da Olympus nel 1969.

Al pari delle musicassette, le microcassette potevano essere utilizzate anche per il salvataggio di dati informatici, prima della diffusione del floppy disk.

Novembre

1 MAR	Tutti i Santi
2 MER	
3 GIO	
4 VEN	
5 SAB	
6 DOM	
7 LUN	
8 MAR	
9 MER	
10 GIO	
11 VEN	
12 SAB	
13 DOM	
14 LUN	
15 MAR	
16 MER	

17 GIO	
18 VEN	
19 SAB	
20 DOM	
21 LUN	
22 MAR	
23 MER	
24 GIO	
25 VEN	
26 SAB	
27 DOM	
28 LUN	
29 MAR	
30 MER	



Floppy da 8"

IBM 3742 Data Entry System (ca. 1973)

Nel 1967, presso un laboratorio di IBM a San Jose iniziò la ricerca che ha portato al primo disco "morbido". Il floppy disk fu immesso sul mercato in formato da 8 pollici (20 cm) nel 1972.

Dischi di dimensioni più convenienti (da 5¼") furono introdotti nel 1976 e divennero in seguito il formato più popolare per salvare dati su un computer.

Dicembre

1
GIO
2
VEN
3
SAB
4
DOM
5
LUN
6
MAR
7
MER
8
GIO Immacolata
9
VEN
10
SAB
11
DOM
12
LUN
13
MAR
14
MER
15
GIO
16
VEN

17
SAB
18
DOM
19
LUN
20
MAR
21
MER
22
GIO
23
VEN
24
SAB
25
DOM Natale
26
LUN S. Stefano
27
MAR
28
MER
29
GIO
30
VEN
31
SAB

SONIA GOLEMME

«Sperimento, provo, invado, interagisco, riconverto, condivido».

Sonia Golemme è una fotografa, videomaker, onnivora musicale e docente sui generis di Linguaggi e Tecniche dell'Audiovisivo.

Da sempre interessata alle arti visive con un occhio attento sui dettagli della realtà percepita e non percettibile. Dalle sue opere traspare il vivere felice attraverso la lentezza e la contemplazione della bellezza.

Crede che un altro mondo, uno migliore, sia possibile costruirlo.



I MUSEI

Il "Museo Interattivo di Archeologia Informatica" (MIAI) di Cosenza ed il "Museo dell'Informatica Funzionante" (MusIF) di Palazzolo Acreide sono due progetti nati indipendentemente all'inizio degli anni zero.

Dopo essere venuti a conoscenza gli uni degli altri e aver fatto amicizia, i ricercatori di entrambe le strutture hanno iniziato a collaborare a sempre più stretto contatto, fino al punto che oggi considerano le due collezioni come due sedi - dislocate in Calabria e Sicilia - di un unico museo transregionale.

La collezione consiste di migliaia di reperti: centinaia di sistemi informatici, periferiche hardware di ogni genere e una nutrita biblioteca comprendente documentazione tecnica, manuali e letteratura scientifica.

Tutto il nostro patrimonio è stato raccolto sul territorio (...e oltre!) nell'arco di più di tre lustri; il materiale viene restaurato con cura ed allestito nelle nostre sedi in una esposizione permanente, visitabile su prenotazione.

La nostra missione è quella di preservare i manufatti e le storie dell'era dell'informazione per le generazioni future.

L'elaboratore elettronico in ogni sua forma, dai vecchi enormi mainframe fino ai recenti smartphone, è la protesi definitiva del cervello umano. Una straordinaria chiave di lettura del nostro tempo, particolarmente adatta per ripercorrere la storia della vertiginosa evoluzione tecnico-scientifica dell'ultimo secolo e a raccontare le vicende umane.

Se è vero che il computer è lo strumento creativo predominante nella cultura moderna, è nelle memorie dei computer che occorre scavare per raccontare la storia recente dell'uomo.

Le nostre attività vanno dall'organizzazione di mostre temporanee allo studio e la realizzazione di ricostruzioni storiche, all'organizzazione di corsi di formazione, passando per l'allestimento di set, fino al recupero di dati da media obsoleti. Tutto ciò è possibile solo grazie alle donazioni di amici e simpatizzanti ed al lavoro volontario di specialisti e appassionati.

Ad oggi, le due strutture continuano a funzionare in armonia e con continuità senza il supporto economico di alcuna istituzione pubblica.



CREDITS

(c) 2021 Sonia Golemme / Verde Binario / FreakNet.
Alcuni diritti riservati.

Quest'opera è condivisibile secondo i termini della licenza
Creative Commons BY-NC-ND 3.0.

Fotografie di **Sonia Golemme** - www.soniagolemme.it

Progetto grafico e impaginazione: **ECNM Crew** - Rende (CS)

Stampa: **Pubblisfera Edizioni** - S. Giovanni in Fiore (CS)

