



bin/art - calendario MIAI/MusIF 2019



La mostra

Nato per risolvere problemi numerici, il calcolatore elettronico ha fedelmente servito e progressivamente alimentato l'ideologia di una società in cui tutto è quantificabile.

Rapporti sociali, economici - si potrebbe dire le nostre stesse vite - vengono importati da una fitta rete di sensori, digitalizzati, organizzati, analizzati, elaborati da sofisticati software, trasformati in nuovi oggetti numerici che vengono trasferiti, importati e riprocessati in una continua, muta dialettica di ingressi e uscite.

Ma fin dall'inizio della nuova era digitale, un impalpabile vento di futilità ha iniziato a serpeggiare tra i circuiti dei primi cervelli elettronici. All'inizio sembrava quasi una cosa innocente, un gioco.

Lo stesso Alan Turing, padre dell'informatica teorica e creatore del primo calcolatore digitale elettronico programmabile, si diletta ad esplorare le potenzialità di questa nuova macchina come strumento musicale. Nel 1951, il suo gigantesco computer emise i primi sgraziati suoni articolati.

Poco dopo, e dappertutto, iniziò ad essere esplorata coscientemente la possibilità di inserire e di gestire all'interno della macchina elementi esterni, logiche oblique, quantità imponderabili, algoritmi onirici.

In una parola, il caos.

Nella sempre più compiuta simbiosi uomo-macchina della modernità, lo spazio interiore dell'uomo è stato colonizzato (anche) dall'algida logica binaria del calcolatore elettronico; al tempo stesso il più umano degli elementi, l'arte, ha invaso lo spazio digitale, mutando costantemente la natura dell'ordinateur.

La mostra "bin/art" ripercorre la storia dell'arte digitale, presentando i lavori di alcuni pionieri della "Computer Art" in una retrospettiva che parte dai primissimi esperimenti degli anni '60, attraversa la rivoluzione dell'home computing degli anni '80, per approdare (quasi) al nostro tempo.

Tutte le opere sono a disposizione dei visitatori funzionanti, su sistemi e supporti d'epoca oppure, nei pochi casi in cui questo non è stato possibile, in una loro reinterpretazione attualizzata.

Il calendario

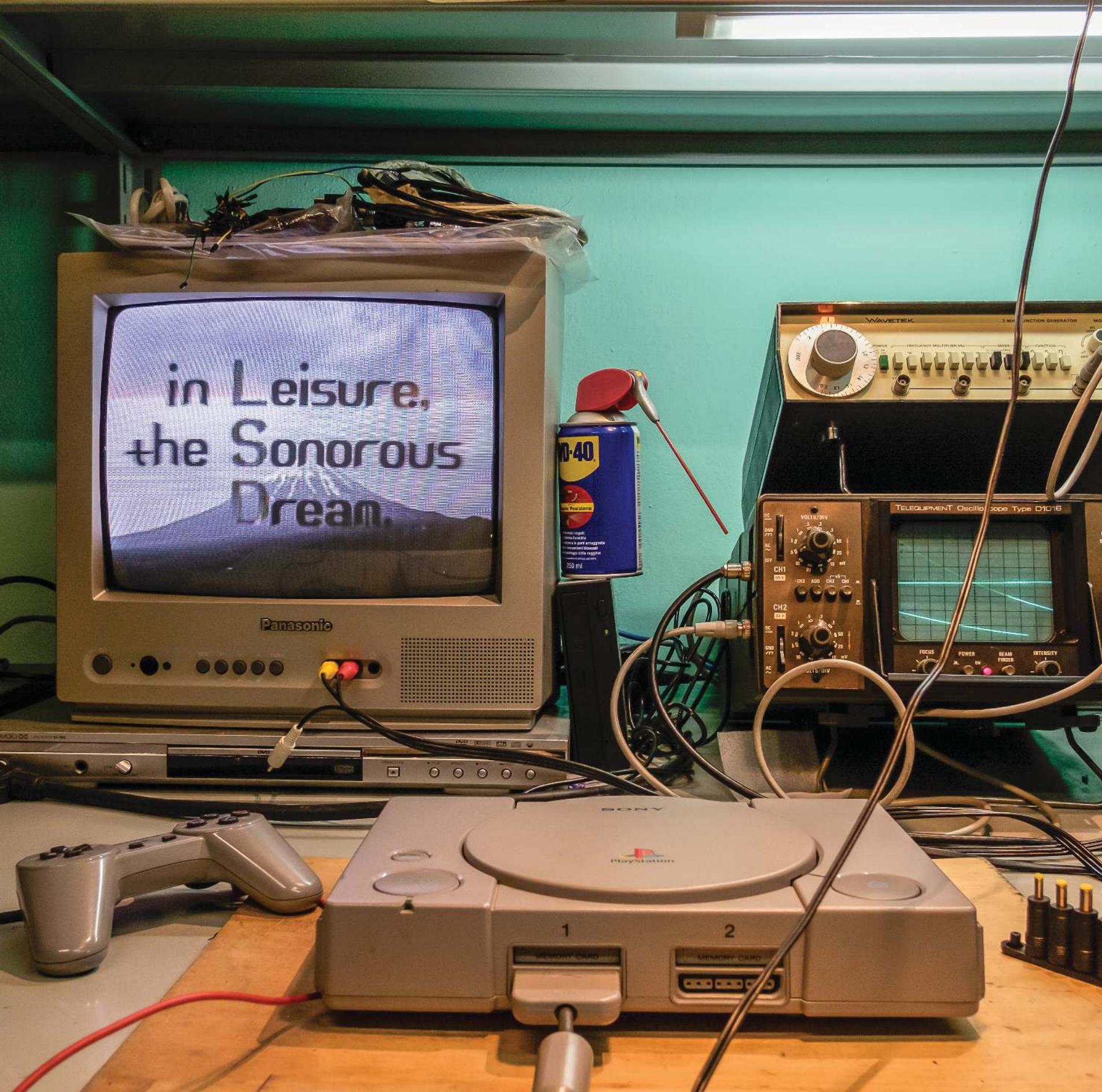
Al termine della prima edizione della mostra, svolta a Roma presso il CSOA "Forte Prenestino" nel Maggio 2018, abbiamo verificato nei nostri laboratori il funzionamento di tutti gli oggetti esposti, per controllare che non avessero subito danni durante il trasporto.

Le foto dei mesi del calendario sono state effettuate in questa fase. Le immagini in seconda, terza e quarta di copertina, sono state scattate durante la mostra.



"Tape Mark I" - Algoritmo di poesia combinatoria, di Nanni Balestrini (1961)

	<u>1</u>	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	9	10	11	12	<u>13</u>	14	15	16	17	18	19	<u>20</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
21	22	23	24	25	26	<u>27</u>	28	29	30	31										



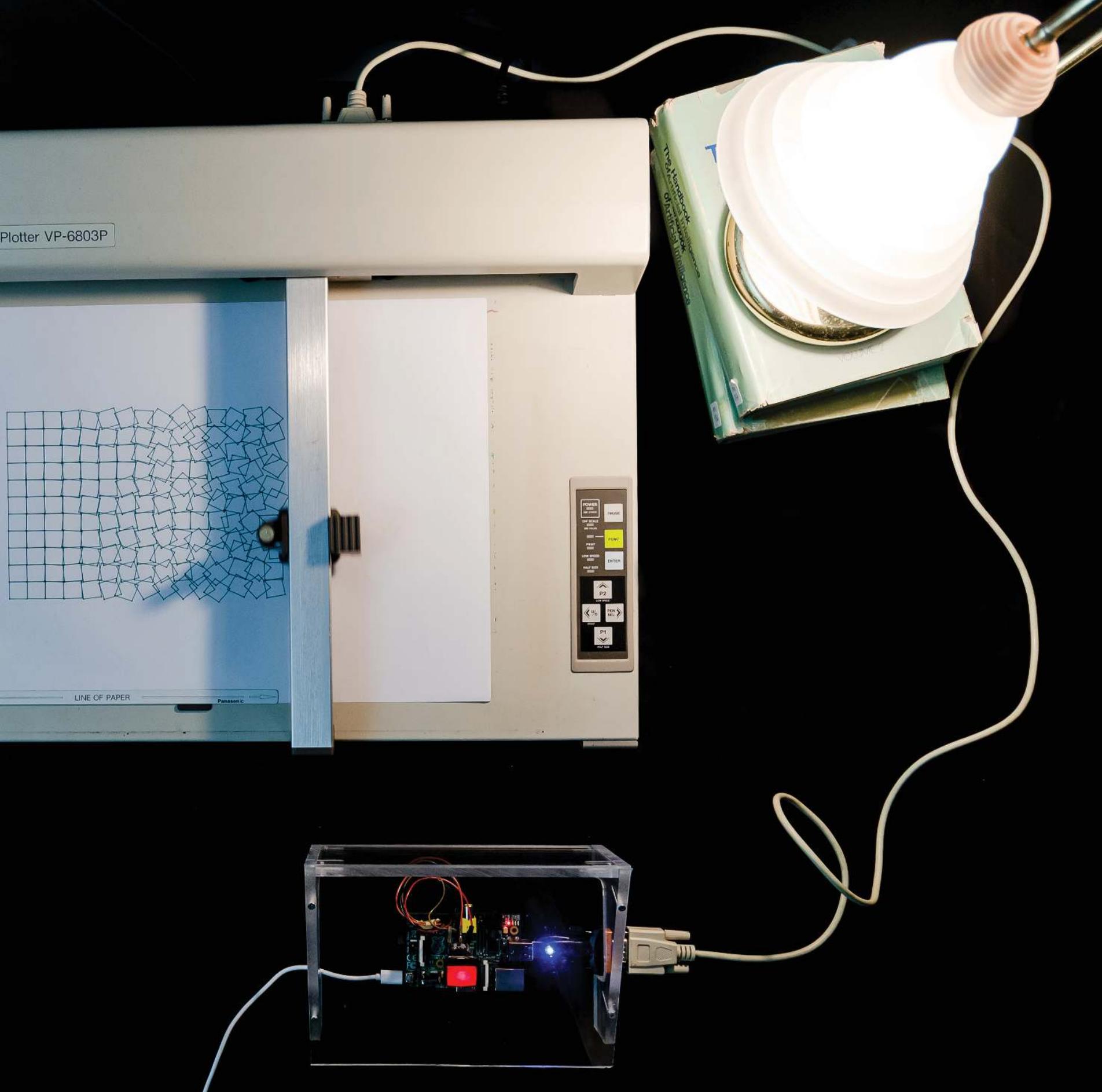
"LSD Dream Emulator" - Videogame per Sony PlayStation, di Osamu Sato (1998)

				1	2	<u>3</u>	4	5	6	7	8	9	<u>10</u>	11	12	13	14	15	16	<u>17</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
18	19	20	21	22	23	<u>24</u>	25	26	27	28										



"Freak Show" - CD-ROM interattivo, di The Residents e Jim Ludtke (1994)

				1	2	<u>3</u>	4	5	6	7	8	9	<u>10</u>	11	12	13	14	15	16	<u>17</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
18	19	20	21	22	23	<u>24</u>	25	26	27	28	29	30	<u>31</u>							



"Schotter" - Esperimenti di grafica generativa, di Georg Nees (ca. 1968)

1	2	3	4	5	6	<u>7</u>	8	9	10	11	12	13	<u>14</u>	15	16	17	18	19	20	<u>21</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
<u>22</u>	23	24	<u>25</u>	26	27	<u>28</u>	29	30												



"9 Fingers" - Demo per Amiga, di Spaceballs (1993)

		<u>1</u>	2	3	4	<u>5</u>	6	7	8	9	10	11	<u>12</u>	13	14	15	16	17	18	<u>19</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
20	21	22	23	24	25	<u>26</u>	27	28	29	30	31									

JAMESGLEICK'S
CHAOS
 THE SOFTWARE™

1. The Mandelbrot Sets
2. Magnets and Pendulum
3. Strange Attractors
4. The Chaos Game
5. Fractal Forgeries
6. Toy Universes

Alt-X to EXIT



"James Gleick's CHAOS" - Software per MS-DOS, di Josh Gordon, Rudy Rucker e John Walker (1991)

					1	<u>2</u>	3	4	5	6	7	8	<u>9</u>	10	11	12	13	14	15	<u>16</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
17	18	19	20	21	22	<u>23</u>	24	25	26	27	28	29	<u>30</u>							



"Macintosh Icons" - Icone per ambiente grafico, di Susan Kare (1983)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31											



"Giovannotti Mondani Meccanici" - Tavoleta grafica su Apple][e, di di Andrea Zingoni e Antonio Glessi (1984)

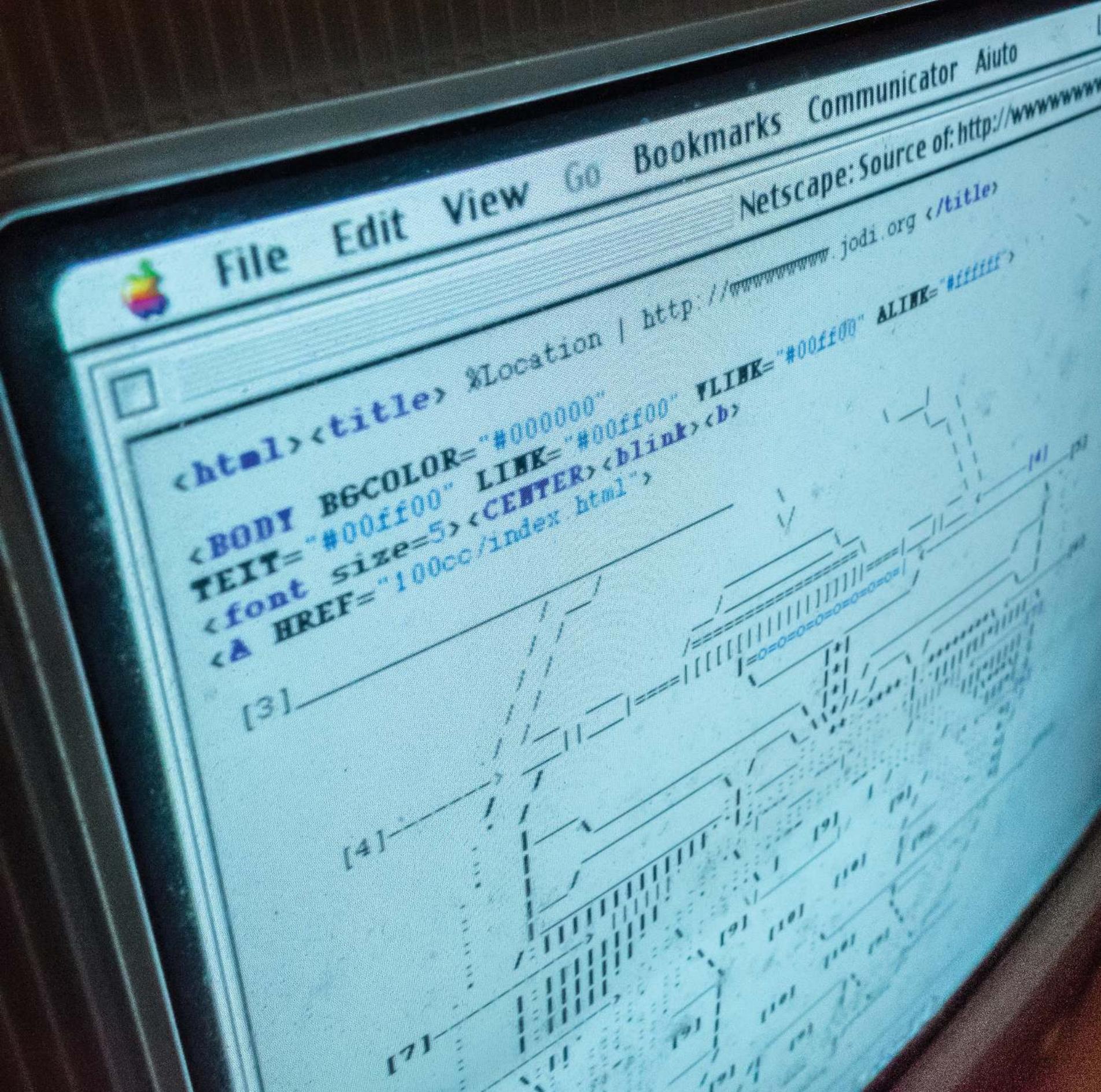
			1	2	3	<u>4</u>	5	6	7	8	9	10	<u>11</u>	12	13	14	<u>15</u>	16	17	<u>18</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
19	20	21	22	23	24	<u>25</u>	26	27	28	29	30	31								

AGOSTO



"(h)asciicam" - Esegibile GNU/Linux e videocamera, di Denis "Jaromil" Rojo (2001)

						<u>1</u>	2	3	4	5	6	7	<u>8</u>	9	10	11	12	13	14	<u>15</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
16	17	18	19	20	21	<u>22</u>	23	24	25	26	27	28	<u>29</u>	30						



"www.jodi.org" - Sito web, di Joan Heemskerk e Dirk Paesmans (1995)

	<u>1</u>	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	9	10	11	12	<u>13</u>	14	15	16	17	18	19	<u>20</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
21	22	23	24	25	26	<u>27</u>	28	29	30	31										



"10 PRINT" - Codice sorgente BASIC, di Anonimo (1982)

				<u>1</u>	2	<u>3</u>	4	5	6	7	8	9	<u>10</u>	11	12	13	14	15	16	<u>17</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
18	19	20	21	22	23	<u>24</u>	25	26	27	28	29	30								



"GE-115 Concerto" - Suite per elaboratore GE-115, di Pietro Grossi (1967)

						<u>1</u>	2	3	4	5	6	7	<u>8</u>	9	10	11	12	13	14	<u>15</u>
L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D	L	M	M	G	V	S	D
16	17	18	19	20	21	<u>22</u>	23	24	<u>25</u>	<u>26</u>	27	28	<u>29</u>	30	31					

DICEMBRE

Chi siamo

Il "Museo Interattivo di Archeologia Informatica" (**MIAI**) di Cosenza e 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.

Contatti

MIAI: Via V. Accattatis 4, Cosenza - www.verdebinario.org

MusIF: Via Carnevale 17, Palazzolo Acreide - museo.freaknet.org

bin/art: info@binart.eu - www.binart.eu

Credits

Copertina: Francesco De Francesco

Fotografie: Tommaso Caruso (marzo - aprile - luglio - settembre - novembre), Marco Ascrizzi (febbraio - giugno - ottobre), Emiliano Russo (gennaio - maggio - agosto - dicembre), Lorenzo Galli (seconda, terza e quarta di copertina)

Post-produzione foto: Francesco De Francesco

Progetto Grafico: Enrico Miceli e Emiliano Russo

Stampa: Enrico Miceli

© 2018 Verde Binario / FreakNet. Alcuni diritti riservati. Quest'opera è condivisibile secondo i termini della licenza Creative Commons BY-NC-ND 3.0



