



2025

MIAI/  
MUSIF

reboot

copia n. \_\_\_\_\_

## IL CALENDARIO

Nel lontano 2008 abbiamo deciso di realizzare un calendario fotografico per pubblicizzare l'apertura della prima sede visitabile del MIAI, a Cosenza. Il calendario non aveva un tema specifico: aveva il semplice scopo di illustrare e valorizzare 12 oggetti della collezione.

Iniziamo il 2025 tornando sui nostri passi in occasione del *reboot* del MIAI nella nuova sede, finalmente accessibile dopo un faticoso trasferimento nel limitrofo comune di Rende.

Anche questo calendario non ha un filo conduttore particolare, se non che i sistemi che vedete in foto sono tutti accesi e funzionanti dopo il primo reboot nella loro nuova casa.

Per ritrarre i reperti in tutto il loro splendore "*potevamo stupirvi con effetti speciali e colori ultravivaci*", e invece abbiamo deciso di eliminarli dalle foto...

...potete sempre vederli visitando la nuova esposizione ;-)

## Next Cube (1993)

Il 12 ottobre 1988 Steve Jobs, dopo la tormentata uscita da Apple, annunciò le prime workstation della sua nuova azienda: la NeXT, Inc.

Il sistema operativo "NeXTSTEP" creato per questa famiglia di computer diventerà la base di MacOS X, sviluppato da Apple in seguito al rientro di Jobs nel 1997.

Nel 1991 Tim Berners-Lee, un ricercatore del CERN di Ginevra, presenterà il progetto World Wide Web, implementando la prima versione del protocollo HTTP proprio su un NeXT Cube.

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

gennaio





# febbraio

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

## Olivetti Prodest 1285 (1987)

Nel 1985 Olivetti divenne socio di maggioranza della Acorn Computers, una azienda inglese molto popolare oltremarina.

In particolare, il suo modello BBC Micro era onnipresente nelle scuole del Regno Unito, grazie anche alla collaborazione con la BBC, che partecipò allo sviluppo del sistema.

Nel 1987 Olivetti lanciò la versione italiana del BBC Micro all'interno della sua linea di home computer "Prodest".

## Apple iMac G4 (2002)

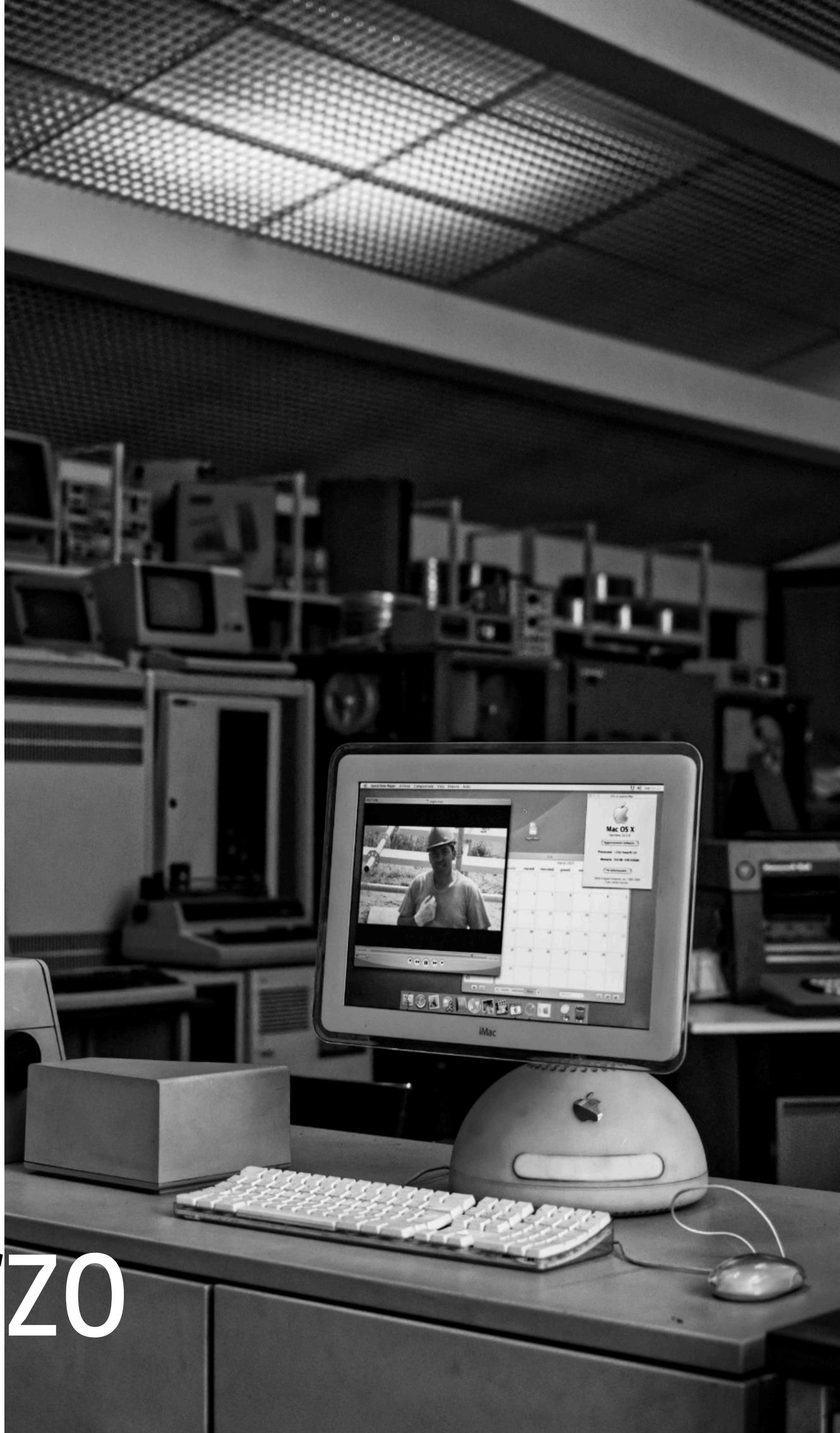
Questo stravagante all-in-one, dal design ispirato alla pianta del girasole, fu il primo Mac ad avviarsi per default con MacOS X anziché MacOS 9.

Un sistema dalla personalità unica, definito da Steve Jobs come un computer *"true to itself"*.

Orientato al mercato domestico e alla multimedialità, fu ben recepito dal pubblico e divenne il prodotto più venduto di Apple nell'anno di lancio, aiutando l'azienda a ristabilirsi sul mercato dopo il fallimento del G4 Cube.

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

marzo





# aprile

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

## Atari 2600 (1977)

È senza dubbio la console più rappresentativa della cosiddetta "prima generazione" di videogiochi domestici, e fu incredibilmente longeva: le ultime unità furono prodotte nel 1992, ben 15 anni dopo il lancio.

La sua popolarità è legata alla politica promossa da Atari, che fu la prima azienda del settore a consentire anche a terzi di produrre e vendere cartucce.

Le cartucce più vendute, ovviamente, contenevano videogame, ma era disponibile anche il linguaggio di programmazione BASIC.

## Rockwell AIM 65 (1978)

L'AIM 65 era un computer economico ma completamente programmabile, dotato di 1KB di memoria RAM.

L'unica riga a disposizione sul display poteva essere utilizzata per programmare e per accedere alle funzionalità del sistema Advanced Interactive Monitor.

AIM era interamente documentato, con tanto di codice sorgente a disposizione. Ciò facilitava lo sviluppo di programmi e il collegamento a periferiche custom, come nell'esemplare esposto nel nostro museo.



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

maggio

# giugno



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

## SGI O2 (1996)

Fondata nel 1981 in California, la Silicon Graphics, Inc. era un'azienda specializzata nella produzione di workstation professionali orientate alla grafica.

Il sistema operativo IRIX integrava le librerie OpenGL, tuttora in uso, pensate da SGI per essere il primo standard grafico 3D aperto e multiplatforma.

Utilizzata anche nei campi dell'imaging medicale e delle trasmissioni televisive, la O2 fu l'ultimo tentativo dell'azienda di commercializzare un sistema entry-level.

## IBM PS/1 (1990)

La linea PS/1 fu lanciata da IBM come successore delle sue prime generazioni di Personal Computer.

Questo particolare modello, dal design compatto ed ergonomico, si distingue anche per la presenza dei dettagli colorati blu che erano la firma della IBM dell'epoca, soprannominata "Big Blue".

Il sistema operativo era ovviamente l'IBM PC-DOS, peraltro preinstallato su una ROM per assicurare un avvio istantaneo della macchina.



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

# luglio



# agosto

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

## HP 85 (1980)

L'HP-85 era un sistema incredibilmente piccolo, programmabile in BASIC, facile da usare e molto affidabile. Monitor, unità nastro e stampante termica erano incorporati nel sistema.

La risoluzione grafica di schermo e stampante era di 256x192 punti, e i nastri potevano contenere fino a 210KB di dati.

Il computer supportava fino a 32KB di RAM e aveva buone capacità di espansione, grazie a un ampio parco di ROM su cartuccia che aggiungevano le funzionalità più disparate.

## NEC PC-Engine (1987)

La Nippon Electric Company (NEC) produsse nel 1987 la sua prima console giochi, battezzandola PC-Engine, per il mercato giapponese. L'enorme successo la portò sul punto di rivaleggiare con la molto più blasonata Super Nintendo.

Dopo un importante restyling, fu commercializzata in Nord America come "TurboGrafx-16", ma non arrivò mai ad avere una distribuzione ufficiale in Europa.

Nel vecchio continente era disponibile esclusivamente nel "mercato grigio" dell'usato in una versione modificata artigianalmente per supportare lo standard televisivo PAL.

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

# settembre





# ottobre

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

## Amstrad PC1640SD (1986)

Successore del più popolare PC 1512, l'Amstrad PC 1640 è uno degli innumerevoli cloni del PC IBM, con il quale prometteva di essere compatibile al 100%.

Supportava sia l'interfaccia grafica GEM (prodotta dalla Digital Research), sia il più popolare Microsoft Windows.

Il sistema veniva venduto con due opzioni per il monitor: MM (monocromatica) e CM (a colori). L'esemplare in nostro possesso è accompagnato dal display MM, con una risoluzione massima di 720x348 punti in scala di grigi.

## GCE Vectrex (1982)

Nonostante il suo insuccesso commerciale, il Vectrex è diventato un piccolo oggetto di culto per le sue caratteristiche uniche: fu infatti l'unica console domestica a supportare esclusivamente giochi in grafica vettoriale.

Questa caratteristica limitava il parco software disponibile, ma al tempo stesso distingueva i suoi titoli della piattaforma dalla massa dei videogiochi "blocchettosi" dell'era 8-bit.

Il sistema veniva venduto in un singolare formato all-in-one verticale, che ricordava i primi arcade delle sale giochi.

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

# novembre



# dicembre



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

## Olivetti M21 (1984)

Concepito come versione da tavolo del popolare M24, fu il primo e unico sistema "trasportabile" dell'azienda di Ivrea.

Integrava un piccolo monitor CRT con fosfori ambra, una tastiera che si chiudeva sul frontale trasformandolo in una valigia, e una maniglia a scomparsa per facilitarne il trasporto.

Come per l'M24 uno dei punti di forza di questo sistema è il supporto a diversi sistemi operativi, tra cui MS-DOS, Olivetti PCOS, CP/M-86 e UCSD p-System.

## I MUSEI

Il "Museo Interattivo di Archeologia Informatica" (MIAI) di Rende 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 vent'anni; il materiale viene restaurato con cura e 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.

## MIAI

via C.B. Cavour, 4  
87036 Rende (CS)

## Musif

via Carnevale, 17  
96010 Palazzolo A. (SR)

<https://miai.musif.eu>



**CONCEPT:** Emiliano Russo, Francesco De Francesco  
**PHOTO:** Francesco De Francesco **DESIGN:** ECNM&Sons

© 2024 MIAI/Musif. **Alcuni diritti riservati.** Disponibile nei termini della licenza Creative Commons BY-NC-ND 4.0.

