Vicenza Retrocomputing & Retrogaming

COMPUTER CONSOLE E GIOCHI DA BAR STORICI

Cos'è il **Retrocomputing**?

Qualche definizione di appassionato di "retrocomputing", liberamente tratta dalle FAQ del newsgroup it.comp.retrocomputing:

"Noi compriamo questi oggetti non perchè realmente ci servono, ma per piacere. Esso piacere deriva, per qualche ragione dall'idea platonica o dalla forma aristotelica di computer: da ragazzi avevamo il nostro computerino, ci divertivamo un sacco, provavamo piacere ad utilizzarlo. Negli anni 80, poi, esistevano vere e proprie guerre di religione informatiche: distanti dall'idea di Unico Standard, ognuno di noi parteggiava per quel particolare home. Tuttavia nella nostra mente, divenuta adulta, il fanatismo è divenuto amore universale. L'Altro, nemico in gioventù diviene ora, con o senza l'onore delle armi, Alleato, partecipe, complice e membro di una grande famiglia."

"È un piacere acuto, diverso dal bibliofilo, perchè non siamo attratti dalle linee estetiche, ma anche animati dallo spirito di far rivivere, e riportare alla luce, frammenti del passato Informatico.
Siamo più simili agli Amanuensi, recuperiamo, proteggiamo e facciamo rivivere.
Il retrocomputing parla la lingua dell'intelletto, dell'ingegno,del cimento di ricercatori e di tutti quelli che ne hanno avuto a che fare. Diverse sono le vie del pensiero, diverse sono le piattaforme. Ora il computing parla la lingua dell'economia, della standardizzazione, dell'omologazione. Siamo gli archeologhi degli schemi mentali, non collezionisti."

"faccio del retrocomputing" perche' soffro di una strana forma di "saudade": ho nostalgia di cio' che non sono stato in grado di apprezzare a tempo debito e forse provo ancor più nostalgia per non aver seguito l'evoluzione delle macchine negli anni d'oro del personal computer dal 1978 al 90"

"Con la loro collaborativa ubbidienza e linearità, i vecchi computer sono degli amici con i quali si può parlare, e anche se magari alle volte sono un pò enigmatici, sicuramente sono molto lineari, sono più facili da capire, e non accadono quasi mai catastrofi inspiegabili e totalmente inaspettate."

1998: nasce **Vicenza Retrocomputing**.

L'evento "**Vicenza Retrocomputing**" nasce per volontà di un gruppo di appassionati vicentini. È un raduno di appassionati di storia dell'informatica e di collezionisti di computer, console e giochi da bar, un'occasione ideale per esporre i propri pezzi, ammirare quelli degli altri, scambiarsi materiale ed informazioni e persino portare le macchine rotte per tentare una riparazione collettiva. È la prima manifestazione del genere nata in Italia e raccoglie partecipanti da tutta la penisola.

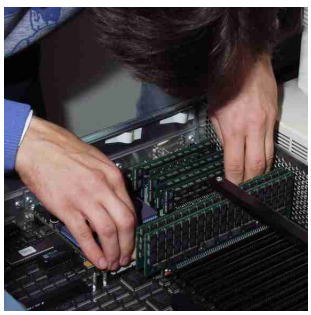
La manifestazione dedicata alla promozione della cultura del retrocomputing viene organizzata per la prima volta nel 1998 presso la sala comunale di via Maurisio. Pochi partecipanti, quasi tutti dal vicentino: I tempi non erano ancora maturi. Alcuni problemi con la sala per quanto riguarda il mobilio disponibile (scarsità di tavoli per esporre il materiale).

La seconda edizione di Vicenza Retrocomputing, tenutasi a Villa Lattes il 4 novembre 2000, grazie ai contatti ormai avviati con la comunità del retrocomputing italiano, ha avuto un successo decisamente superiore all'edizione precedente.

La terza edizione, sempre nella prestigiosa sede di Villa Lattes (9 febbraio 2002) avrebbe dovuto svolgersi nel 2001, ma per problemi legati alla prenotazione della sala è slittata all'anno successivo. Grande richiamo di appassionati da tutt'Italia.

La quarta edizione si è tenuta, come di consueto, a Villa Lattes il 19 ottobre 2002. Purtroppo un fastidiosissimo inconveniente (sovrapposizione di due manifestazioni) ha creato qualche difficoltà agli organizzatori, anche se la manifestazione si è svolta normalmente.

Alcune immagini delle precedenti edizioni di Vicenza Retrocomputing



1998 •Vicenza Retrocomputing prima edizione
11 ottobre 1998, presso la sala comunale di via Maurisio

2000 •Vicenza Retrocomputing seconda edizione
4 novembre 2000, presso Villa Lattes

2002 •Vicenza Retrocomputing terza edizione
9 febbraio 2002, presso Villa Lattes

2002 •Vicenza Retrocomputing quarta edizione
19 ottobre 2002, presso Villa Lattes

1998: nasce **Vicenza Retrocomputing**.

A partire dalla quinta edizione, il Vicenza Retrocomputing ha cambiato sede espositiva: l'evento si e' tenuto a Cavazzale di Monticello Conte Otto (VI), presso l'Aula Magna del Comune. Qualche problema con la portata dell'impianto elettrico, messo a dura prova dalla grande affluenza di espositori.

Sesta edizione: grazie all'ampio parcheggio ed alla garantita raggiungibilita' il Vicenza Retrocomputing conferma la sede di Cavazzale. Ottima affluenza di pubblico giunto da tutto il nord Italia.

La settima edizione si e' tenuta come ormai di consueto a Cavazzale: il sito, ormai collaudato, offre spazi generosi a tutti. Risolti anche i problemi elettrici che tanto afflissero le prime edizioni.
Come di consueto molti visitatori, nonostante la concomitanza di una mostra vicentina dedicata al retrocomputing targato Apple.

Il sito ufficiale di Vicenza Retrocomputing è: **http://retrocomputing.c3po.it/**

La nuova sede di Vicenza Retrocomputing

2003 •Vicenza Retrocomputing quinta edizione
23 novembre 2003, presso l'Aula Magna del Comune di Cavazzale a Monticello Conte Otto (VI)

2005 •Vicenza Retrocomputing sesta edizione
13 marzo 2005, presso l'Aula Magna del Comune di Cavazzale a Monticello Conte Otto (VI)

2006 •Vicenza Retrocomputing settima edizione
19 marzo 2006, presso l'Aula Magna del Comune di Cavazzale a Monticello Conte Otto (VI)

Galleria fotografica **Vicenza Retrocomputing.**

1998, prima edizione

Altre foto (in alta risoluzione) sono disponibili sul sito ufficiale del Vicenza Retrocomputing: **http://retrocomputing.c3po.it/**

Galleria fotografica **Vicenza Retrocomputing.**

2000, seconda edizione

Altre foto (in alta risoluzione) sono disponibili sul sito ufficiale del Vicenza Retrocomputing: **http://retrocomputing.c3po.it/**

Galleria fotografica **Vicenza Retrocomputing.**

2002, terza edizione

Da questa edizione, il Vicenza Retrocomputing è anche **Retrogaming**!
Altre foto (in alta risoluzione) sono disponibili sul sito ufficiale del Vicenza Retrocomputing: **http://retrocomputing.c3po.it/**

Vicenza Retrocomputing & Retrogaming

Galleria fotografica **Vicenza Retrocomputing.**

2002, quarta edizione

Continua l'esposizione gemellata dedicata al Retrogaming.
Altre foto (in alta risoluzione) sono disponibili sul sito ufficiale del Vicenza Retrocomputing: **http://retrocomputing.c3po.it/**

Galleria fotografica **Vicenza Retrocomputing.**

2003, quinta edizione

Ormai consolidata nella sede di Monticello C. Otto, la manifestazione ha un grande successo di pubblico.
Altre foto (in alta risoluzione) sono disponibili sul sito ufficiale del Vicenza Retrocomputing: **http://retrocomputing.c3po.it/**

Galleria fotografica **Vicenza Retrocomputing.**

2005, sesta edizione

Altre foto (in alta risoluzione) sono disponibili sul sito ufficiale del Vicenza Retrocomputing: **http://retrocomputing.c3po.it/**

Galleria fotografica **Vicenza Retrocomputing.**

2006, settima edizione

Altre foto (in alta risoluzione) sono disponibili sul sito ufficiale del Vicenza Retrocomputing: **http://retrocomputing.c3po.it/**

Hanno scritto di noi:

A villa Lattes "Retrocomputing", l'unica manifestazione in Italia dedicata all'archeologia informatica

Computer? Pezzi da museo

Tra i vecchi modelli c'è anche il primo Commodore

(g. p.) Sopra un tavolo c'è un Next, computer del 1983 creato da uno dei fondatori della Apple, nel quale furono fatti i primi esperimenti di world wide web. Su un altro tavolo c'è un Pet 2001, classe 1977, il primo computer della Commodore; da un'altra parte, un Apple II, dai contenuti assolutamente innovativi. Un altro tipo di Commodore, il Max Machine, è stato commercializzato solo in Giappone ed è una rarità. Ogni modello ha la sua storia, fatta di creatività, di ingegno, di prove e tentativi, di componenti rovinate e idee geniali, di ore dedicate a dare vita agli strumenti che hanno cambiato la faccia del mondo. "Vicenza Retrocomputing", ieri in villa Lattes, è l'unica manifestazione italiana dedicata all'archeologia informatica, espressione contraddittoria solo in apparenza. «Ci sono tecnologie, nate appena vent'anni fa, che rischiano di andare completamente perdute, perché si pensa che i computer vecchi siano buoni solo da discarica. Non è così: sono parte della nostra storia, e crediamo sia giusto conservarli e valorizzarli».

Michele Perini, di Brescia, è uno degli animatori della comunità del Retrocomputing italiano; comunità che nasce in internet, e non raccoglie più di 150 persone animate unicamente dalla passione. «Siamo collezionisti – spiega Perini, che possiede la più grande raccolta italiana di computer storici (230 modelli, più 1.400 riviste e 380 manuali) – ma non ci interessa il loro valore di mercato, che comunque è estremamente ridotto. Ci importa salvarli dall'umidità delle cantine, ripararli, farli funzionare di nuovo». Sono la testimonianza di un fermento pionieristico mai più raggiunto: negli anni ottanta furono sviluppati più di 450 diversi modelli di computer, un numero elevatissimo se si pensa all'omologazione pressoché totale di oggi. «Un appassionato ha detto: allora tutti i computer facevano qualcosa di diverso, oggi fanno tutti la stessa cosa».

La città natale di Federico Faggin l'inventore del chip è anche la "patria" dei collezionisti

È significativo che la retroinformatica abbia una delle sedi principali a Vicenza, città natale di quel Federico Faggin che nel 1971 inventò il microprocessore, una scheggia di silicio che aprì le porte al futuro. «Non siamo semplici nostalgici – aggiunge Perini – utilizziamo senza problemi le tecnologie più recenti. Ma gettare quei vecchi computer è un insulto all'intelligenza di quanti si sono affaticati per migliorare la vita di tutti».

Due momenti della mostra di computer a villa Lattes (Colorfoto Artigiana)

Hanno scritto di noi:

84

Computer, nuovi pezzi da museo. L'appeal nostalgico ed estetico dell'archeoinformatica

no quelli prodotti negli anni '70: il Pet Commodore, che ricorda le macchine dei vecchi telefilm di fantascienza, oppure lo Zx80 Sinclair, il primissimo microcomputer europeo, con un milionesimo della memoria di un computer di oggi. Quelli più rari, il costosissimo Lisa e l'Anniversary Macintosh. «Ma possedere uno dei 500 Apple 1 prodotti nel '76 informaticamente parlando è come avere un Picasso. Di valore inferiore, anche se difficili da trovare, sono gli Oric-1, i Dragon 64, i Tandy Trs-80, gli Olivetti Prodest». Esistono dei trend? «Adesso è il momento del Newton, il palmare anticipatore Apple uscito di produzione dieci anni fa», precisa Bragagnolo. Fossili elettronici talvolta salvati dalle discariche, da cercare su eBay o a raduni come "Vicenza retrocomputing" e "Varese retrocomputing", da conoscere sui siti come www.retro-it.org, da provare all'All about Apple museum di Quiliano,

A sinistra, dall'alto. Un manuale Apple. Un Apple Europlus e un Macintosh Plus (foto courtesy Marco Mioli) all' All about

VOGUE

ANTIQUES

Per aggiudicarsi un pezzo raro sono disposti a tutto, affrontare spese importanti, percorrere distanze considerevoli. l'orgoglio di possedere un esemplare unico (o quasi) non ha prezzo. Ma gli appassionati di archeoinformatica amano precisare che loro, a differenza dei collezionisti d'arte, possono perdere la testa solo per «oggetti vivi». E in più, c'è il gusto della sfida, quella di riuscire a mantenerli perfettamente funzionanti, e soprattutto all'altezza delle aspettative odierne. Animati da uno spirito nostalgico – in fondo, il vertiginoso sviluppo tecnologico "museizza" oggetti che fino a ieri facevano parte del nostro vissuto –, dal desiderio di far rivivere antiche schegge d'ingegno, non prescindono però dall'appeal estetico, dal design attraente: «Il vecchio pc assemblato dall'elettricista sotto casa non ha alcun valore collezionistico, ma uno Spectrum Sinclair tirato a lucido può fare degnissima figura come soprammobile in qualsiasi salotto postmoderno», spiega Lucio Bragagnolo, giornalista informatico e divulgatore. I calcolatori più affascinanti, infatti, so-

Savona, il più grande al mondo. Nato dalla comune passione per la mela iridata del suo fondatore, Alessio Ferraro, e del presidente, William Ghisolfo, e partito da un nucleo originario di calcolatori dismessi, il museo ripercorre trent'anni di storia del computer e, caso unico, tutto è accessibile, da provare e non solo da guardare. «Complessivamente, il mercato è in crescita, l'universo degli appassionati si allarga, a fronte di un volume d'affari relativamente basso», conclude Bragagnolo. «C'è una maggioranza silenziosa che possiede due o tre pezzi, tenuti con cura ma mostrati solo a parenti e amici, mentre pochi privilegiati hanno accesso alle sedi dei grandi produttori Apple, Ibm... Quindi, in questo caso, l'America è in Italia». *Barbara Amodasi*

Apple museum, (inf. www.allabout apple.com). Sopra. L'Imsai 8080, protagonista di "War games" (1983). Sotto. Il portatile Kaypro II (1982) a "Vicenza retrocomputing" (inf. http://retro computing.c3po.it). Sullo sfondo. Un'immagine dello spot firmato Ridley Scott con cui Apple nel 1984 presentava il primo Macintosh .