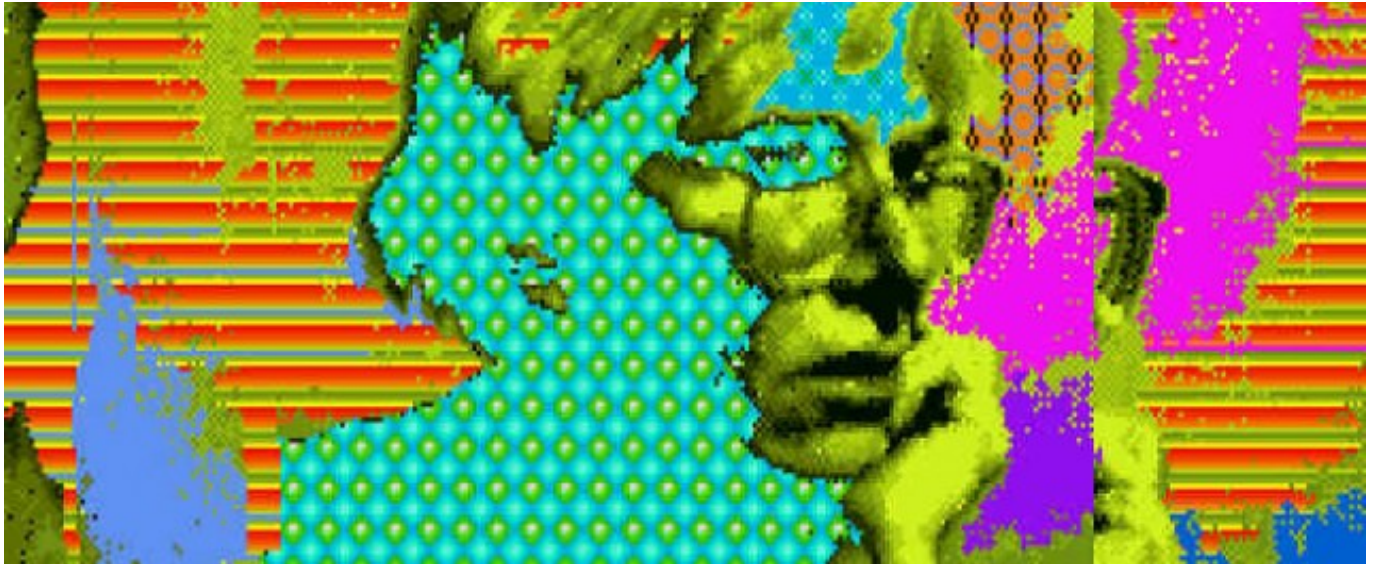


## Nuove su Amigo Andy...

Author : Redazione

Date : 26 aprile 2014



di Giovanni A. Cignoni

... o potremmo anche dire le sorprese che riserva l'archeologia sperimentale dell'informatica.

Avevamo già parlato di [Andy Warhol e l'Amiga](#). Come scusa avevamo usato la chiusura della mostra a Palazzo Blu. Questa volta invece c'è, fresca fresca, la notizia che a Pittsburgh, nell'ambito di una ricerca collaborazione fra l'Andy Warhol Museum e la Carnegie Mellon University, sono state scoperte una dozzina di opere inedite di Warhol realizzate con l'Amiga.

L'evento ha valore per gli storici dell'arte, attesta l'interesse dell'artista per il nuovo mezzo come anche la sua capacità di intuire e sperimentare. Alcuni dei disegni sono poi particolarmente rappresentativi – c'è anche una Campbell's.

La scoperta ha anche prodotto una buona dose di compiacimento ai numerosi fan dell'Amiga come ulteriore conferma delle impressionanti (per l'epoca) capacità della macchina e, casomai ce ne fosse stato bisogno, consolida la posizione dell'Amiga nella storia dell'informatica personale.

Infine, una terza lettura della notizia riguarda gli autori della scoperta e i metodi usati. Ed è quella che più ci fa piacere sottolineare..

Sono gli archeologi sperimentali dell'informatica della Carnegie Mellon. Archeologi perché cercano vecchi manufatti capaci di raccontarci la storia del passato. Sperimentali perché, lavorando su tecnologie perdute, per reinterpretarle devono andare per ipotesi da provare e confermare tramite esperimenti. Nel caso dei ritrovati disegni di Warhol, i vecchi manufatti sono i suoi dischetti e le opere che conservano, mentre perdute erano le tecnologie dei formati digitali con cui le immagini erano state salvate.

Sembra strano parlare di archeologia per l'informatica, una disciplina che appartiene alla storia recente. Ma la percezione del tempo è relativa alla velocità con cui scorre e per l'informatica le cose sono sempre andate dannatamente veloci. Tecnologie e formati diventano sorpassati in pochi anni e sono dimenticati. Notazioni e linguaggi cadono in disuso e rimangono lingue morte. Macchine e documentazione non fanno in tempo a diventare cimeli e vengono buttati. Recuperare i pezzi, reinterpretare le informazioni che celano, ricostruire le storie, sono davvero cose da archeologi.

Ci preme sottolineare questo aspetto della notizia perché facciamo le stesse cose (con le risorse della ricerca italiana) nel [progetto HMR](#), che poi è l'anima della ricerca storica che sta dietro agli allestimenti e alle attività sulla storia dell'informatica al Museo degli Strumenti per il Calcolo dell'Università di Pisa.

Quindi, con quel giusto mix di condivisione, rispetto e sana invidia, siamo felici di congratularci con i nostri [colleghi della CMU](#), con i quali condividiamo anche i riferimenti alla cultura hacker. Ma questa è un'altra storia...