

Comunicato Stampa

Sabato 12 – domenica 13 maggio

a bit of [hi]story

**MUSICA E SCRITTURA. COME L'INFORMATICA HA INFLUENZATO LA PRODUZIONE E
LA FRUIZIONE DI MUSICA E TESTI.**

PRESSO LOCALI EX-INCET IN VIA FRANCESCO CIGNA, 96/17D - TORINO

Torino, 14 marzo - “A bit of [hi]story” (www.abitofhistory.it), il festival dell'innovazione organizzato dall'associazione culturale **Museo Piemontese dell'Informatica** torna a Torino. L'evento, alla sua terza edizione, si terrà presso lo **Impact Hub Torino** in Barriera di Milano il **12 e 13 maggio** e coinvolgerà persone, aziende, istituzioni, speaker e startup in più di trenta attività.

Per Elia Bellussi, curatore dell'evento, “è evidente quanto sia sentito il bisogno della popolazione di nozioni in ambito digitale”.

L'informatica è una scienza che ha profondamente cambiato le nostre abitudini ed è una grande opportunità per il nostro futuro. Bisogna conoscerne, però, il passato, per comprendere il presente e immaginare il futuro. Non possiamo rimanere fermi al mero utilizzo passivo degli strumenti che essa ci mette a disposizione.

“Vediamo ogni giorno imporsi nuove tecnologie – spiega Elia Bellussi, fondatore e presidente del Museo Piemontese dell'Informatica – ma stiamo perdendo di vista quale impatto esse abbiano sulla società. Con “A bit of [hi]story”, vogliamo dare uno strumento per poter comprendere e per poter gestire correttamente questo cambiamento. Con “A bit of [hi]story” contribuiremo, in particolare, a rendere partecipi le nuove generazioni, i cosiddetti nativi digitali, in modo che possano essere fruitori consapevoli”.

Il tema

Ogni anno l'evento è legato ad un tema particolare. Il primo anno era strettamente legato al passaggio epocale dell'informatica da scienza per eletti a scienza per tutti; il secondo anno si è focalizzata l'attenzione alle influenze della stessa in ambito artistico, con la partecipazione di licei artistici e gallerie d'arte.

Quest'anno, l'evento, avrà come tema "Musica e scrittura. Come l'informatica ha influenzato la produzione e la fruizione di musica e testi."

Vediamo che sempre più spesso l'informatica influenza anche una pratica come quella di produrre testi o musica: non solo sempre più persone usano il proprio cellulare o tablet o e-reader ma siamo passati dalle macchine di Gutenberg ai word processor, ai software di impaginazione alle intelligenze artificiali che producono proprio i testi.

Stessa sorte la si è avuta in ambito musicale. I computer hanno aiutato molti compositori a trovare nuove vie per trasformare i loro pensieri in musica e, anche qui, l'intelligenza artificiale viene usata, in via sperimentale, per produrre musica. Abbiamo poi, servizi online che rendono disponibile la fruizione in streaming e che suggeriscono possibili scelte in base ai brani ascoltati.

Insomma, il futuro ci riserverà ancora molte sorprese in questi ambiti.

L'adesione ad altri eventi

Il tema di quest'anno ha reso l'evento strettamente legato al Salone Internazionale del Libro tanto che "A bit of [hi]story" è entrato a far parte degli eventi del **Salone OFF**.

Viene mantenuta l'adesione alle **Settimane della Scienza**, organizzate da CentroScienza Onlus, ente con cui il Museo Piemontese dell'Informatica collabora da tempo.

Altra novità, invece, si ha con l'adesione all'**Arduino Day**, evento dedicato alla famosissima scheda inventata da Massimo Banzi e per il quale evento è stata avviata una collaborazione con il **Linux e Arduino User Group di Pinerolo**, l'**Arduino User Group di Torino** e **FabLab Torino**. Per Davide Gomba, tra gli organizzatori della sezione su Arduino, "da tanti anni festeggiamo Arduino Day insieme, farlo all'interno di un evento più grande come a bit of history é una grandissima opportunità per unire le forze e fare networking".

L'esposizione

Agli albori della rivoluzione informatica di massa, tra gli anni '70 ed '80, ogni modello di personal computer era un oggetto particolare con pregi e difetti. I primi appassionati erano esperti di elettronica in grado di costruire il proprio elaboratore e avevano la competenza tecnica necessaria per interfacciarsi con questa nuova realtà, il Personal Computer.

Fino agli anni '90, il PC assemblato è rimasto un hobby per appassionati ed esperti; oggi, invece, i computer sono in gran parte simili tra loro, l'“architettura” tecnica è ormai standard, a partire dai tablet fino ai supercomputer. Questa omologazione sta spingendo un numero di persone sempre maggiore a interessarsi ai “vecchi computer”. Esiste un vasto “movimento” di appassionati che si cimentano nel recupero e nel restauro di hardware ultratrentennale, con conseguente fiorire di mostre-mercato.

Il meglio delle collezioni di computer storici da tutta Italia e non solo: non si tratta di una mostra statica ma di un'occasione per toccare e utilizzare computer, console da gioco e altro materiale fornito da amatori e associazioni. L'esposizione sarà anche l'occasione d'incontro tra vecchi e nuovi appassionati.

Ospiti d'onore, con una propria esposizione, saranno il **Musée Bolo di Losanna** e il **Museo Peek&Poke di Fiume**.

In parallelo verrà dato risalto, esponendoli, a progetti di studenti, scuole, università, startup e aziende che presenteranno prodotti ed elaborati.

Le conferenze

Relatori di fama nazionale e internazionale presenteranno interventi su molteplici argomenti dalla storia dell'informatica, all'imprenditoria del videogioco, alla cultura digitale in generale. Tra gli altri, **Yves Bolognini** (Musée Bolo di Losanna), **Svetozar Nilovic** (Peek&Poke Museum di Fiume) e **Marc Weber** (Computer History Museum di Mountain View) parleranno di museologia dell'informatica e del positivo impatto sul territorio; **Floriana Ferrara**, membro del **Team per la Trasformazione Digitale del Consiglio dei Ministri** illustrerà novità in ambito pubblica amministrazione con rimandi ai progetti di inclusione per ragazze; **Emilio Cozzi**, giornalista di **Wired** e **Il Sole 24 Ore** ci parlerà di industria dei videogiochi e di quanto essa sia importante anche per la ricerca, **Francesca Anzalone**, esperta di comunicazione e digitale ci farà riflettere sulle contaminazioni tra informatica, musica e scrittura. **Riccardo Sinigaglia**, docente del **Conservatorio di Milano** e produttore musicale, ci parlerà dell'influenza della tecnologia nella composizione e produzione.

I laboratori

Le nuove generazioni, da subito a contatto con smartphone e device intelligenti sanno usare quanto li circonda ma non hanno coscienza di ciò. Per queste due giornate abbiamo pensato a un fitto programma con laboratori di avvicinamento all'informatica, di coding e di robotica. Iniziamo, sabato mattina con due laboratori, uno di elettronica (a cura di esperti di AICA) e uno di videoproduzione (a cura di Rec-TV che presenterà un suo kit), si continua il pomeriggio con il **CoderDojo**, un movimento senza scopo di lucro, il cui intento è l'apprendimento del **pensiero computazionale** e il **problem solving** anche per i più piccoli. Nel concreto, i nostri CoderDojo sono dei laboratori gratuiti di tre ore durante i quali, bambini e ragazzi, apprendono nozioni basilari di informatica grazie a CS Unplugged, ovvero attività

didattiche sperimentali con cui utilizzeranno carte, corde, pastelli e tanta attività fisica e grazie a Scratch, un programma che consentirà loro di creare i primi programmi e videogiochi. In questo caso le ragazze e i ragazzi si cimenteranno nella riproduzione di un videogioco degli anni ottanta del secolo scorso.

La domenica, invece, viene dedicata alla robotica con laboratori per la realizzazione di robot con componenti riciclate e con un laboratorio organizzato da **Comau** che presenterà il suo nuovo robot **e.Do**.

Eventi speciali d'intrattenimento

La sera del sabato si terrà una racconta fondi per cui abbiamo organizzato un DJ set con musica elettronica a 8 bit e gestito da **Fabio "Kenobit" Bortolotti**, famoso dj dell'area milanese che ha lavorato per molte radio, anche a livello nazionale, e che è andato in tournée in tutta Europa.

Per partecipare alle attività di "a bit of [hi]story" a ingresso limitato, ci si può iscrivere. Scoprite come visitando il sito: www.abitofhistory.it

L'iniziativa "a bit of [hi]story" del 2018 è organizzato dal **Museo Piemontese dell'Informatica**. L'evento ha ottenuto il patrocinio della **Regione Piemonte**, **Città Metropolitana di Torino**, **Città di Torino**, **ANCI**, **Associazione Italiana per l'informatica e il Calcolo Automatico – AICA**, **Istituto per le Applicazioni del Calcolo del Comitato Nazionale delle Ricerche e Dipartimento di Informatica dell'Università di Torino**. Partner dell'evento sono **Gruppo Consoft**, **Event Horizon**, **Sunnyvale**, **Synchroweb** e **Synesthesia**. Media partner sono: **ChimeraRevo**, **HTML.it**, **Italia Notizie**, **Lega Nerd**, **Mole24**, **Mondo Japan**, **Need For Nerd**, **Quotidiano Piemontese**, **Turismo Torino e Provincia**, **ZeroMag**.

Ufficio stampa "a bit of [hi]story"
Elia Bellussi – 3336892117
info@mupin.it