

INSERT

COIN

Retrogaming

2011

Copia n.

PLAYER 1

- DEPOSIT QUARTER
- BALL WILL SERVE AUTOMATICALLY
- AVOID MISSING BALL FOR HIGH SCORE



# Giornale

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
27	28	29	30	31	<b>1</b>	<b>2</b>
3	4	5	<b>6</b>	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

## ATARI VCS

Nei primi anni della sua commercializzazione, l'Atari 2600 era pubblicizzato come Atari Video Computer System. Il nome Atari 2600 venne utilizzato solo a partire dal 1982, quando fu presentata la console Atari 5200.

Fu la prima piattaforma videoludica di successo: ne vennero venduti circa trenta milioni di esemplari.



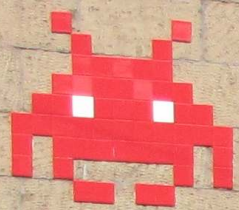
# Febbraio

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
31	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	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13

## SPACE INVADERS

Capostipite degli spara-e-fuggi, Space Invaders è stato il primo videogioco con diffusione gigantesca e il primo a sfruttare realmente il mezzo senza rifarsi ad antichi passatempi come il ping pong, il flipper o l'hockey.

Gli alieni da fantascienza di Space Invaders sono stati i primi personaggi animati in un gioco Arcade.



# Marzo

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
28	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	5	6	7	8	9	10

## INVADER

Dalla fine del secolo scorso, gli alieni invasero le strade del mondo reale sotto forma di colorati mosaici pop. Partendo da Parigi, l'artista noto come "Invader" ha realizzato un progetto di street art che in pochi anni ha coinvolto diversi paesi di tutti i continenti.

Il progetto è tuttora in corso, lo sbarco alieno continua.



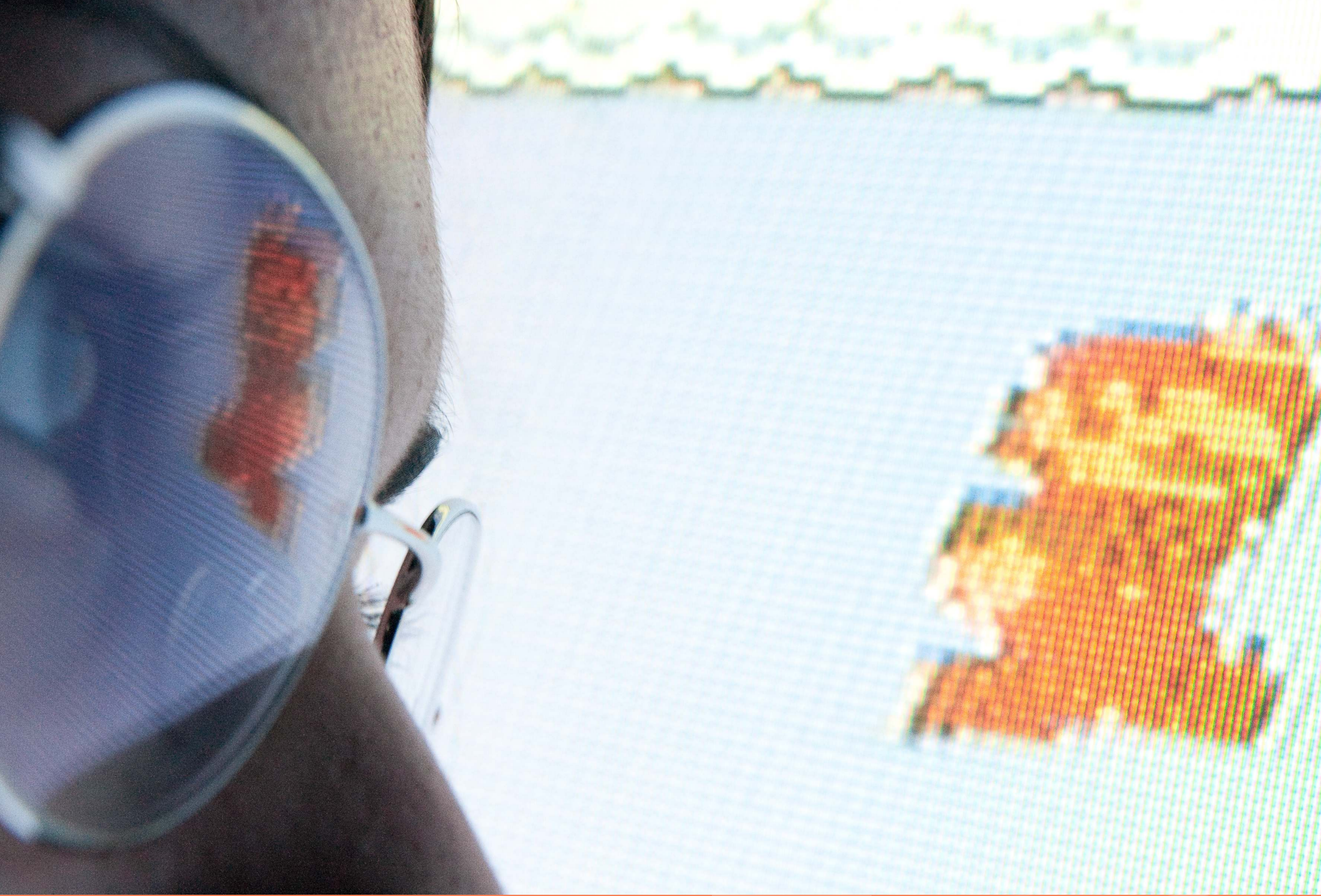
# Aprile

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
28	29	30	31	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	6	7	8

## NINTENDO NES

Inizialmente denominata "Famicom", la console venne presentata nel 1985 al Consumer Electronics Show di Chicago con un design rinnovato e con un nuovo nome per il mercato americano: "Nintendo Entertainment System".

Il prezzo era di 199,99\$ con due controller e Super Mario Bros.



# Maggio

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
25	26	27	28	29	30	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>
<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>
<b>30</b>	<b>31</b>	1	2	3	4	5

## SUPER MARIO BROS.

Ideato da Shigeru Miyamoto, il videogioco platform per eccellenza fu pubblicato dalla Nintendo in Giappone nel 1985.

L'obiettivo del gioco è di attraversare i tanti mondi del Mushroom Kingdom, eliminare il malvagio Bowser e le sue truppe e salvare la Principessa Peach. Il principale metodo per eliminare i nemici è saltarci sopra.



# Giugno

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
30	31	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	6	7	8	9	10

## SUPER MARIO CLOUDS

"Super Mario Clouds" è un'opera del 2002, realizzata dall'artista Cory Arcangel.

Partendo da una cartuccia del più celebre dei videogiochi Nintendo ed intervenendo direttamente sul supporto, Arcangel rimuove pezzo per pezzo tutti gli elementi del gioco, lasciando solamente le nuvole che scorrono in un astratto movimento Zen.



# Loglio

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
27	28	29	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	4	5	6	7

## COMMODORE 64C

Il Commodore 64 è stato il computer più venduto della storia. Nel 1986 la Commodore ne annunciò l'ultimo modello, il 64C.

Sostanzialmente identico al suo predecessore, il 64C si presentava con un aspetto rinnovato, simile al C128 e più in linea con il design dell'epoca. Sotto il cofano, il 64C includeva una nuova versione dei chip SID, VIC e I/O.





# Agosto

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
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
5	6	7	8	9	10	11

## L'ALBA DELLA "PIRATERIA"

Il C64 era anche la piattaforma videoludica più diffusa tra i teenagers degli anni '80. A differenza delle console, sul C64 il software veniva distribuito su supporto magnetico: nastri e floppy. La facilità con la quale si poteva copiare e scambiare un gioco fu senz'altro uno dei motivi del successo della piattaforma.

Chi non ha mai copiato scagli il primo floppy.



# Settembre

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
29	30	31	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	6	7	8	9

## MICROMUSIC

I vecchi C64 sono risorti come protagonisti di un nuovo genere musicale, chiamato "Micromusic".

Il genere ha per paradigma estetico il suono ad 8-bit ed i loop ossessivi tipici dei primi videogiochi. I micromusicisti spingono al massimo il chip sonoro SID del Commodore 64, talvolta intervenendo fisicamente sui circuiti.



# Ottobre

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
26	27	28	29	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	4	5	6

## PING-O-TRONIC

Ennesimo clone del Pong, il "Ping-O-Tronic" di Zanussi/Seleco è probabilmente la prima console giochi italiana.

Tutti i modelli, commercializzati a partire dalla fine del 1974, si basano su un chip della General Instruments che gestisce tre giochi: "Tennis", "Squash" e "Automatic": rispettivamente per due, uno e... zero giocatori.



# Novembre

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
31	<b>1</b>	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>
21	22	23	24	25	26	<b>27</b>
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

## PONG

E' il padre di tutti i giochi da sala. Aveva solo due istruzioni: "infilare la moneta" e "per un punteggio alto evita di mancare la palla".

Pong è un gioco monolitico, e nel 1972 i curiosi nei bar reagivano come le scimmie di "2001 Odissea nello Spazio".

Così nacque la rivoluzione Arcade.



# Dicembre

## BLINKENLIGHTS PONG

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
28	29	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	4	5	6	7	8

Project Blinkenlights è l'installazione luminosa allestita con l'edificio "Haus des Lehrers" ad Alexanderplatz, Berlino. Nel 2001 il Chaos Computer Club ha trasformato le finestre del palazzo in un grande monitor monocromatico.

Telefonando allo 0190-987654 era possibile giocare a Pong sulla facciata della Haus usando i tasti del cellulare.

## L'ASSOCIAZIONE

L'Associazione Culturale "**Verde Binario**" nasce il 19 Dicembre 2002, in una soleggiata mattina invernale. Il nome e lo scopo costitutivo dell'associazione sono ispirati da due principali motivazioni:

*Verde*, per il desiderio di stravolgere il rapporto dell'uomo con la natura. Attraverso la comunicazione culturale e ambientale, Verde Binario promuove l'innovazione tecnologica nell'ottica di una globalizzazione umana e solidale.

*Binario*, come la più piccola unità di informazione (il bit) su un computer. Il calcolatore elettronico rappresenta più di ogni altra innovazione tecnologica la recente storia dell'umanità. L'attenzione di Verde Binario è rivolta allo studio dell'evoluzione dei computer e al recupero, ripristino e riuso del materiale hardware considerato obsoleto.

Verde Binario si trova a Cosenza, in via V. Accattatis n. 4  
e su internet all'URL <http://www.verdebinario.org>

## IL CALENDARIO

A partire dal 2009, abbiamo iniziato a produrre dei calendari a tema sul mondo dell'informatica e della tecnologia. Il Calendario "**INSERT COIN - Retrogaming 2011**" è dedicato ai giochi elettronici.

La mutazione antropologica in corso dai 40 anni dell'era informatica ha cristallizzato nella mente umana nuove e blocchettose forme archetipiche.

Il codice di Space Invaders, Super Mario, Pong, e di tutti gli altri protagonisti della stagione d'oro del videogame è definitivamente evaso dalle cartucce e dai supporti magnetici...

*Il calendario è per Verde Binario anche una forma di autofinanziamento.*

**Aiutaci a pagare l'affitto!  
...INSERISCI MONETA!!!**

## IL MUSEO

Il nostro progetto "**Museo Interattivo di Archeologia Informatica**" è una esposizione permanente di calcolatori storici. La missione del museo è quella di preservare i manufatti e le storie dell'era dell'informazione per le generazioni future attraverso lo studio, il restauro e l'esperienza diretta dei reperti tecnologici.

*I visitatori sono incoraggiati a interagire con tutte le apparecchiature funzionanti, utilizzando sistemi operativi esotici, antichi videogiochi e interfacce retrò.*

La mostra include numerose macchine: dai grandi VAX ai primi personal computer Apple e Olivetti, workstation UNIX, vecchi cloni IBM e console giochi.

Il museo è attualmente ospitato presso la nostra sede,  
ed è visitabile su prenotazione, scrivendo a [museo@verdebinario.org](mailto:museo@verdebinario.org).

## CREDITS

**Concept e Progetto Grafico:** Dario Della Rossa, Francesco De Francesco, Emiliano Russo

**Impaginazione e Stampa:** Emiliano Russo, Enrico Miceli

**Fotografie:** Irene De Franco (Copertina), Francesco De Francesco (Gennaio, Febbraio, Aprile, Luglio, Agosto, Ottobre, Novembre, Retrocopertina) - Marco Ascrizzi (Maggio), Giancarlo Uccella (Settembre), Denis Gradel (Marzo), Thomas Fiedler (Dicembre)

**Modell\*:** Emiliano Russo (Febbraio, Novembre) - Sconosciuto con Cane (Marzo) - Rosangela Scandale (Maggio) - Francesco De Francesco (Agosto, Novembre) - Valeria Vito aka PCNA (Settembre)

**Links:** Denis Gradel <http://www.flickr.com/photos/tofz4u/>, Invader <http://space-invaders.com>, PCNA <http://www.pcna.it>, Thomas Fiedler <http://www.flickr.com/photos/fidel/>, Project Blinkenlights <http://blinkenlights.net>

*La presente opera è realizzata in proprio ed è pubblicata sotto la licenza Creative Commons BY-NC-ND 2.5 ©©©©*

