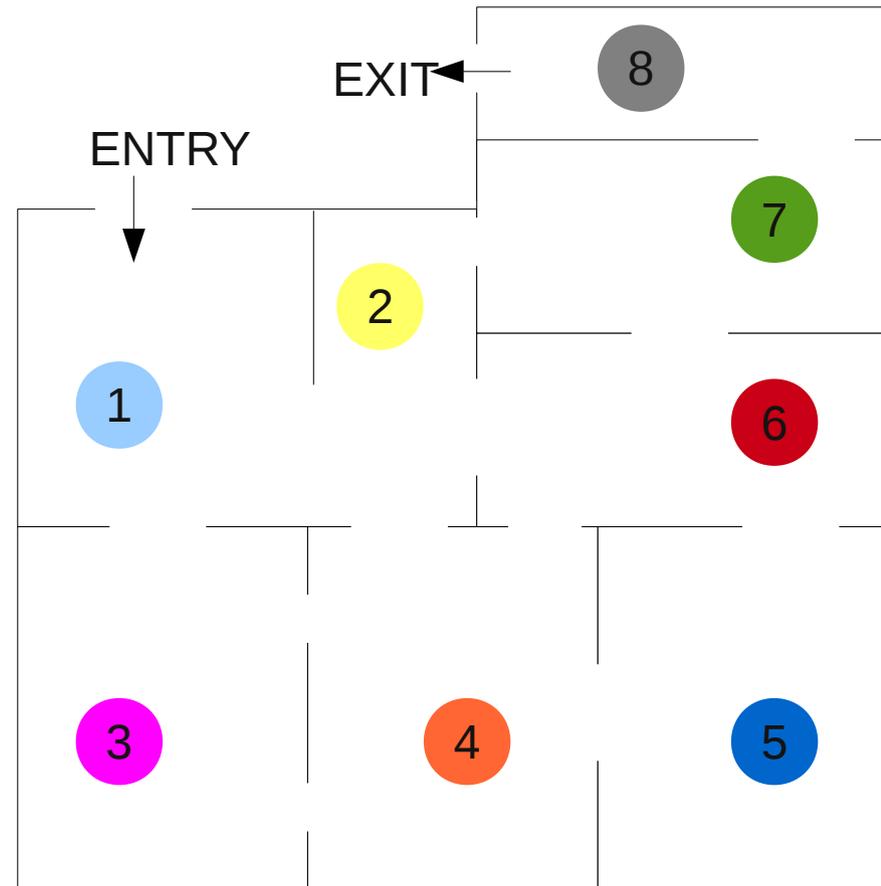


Per un Museo del Codice Sorgente

- 1 Concetti
- 2 Contesti
- 3 Attori
- 4 Linguaggi
- 5 Stili
- 6 Poetica
- 7 Interfacce
- 8 Shop - Bar



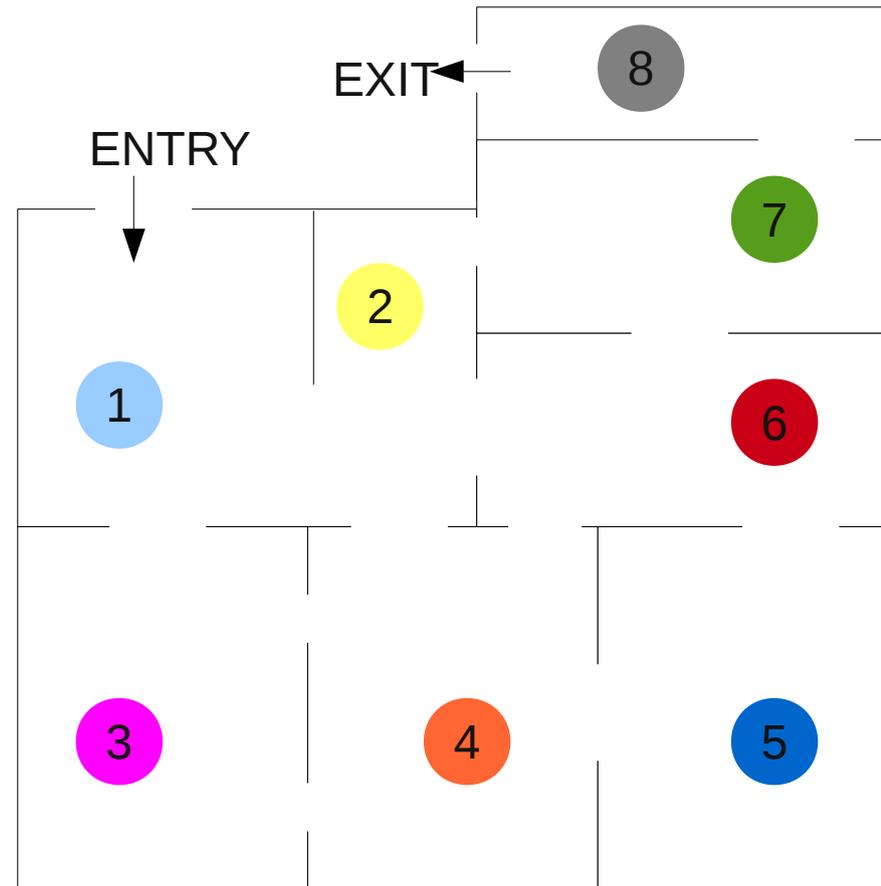
Potrebbe essere definito il primo museo non dell'hardware, ma del software.

Museo inteso come **spazio di conservazione e/o catalogazione** (il backend del museo), ma anche come **spazio di continua riorganizzazione**, di didattica, di ripensamento e riproposizione in termini nuovi (frontend).

Il visitatore che è entrato con l'aspettativa di trovarsi davanti serie di simboli e numeri, deve passare attraverso una sorpresa dopo l'altra e uscire con il bisogno di ripensare le sue categorie relative al codice sorgente e all'attività della programmazione.

Attività umanistica o scientifica?
Processo Meccanico o Estetico?

E' un museo dedicato sia agli utenti che non sanno nulla di programmazione, sia ai programmatori. Si può pensare anche a due percorsi distinti, marcati visibilmente, dedicati alle due tipologie



Le Stanze

- 1 Concetti
- 2 Contesti
- 3 Attori
- 4 Linguaggi
- 5 Stili
- 6 Poetica
- 7 Interfacce

Con riferimento alle stanze delle poesie rinascimentali il concetto di stanza contiene tre diverse dimensioni:

l'ambiente in cui il poeta si ritira per creare, lo **spazio** della dinamica **interiore** da cui la parola poetica scaturisce, la **forma** che essa assume traducendosi in scrittura.

Le Stanze sono dunque i contesti di lavoro reali ma anche i luoghi mentali dove il programmatore/autore immagina i suoi testi.

Sono Stanze Espositive in cui su diversi supporti (pannelli, proiezioni, schermi multimediali, audio...) vengono rappresentati estratti di sorgenti, schede informative, foto d'epoca, grafici o filmati.

Stanze come ipertesti. quando necessario, o utile, gli oggetti esposti portano l'indicazione di "link" ad altri oggetti in altre Stanze.

1

Concetti

Questa stanza introduce i concetti chiave; utilizza un linguaggio visivo, iconico.

Deve trattare alcuni punti chiave:

- cos'è un pro/gramma
- programmi come testi, come storie narrate
- indicatori sociolinguistici
- ...

Concetti chiave per non addetti:

- generazioni di linguaggi (1G- 5GL)
- diversi modelli di linguaggio (imperativo, funzionale, orientato agli oggetti, dichiarativo)
- interpretazione o compilazione, etc
- la manutenzione del codice sorgente
- I linguaggi artificiali come: linguaggi immaginari, linguaggi ausiliari, linguaggi filosofici

Sintesi di alto livello:

- numero di linguaggi creati e usati e loro crescita nel tempo
- il movimento del free software e dell'open source
- numero di codici sorgenti rilasciati e disponibili

2

Contesti

E' una stanza particolare, riproduce un tipico luogo di lavoro del programmatore: il tavolo, i monitor, i libri, la luce ... ma anche gli strumenti virtuali: gli editor, i forum di autoaiuto e i siti di Documentazione.

Vengono rappresentati anche fatti numerici: quanto può essere lungo il codice di un programma che un programmatore tiene sotto controllo, quanti linguaggi in media conosce un programmatore, quando comincia ad imparare, per quanti anni riesce a lavorare...

Un'altra sottosezione contiene brani tratti da commenti o post in forum scritti da programmatori.

Questo deve essere uno spazio vissuto, dal quale si può accedere ad un "guestbook" (moderato, sul sito web dell'esposizione) per permettere ai visitatori di lasciare la propria esperienza, accrescendo così le informazioni catalogate dal museo.

3

Attori

Da Ada Lovelace Byron a Larry Wall, questa stanza contiene le espone informazioni sulle persone che hanno contribuito a fare la storia del codice sorgente, inventando linguaggi (Backus, Wirth, Wall, ...), algoritmi (Hoare, ...), programmi (Brickin, Stallman, Torvalds, ...)

Per ognuna una scheda, una foto, con informazioni non solo relative al lato professionale, ma anche l'avita, le curiosità.

L'obiettivo è mostrare persone a tutto tondo, che mettono tutta la propria personalità nel proprio lavoro di creatori di artefatti digitali.

Una sottosezione è dedicata a personaggi che hanno creato dei punti di svolta, o di intersezione:

- Gottfried Willhelm Leibniz e altri autori di lingue filosofiche
- Noel Arnaud (OuLiPo: ALGOL poem)
- ...

La lista mantenuta presso l'università di Ginevra (lang-list.txt) contiene 2350 linguaggi.

Sarebbe però possibile presentare differenti descrizioni generali dei linguaggi di programmazione, sotto forma di mappe (es. O'Reilly) o tabelle riassuntive (http://it.wikipedia.org/wiki/Elenco_di_lingue_parlate_nel_mondo):

- per data di invenzione
- per luogo di invenzione
- per filiazione
- per ambiti d'uso
- per frequenza di uso
- ...

4

Linguaggi

Per ogni linguaggio, una scheda con le informazioni principali, un esempio di codice (es. `99_bottles` o `hello_world`).

Speciali sezioni sono dedicate ad alcune particolari categorie di linguaggi:

- linguaggi esoterici (brainfuck, Intercal, LOLCODE, Chef, ...)
- linguaggi nazionali (GOST, AMMORIA, Fjolnir...)
- linguaggi artistici (Piet)
- linguaggi senza parentesi e aperti (PERL)

e ad alcuni fatti significativi:

- rapporto tra lingua dei programmatori e lessico dei linguaggi, nel tempo
- linguaggi più insegnati
- ...

5

Stili

Come i linguaggi hanno una storia, così gli stili di programmazione, a volte strettamente legati ad essi ma a volte indipendenti.

Il museo può presentare ad esempio la programmazione strutturata (Wirth, Dijkstra, Warner, Jackson) e quella a oggetti (Dijkstra).

Vengono mostrati alcuni standard di scrittura nei diversi linguaggi.

Una sezione importante è quella dedicata al Literate Programming di Donald Knuth

Questa stanza è dedicata ad un periodo particolare, intorno agli anni '90, in cui diversi artisti/programmatore si sono cimentati con la scrittura di veri e propri componimenti poetici scritti in un linguaggio di programmazione, solitamente il PERL

Si possono esporre esempi di queste opere (Wall, Hopkins) in maniera fantasiosa in modo da recuperare gli aspetti tipografici (contestuali) della fruizione della poesia.

6

Poetica

Una sottosezione potrebbe essere dedicata alla formattazione del codice, all'applicazione dell'ASCII art al codice sorgente, come in alcuni esempi tratti dalle competizioni di obfuscated coding.

Un'altra sottosezione è dedicata all'estetica dei virus (Jaromil). Potrebbe essere carino uscire dall'esposizione con una copia cartacea di una di queste opere.

In questa stanza possono essere inventate e mostrare rappresentazioni alternative, aumentate, multimediali, del codice sorgente, al di là di quelle standard usate dai programmatori per scrivere e leggere il codice.

Verranno esposte versioni:

- sonore: esecuzioni vocali, rappresentazioni audio (es. LYCAY)
- grafiche non alfabetiche: disegno del codice
- grafico-alfabetiche: uso degli accorgimenti tipografici per evidenziare parti o categorie diverse, come negli editor di codice
- alfabetiche non lineari: circolari, tridimensionali
- alfabetiche non statiche: testina in movimento
- dinamiche: rappresentazioni basate sull'interazione con l'utente

7

Interfacce

Per un Museo del Codice Sorgente

Stefano Penge - steve@lynxlab.com

8

Shop - Bar

Copyright Stefano Penge 2010 CC BY-NC-SA