



**LA GRANDE STORIA DEL C64
CONTINUA CON...**



HCK
RETROCOMPUTER



THE HOME COMPUTER WARS!

GLI HOME COMPUTERS DEI PRIMI ANNI OTTANTA

**IN MOSTRA LE GRANDI LEGGENDE
DELL'INFORMATICA ANNI OTTANTA:
I PROTAGONISTI DELLE
HOME COMPUTER WARS!**

**PEZZI STORICI DELLA COLLEZIONE DI
LUCA PAPINUTTI IN UNA MOSTRA TEMATICA
DI GRANDE INTERESSE INCENTRATA
SUI CONCORRENTI DEL COMMODORE C64**

BERTIOLO (UD)

9-10-16-17-23-24 MARZO 2013

SABATO dalle 20:00 alle 23:00

DOMENICA dalle 10:00 alle 20:00

e aperture su richiesta per appuntamento

hckretro.com - hck.retro@gmail.com

**COMMODORE C64 - COMMODORE VIC20
SINCLAIR SPECTRUM - MSX
APPLE II - ATARI 800
TEXAS INSTRUMENT T199
SINCLAIR ZX81 - AMSTRAD CPC464
COMMODORE C128 - COMMODORE 16
OLIVETTI PC128S - PHILIPS V8020
ACORN ATOM - ACORN BBC
DRAGON 32 - MATTEL AQUARIUS
TA ALPHATRONIC PC
JUPITER ACE - ORIC 1**

...

**EMULATORI PER PC
PERIFERICHE
SOFTWARE E POSSIBILITA'
DI UTILIZZO DELLE MACCHINE**

LA GRANDE STORIA DEL C64 CONTINUA CON...

Dalla metà degli anni Settanta, in seguito ad una sempre più larga diffusione dei microprocessori e loro corrispondente abbassamento dei prezzi, si assiste alla diffusione dei microcomputer e possono essere individuate almeno tre fasi in cui questo fenomeno si manifesta. Si tratta di fasi temporali che nei diversi paesi si sovrappongono, ma restando sostanzialmente distinte.

In un primo momento, quello pionieristico a partire dal 1975, gli appassionati costruiscono intorno ai microchip di uso generale dei computer per uso individuale. Si tratta di macchine artigianali dalle forme e dagli usi improbabili; spesso costruite con il sogno di vedere "un computer in ogni casa", porteranno come prodotto commercialmente più maturo, ai kit per l'autocostruzione da parte di appassionati di elettronica.

Una fase successiva (dal 1978) vede la messa a punto di computers veri e propri, dotati di tutti i loro componenti costruttivi (tastiera, video, memorie, stampanti) e di utili funzionalità (potrebbero apparire incredibilmente limitate al giudizio attuale) che potevano essere proposte per utilizzi professionali, anche a causa di un prezzo piuttosto elevato: a produrle sono alcuni aziende importanti del settore, ovvero altre "convertite" nell'intravedere un nuovo settore di business e una buona quantità di imprenditori completamente nuovi, a volte improvvisati.

Una terza fase si ha a partire dai primi anni Ottanta e corrisponde ad una maggiore differenziazione dell'offerta anche attraverso la definizione di nuove categorie commerciali per fasce di prodotti (professionali, commerciali, personali e casalinghi): questa rappresenta veramente la "massificazione" del fenomeno informatico. Ciò non avviene nelle forme liberatorie sognate dagli "hackers" (hippy ritardatari della West Coast) che hanno farcito di sogni la prima fase, ma piuttosto nei termini più rampanti del liberismo, ben rappresentato dal fenomeno in voga al tempo: gli "yuppies"; come fenomeno commerciale i computers personali e casalinghi conquistano le copertine di riviste di ogni genere.

Il culmine di questa terza fase si configura in quelle che Michael Tomczyk definisce nel suo libro le "Home Computer Wars". Il periodo temporale corrisponde precisamente agli anni dal 1981 al 1984 ed è caratterizzato soprattutto dalla comparsa sul mercato di una vera miriade di aziende più o meno grandi che cercano di imporre un proprio prodotto nella speranza di sgominare tutti gli altri e diventare azienda leader. IBM, con il Model 5150, definisce idealmente (e poi, di fatto, anche praticamente) quello che dovrebbe essere il computer per uso personale secondo gli standard professionali prima rappresentati dalle macchine CP/M. Nello stesso momento è anche chiaro che esiste una fascia di prodotti ancora più bassa che deve consentire a "chiunque" di poter utilizzare un computer per uso personale: sia questo un ragazzino esperto di videogame, un nerds adolescente, un adulto trafficone appassionato di elettronica... ma, più che altro secondo il marketing molto esplicito del tempo, anche un padre di famiglia, una casalinga e professionisti di ogni genere.

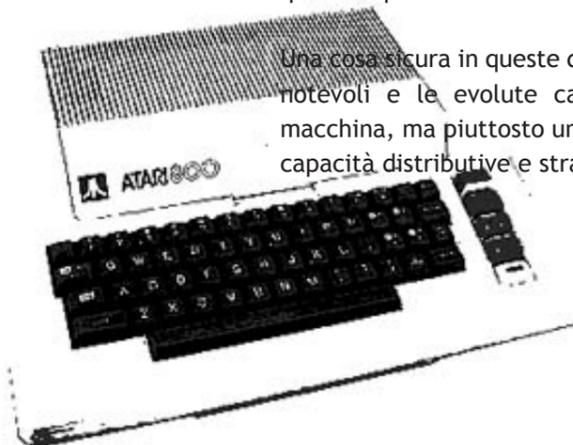
Il fenomeno si contraddistingue, dunque, per la varietà di proposte, la presenza di innumerevoli meteore, il brevissimo affermarsi e la repentina caduta di un grande numero di aziende e ancor più grande quantità di prodotti originali e a volte stravaganti. Si tratta anche di tentativi azzardati, costruiti su supposizioni e senza precise analisi di mercato, che vogliono definire una intera classe di prodotti nella speranza che qualche loro caratteristica particolare o una visione originale possa rivelarsi il grimaldello con cui sbancare il mercato.

Pochissime, per certi aspetti forse nessuna, tra quelle aziende sono sopravvissute a questa guerra, clamorosamente nemmeno quelle che meglio si affermarono riuscirono a intraprendere delle scelte strategiche che gli permettessero di rimanere in piedi a lungo: praticamente tutti i piccoli scomparirono al massimo entro l'inizio del decennio successivo. Impossibile determinare distintamente quali siano stati i motivi per l'affermazione e spesso anche quelli della scomparsa. Le discussioni in merito possono liberamente furoreggiare perché sempre prive di reale dimostrazione. Sicuramente ci sono alcuni elementi che non possono essere trascurati come le enormi differenze dei mercati sui quali venivano presentati i prodotti: differenze culturali specifiche e di evoluzione sia del mercato consumistico sia della cultura informatica (e l'Italia da questo punto di vista era sicuramente il fanalino di coda in Europa insieme a Spagna e Portogallo) per non parlare poi dei progetti industriali spesso completamente sbagliati o carenti e della natura di molti di questi imprenditori.

Una cosa sicura in queste discussioni è il fatto che non erano necessariamente le prestazioni notevoli e le evolute caratteristiche tecnologiche a determinare l'affermarsi di una macchina, ma piuttosto un complesso mix di fattori tra cui il prezzo, le scelte commerciali, capacità distributive e strategie di mercato... e anche i colpi di fortuna!



hckretro.com - hck.retro@gmail.com



THE HOME COMPUTER WARS!

PEZZI STORICI DELLA COLLEZIONE DI LUCA PAPINUTTI IN UNA MOSTRA TEMATICA DI GRANDE INTERESSE INCENTRATA SUI CONCORRENTI DEL COMMODORE C64



THE HOME COMPUTER WARS!
GLI HOME COMPUTERS DEI PRIMI ANNI OTTANTA

THE HOME COMPUTER WARS!

GLI HOME COMPUTERS DEI PRIMI ANNI OTTANTA

La mostra vuole rappresentare il periodo storico tra 1981 e 1985, quello centrale delle Home Computer Wars, senza intenzione di dimostrare alcuna teoria preconfezionata: con uno sguardo il più oggettivo possibile e senza favoritismi di sorta, siano essi per simpatia (siamo in qualche modo legati ad una macchina in particolare) teoria personale o semplice ignoranza.

In questa contesa però risulta evidente quali siano i protagonisti principali in ogni scenario mondiale (Commodore C64 e Sinclair ZX Spectrum); inoltre, essendo una mostra facente parte di un "trattico" dedicato al C64, viene implicitamente individuata in "Commodore" ed in particolare nel modello C64 coloro che sostanzialmente si affermano in questa competizione commerciale. In realtà lo dimostrano anche i fatti ed in particolare i numeri, ma comunque anche su questo aspetto non si insiste per non voler mitizzare ulteriormente ciò che già è un mito (per altro, nemmeno tecnologicamente superiore!).

Con questa rappresentazione si vuole sottolineare piuttosto l'enorme varietà di sfumature che questo successo assume; si intende cioè sottolineare che il C64 non si afferma come fenomeno isolato ma, ancora più straordinariamente, si impone su una realtà popolarissima di concorrenti dalle qualità più disparate (in peggio ma anche in meglio) ed in mercati nazionali ognuno con proprie caratteristiche specifiche: in alcuni senza nemmeno vincere il confronto diretto; come per esempio nel Regno Unito dove nemmeno si afferma, ma la concorrenza è massima (Acorn, Oric, Sinclair), il mercato particolarmente variegato su più fronti (Amstrad, Dragon) senza mancare della concorrenza di altri stranieri (Apple, vari MSX, e altri).

La mostra evidenzia le differenze nazionali attraverso prodotti USA, UK, Giapponesi, Francesi e anche Italiani (il clone Apple II della friulana Asem o prodotti Olivetti). Oltre a questo si vuole ulteriormente dettagliare la vastità del fenomeno sottolineando i diversi approcci adottati dalle aziende per tentare di sfondare nel mercato con le loro macchine. Alcune sottolineano aspetti che avvicinano gli home a macchine professionali, altri puntano addirittura alla fascia dei giocattoli, magari con velleità didattiche (Mattel Aquarius, Tomy Tutor). Alcuni dei computer sono evoluzione "commerciale" di prodotti per appassionati di elettronica (Ohio Scientific, ZX80 e anche Oric 1, che deriva dall'esperienza Tangerine), altri sono restyling di prodotti di successo o "downgrade" di macchine di tipo personale/professionale (Apple IIc, Triumph Adler), alcuni comunque estrapolati da prodotti già in qualche modo affermati (Vic-20 dal PET introdurrà al C64, Atari 800XL, le varie incarnazioni di ZX Spectrum), alcuni vengono appositamente pensati per entrare magari dominare questo mercato (TI99, MSX, Acorn, Thomson, Dragon) oppure diretta evoluzione di console da gioco (Famicom BASIC, Coleco ADAM).

Per meglio evocare il periodo storico e gli ambienti in cui questi computer hanno fatto la loro comparsa, la mostra è ampiamente completata con media, filmati, musiche libere e documentazione anche particolarmente ricercata e di pregio.

Come sempre inoltre, per i veri nostalgici più smanettoni, non manca la sezione dedicata all'emulazione e la simulazione di cui quasi ogni macchina dispone grazie agli appassionati che vi si sono formati. Alcune macchine più rappresentative sono funzionanti e a disposizione dei visitatori in modo che questi possano constatare direttamente l'usabilità e la qualità del software che proponevano.

La eccezionale collezione di Retrocomputer (non solo le macchine) di L.Papinutti non manca di moltissime vere e proprie "perle" per rappresentare al meglio questi scenari entrando nella giusta profondità ed esaltando la variegata offerta comprese confezioni, periferiche e manualistica di supporto: essenziali per valutare la concezione di un prodotto commerciale!

BERTIOLO (UD) 9-10 16-17 e 23-24 MARZO 2013



HCK
RETROCOMPUTER

