

La storia di Cabel nell'età d'oro dei videogame

Curno. Il libro di Contato ricostruisce l'originale parabola produttiva dell'azienda nella «guerra» delle console per videogiochi. Domani in biblioteca la presentazione

Un originale appuntamento, quello di domani alla biblioteca di Curno in via Quattro Novembre. Una sorta di open day che vedrà, a partire dalle 10,30, la presentazione di un'interessante storia bergamasca raccontata nell'opera monografica illustrata «Cabel Electronic: Storia della cooperativa bergamasca nella console war dimenticata» (Retroedicola Videoludica, pagg. 306) scritta da Andrea Contato. Saggista, studioso di storia del videogioco e dell'informatica, l'autore racconta le vicende di una delle più rilevanti realtà del nostro Paese quanto a produzione di console domestiche per videogiochi.

Operativa tra il 1971 e il 2002, la «Cabel» - azienda di apparecchiature audiovisive poi trasformata in «Cabel Electronic» - ha avuto la sua sede a Curno e, tra la fine degli Anni Settanta e la prima metà degli Anni Ottanta, ha prodotto varie console vendute in centinaia di migliaia di esemplari anche all'estero, soprattutto in Europa.

Successo commerciale

Un successo commerciale associato a nomi che qualcuno certamente ricorda: Telegioca, Telegun, Teleboy, Lem 2000, Universal Game Computer, TelesTar. Oggetti che ora sono ricercati dai collezionisti, non sempre a conoscenza della storia della società che li ha realizzati. Contato - dopo un lustrato trascorso a recuperare dati e documenti - ha ripercorso la vicenda di Cabel in scritti e immagini. Il

■ Dal 1971 al 2002 la ditta bergamasca operò in un mercato internazionale

libro, infatti, è disponibile su piattaforme online: Ebook a 9,99 euro, in formato cartaceo in bianco e nero a 27 euro oppure con copertina rigida e interno a colori a 60 euro (disponibile all'Associazione Retroedicola Videoludica a Bergamo oppure sul sito dell'Associazione, o al punto vendita Bimbinface a Gorle).

Zanussi, Reel, Polistil e Atari

Ma torniamo alla storia. Una microstoria, anzi, dalla forza paradigmatica, esempio dell'ingresso e dell'evoluzione nel mercato dei videogiochi di questa realtà bergamasca. Dalla sua fondazione alla sua espansione, dunque, ma pure dalla successiva crisi alla caduta. Senza dimenticare quella che è stata di fatto - come indica il titolo - la prima console war combattuta in Italia tra alcune aziende nazionali e straniere, come la Zanussi di Pordenone, l'emiliana Reel, la bresciana Polistil, le compagnie americane Atari e Commodore.

Una guerra combattuta da una cinquantina di persone tra operai, impiegati e imprenditori capaci di primeggiare, almeno per alcuni anni, contro i giganti dell'elettronica. Non è tutto. Contato trova spazio anche per ricostruire con precisione, specialmente grazie ai ricordi dei familiari e alle interviste raccolte da ex collaboratori, la storia di tanti sacrifici e di tanta passione, i lineamenti di una generazione che ha saputo rialzarsi dopo il secondo conflitto mondiale, nonché di un territorio alle porte della città che ha mutato il suo volto.

«Leggendo il libro di Andrea mi viene in mente il capannone di Ponte San Pietro che nei primi tempi ospitò la neonata Cabel. Per me e mio fratello era un bel parco giochi; quando non c'erano camion in manovra ci divertivamo a scorrazzare sul piazzale di carico scarico...» scri-

ve Paola Silvia Ubiali citando il fratello Antonio, per poi lasciarsi prendere da tanti altri ricordi legati ai genitori, in primis al padre Filippo, sempre al passo con i tempi e le nuove tecnologie. Lui l'ideatore dell'avventura qui sbalzata dal secolo scorso, che nel 1977 scelse di coinvolgere i lavoratori nei benefici aziendali, facendo nascere una cooperativa di soci. Lui, dunque, il protagonista di questo libro nato dalla collaborazione con Mauro Corbetta e l'Associazione Retroedicola Videoludica di Bergamo. Lui che, con i suoi soci alla guida di quella che è stata anche la penultima azienda europea produttrice di monitor, capi dopo l'offerta di acquisizione di un grande gruppo inglese che l'avventura era giunta al termine. Accadde nel 2001.

Open day e serata di gioco

Per Contato il volume è anche l'occasione per palesare la sua smisurata passione per la cultura dei videogiochi, «prodotti altissimi tecnologici, in cui l'ingegno umano è messo a dura prova, con lo scopo di usare la scienza e la tecnica per creare apparecchiature potenti e sofisticate al minor prezzo possibile», scrive. Aggiungendo che «per creare giochi, per eccellere, non è sufficiente saper progettare e costruire, essere efficienti, fare marketing e vendere con profitto. Bisogna ideare prodotti divertenti, perché al centro di un gioco non ci sono chip, istruzioni in codice macchina, generatori di suoni e segnali elettrici, ma le persone, le loro passioni, i loro interessi, la loro storia...». Proprio come nel suo libro.

L'open day alla Biblioteca di Curno continuerà nel pomeriggio con una merenda e la possibilità di provare le console, e in serata sino alle 23 con una «arcade night» con giochi anni Ottanta e Novanta.



Foto delle linee di produzione e gli schemi dei circuiti di Cabel Electronic, azienda di Curno



Una delle console prodotte da Cabel, ditta di videogame bergamasca



Il saggista Andrea Contato

All'università di Ferrara

L'archiviazione videoludica diventa materia per tesi

Il progetto di archiviazione, documentazione e divulgazione promosso da Retroedicola Videoludica è diventato oggetto di una tesi. Alessandro Albiero, impiegato nella pubblica amministrazione nel settore informatico in provincia di Vicenza e ha sempre nutrito una grande passione per i videogiochi. Proprio questa passione lo ha guidato alla scoperta, via social, del progetto Retroedicola Videoludica a Bergamo. Albiero ha scelto di approfondirlo come tema per la sua tesi di master di primo livello in Archivistica, Diplomatica e Paleografia, conseguito all'Università degli Studi di Ferrara. «In passato - spiega Albiero - ho già avuto modo di parlare con Mauro

Corbetta, presidente dell'associazione, della mia passione per i videogiochi. Quindi ho deciso di adottare il progetto come tema dell'elaborato di laurea con l'obiettivo di promuoverlo al di fuori del solo ambito videoludico e di riconoscere gli sforzi dei collaboratori. Retroedicola è tra i primi in Italia nel digitalizzare e rendere disponibili al pubblico riviste datate dagli anni '70 ai giorni nostri». Albiero sostiene che il lavoro svolto da Retroedicola sarà utile per i corsi di studio centrati sugli studi dei videogiochi e delle materie umanistiche, data l'influenza che i videogiochi hanno sull'individuo e di conseguenza sulla società nel suo complesso. «Il lavoro di Retroedi-

cola ha anche un valore emotivo, soprattutto per coloro chi, come me, ha scoperto e coltivato la passione per i videogiochi attraverso riviste ormai difficili da reperire. In passato, quando internet era accessibile solo a pochi, l'unico modo per condividere la passione e informarsi sui videogiochi e sull'informatica era attraverso le riviste, che fornivano anche spunti di discussione e contribuivano a formare le prime comunità». Albiero sottolinea che i videogiochi avranno un ruolo sempre più importante nel campo dell'intrattenimento: «Valorizzare progetti come quello di Retroedicola Videoludica riflette l'importanza dei videogiochi nella società contemporanea. Queste iniziative preservano infatti la memoria del passato videoludico e arricchiscono il dibattito culturale sul ruolo dei videogiochi». GIULIA PRESENTI