

## Intervista a Bonaventura Di Bello (1)

([http://ifitalia.oldgamesitalia.net/pmwiki/download/magazine/tdif\\_002.pdf](http://ifitalia.oldgamesitalia.net/pmwiki/download/magazine/tdif_002.pdf))

Quando Paolo Lucchesi mi scrisse per chiedermi se potevo intervistarmi per il primo numero di Terra D'IF fui colto veramente alla sprovvista<sup>1</sup>. Sinceramente non mi aspettavo di essere intervistato da qualsivoglia persona per qualsivoglia motivo. Evidentemente - ho pensato poi - il mio lavoro su INFIT<sup>2</sup> ha lasciato qualche segno e nemmeno me ne sono accorto. Qualche giorno dopo rispondevo alle domande che Paolo mi aveva inviato via e-mail, e una delle sere successive approfondivamo alcuni argomenti via Chat su #if, ma nella mia mente ero sempre poco convinto dell'intervista, da una parte non reputandomi così importante e dall'altra essendo un po' intimorito da questa "esposizione" anche se limitata al mondo dell'IF italiana. Sono un po' schivo di carattere e di solito preferisco stare dietro le quinte piuttosto che sul palcoscenico. Il mio lavoro su INFIT è un po' questo: io preparo la scena (le librerie) mentre sono gli autori di avventure testuali a calcarla ogni volta che presentano una nuova creazione realizzata con esse.

Appena finita l'intervista, ho pensato che dovevo in qualche modo rimediare. Cavolo - mi sono detto tra me e me - sul primo numero della prima fanzine italiana di IF non posso esserci io come protagonista dell'intervista. Ci vuole qualcuno più importante, qualcuno che ha lasciato veramente il segno. La scelta della persona da intervistare non è stata, devo dire, molto difficile. Conosco Bonaventura Di Bello da quasi due anni, da quella famosa "cena avventurosa" organizzata da noi avventurieri dell'area romana, ben raccontata da Francesco Cordella e ho la fortuna di collaborare con alcune riviste da lui dirette. Quindi la scelta è stata in qualche modo "obbligata", anche se quest'obbligo si è poi rivelato un vantaggio. Con Bonaventura non è raro fermarci a parlare di avventure testuali ogni volta che vado da lui in redazione. Lo aggiorno sulla situazione, che lui per motivi di lavoro non riesce a seguire, e so quali sono le sue idee sui vari argomenti quindi in un certo senso sapevo già quali domande fargli e anche come avrebbe risposto, a dirla tutta.

L'avventura con le avventure di Bonaventura Di Bello comincia nei primi anni '80. Chi non conosce questo personaggio sappia che è stato il più prolifico autore italiano (una settantina di titoli all'attivo) e le sue creazioni vennero pubblicate in edicola su riviste "specializzate" come Explorer e Viking (le riviste e i giochi sono ancora disponibili grazie al Progetto Lazzaro). Vi consiglio anche di leggere la storia raccontata da Bonaventura stesso sul come e perché è rimasto coinvolto nella sua splendida avventura<sup>3</sup>.

**GR: Ciao Bonaventura. Molti di noi sanno tutto di te come autore di avventure, ma molto poco sul resto. Dove sei nato? Di cosa ti sei occupato dopo la fine del tuo lavoro di programmatore di avventure? E di cosa ti occupi adesso?**

BDB: Sono nato e cresciuto in un (fin troppo) tranquillo paesino di provincia del Cilento (oggi parco nazionale), in Campania, non molto lontano dalle località turistiche di Palinuro e Marina di Camerota. Dopo la mia "avventura con le avventure" sono passato alla direzione di riviste dedicate ai videogiochi, cominciando con "Zzap!" e proseguendo poi con "The Games Machine" (quest'ultima ancora in pubblicazione, anche se non più diretta da me ormai da lungo tempo) e, negli anni, con riviste di informatica e pubblicazioni multimediali. Attualmente dirigo (da 2 anni) la redazione informatica di Play Press Publishing, nota casa editrice romana con una decina di riviste di informatica all'attivo.



Bonaventura alle prese con le avventure testuali

**GR: Sappiamo come sei rimasto coinvolto nella programmazione delle avventure. Puoi raccontarci com'è nata la tua prima avventura? Come si intitolava?**

BDB: La mia prima avventura si intitolava "Dimensione sconosciuta", ed è nata dall'ispirazione che aveva prodotto su di me l'esperienza di gioco con "Adventure A - Planet of Death", un'avventura solo-testo della Artic Computing (ne parlo sulla mia pagina Web dedicata alle avventure). È stata più che altro un esperimento di utilizzo del sistema di sviluppo che poi avrei utilizzato su Commodore 64 e Spectrum per tutte le mie altre avventure, e che avrei poi ricreato in BASIC su

MSX adattando il famoso "modulo" di Enrico Colombini.

**GR: A proposito di Colombini, se non sbaglio in una delle "cene avventurose" hai raccontato un curioso aneddoto circa i tuoi contatti con lui. Puoi parlarcene? Se non sbaglio riguardava la conversione del suo Modulo Base nel sistema di The Quill che tu usavi sull'MSX...**

BDB: Beh, è un po' imbarazzante (anche a distanza di tanti anni) ma posso rivelarlo. In effetti, preso dalla foga giovanile, dopo una notte intera spesa su una delle sue routine BASIC non ho resistito e gli ho telefonato la mattina abbastanza presto... solo per scoprire dalla sua voce assonnata e (bontà sua) leggermente seccata che era domenica, ma è stato così gentile (e clemente) da non mandarmi al diavolo e, anzi, da chiedermi cortesemente di richiamarlo dopo qualche ora, quando avrebbe avuto maggiore lucidità.

**GR: Per quanto tempo hai programmato avventure professionalmente? Quante ne hai realizzate? C'è qualche titolo a cui sei più affezionato?**

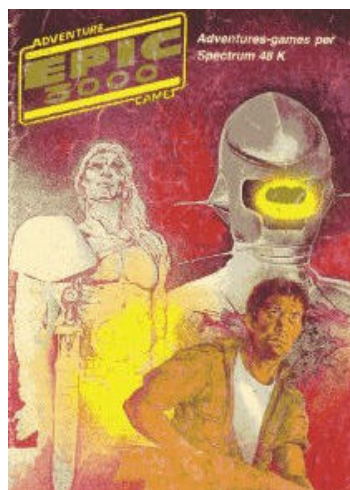
BDB: Il mio lavoro (beh, non mi sento di chiamarlo veramente "lavoro"... spesso era un divertimento fuori da ogni immaginazione!) con le avventure è durato circa un anno, e ne ho create 74 (se le memoria non mi inganna), distribuite poi in varie versioni su C64, Spectrum ed MSX. Ovviamente, oltre al primo titolo (Amos Newton - "Alieno in fuga", biecamente rinominata "E.T. in Action" dall'editore), ricordo con particolare affetto "L'occhio del condor" (in 2 parti).

**GR: Come creavi le tue avventure? Puoi raccontarci come nascevano? Pensavi prima alla storia e all'ambientazione e poi inserivi gli enigmi oppure tutto era creato insieme nello stesso momento?**

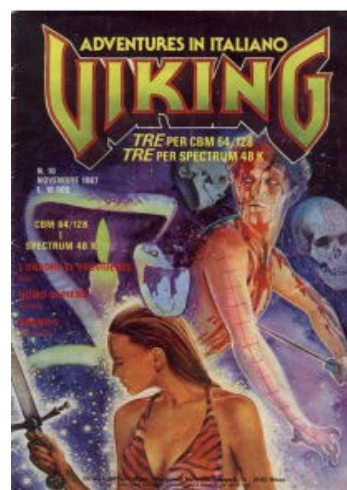
BDB: Prima di tutto decidevo il genere (fantasy, fantascienza, guerra, mitologia, western, horror, ecc.). Per ogni genere avevo un personaggio/protagonista che sarebbe stato impersonato dal giocatore nell'avventura. A questo punto decidevo l'obiettivo del gioco e cominciavo a delineare, mentalmente, l'ambientazione e la scenografia. Durante questa prima fase nascevano gli enigmi principali, che sarebbero poi stati affiancati da tutti gli altri (oggetti e combinazioni di oggetto-azione) durante la stesura della mappa in prima bozza, dove avrei definito anche tutti i luoghi e i collegamenti fra gli stessi. Naturalmente, a tutto ciò seguiva l'editing nel sistema di sviluppo e il debugging.

**GR: Da cosa prendevi ispirazione per le tue avventure? Fumetti, cinema o letteratura?**

BDB: Un po' di tutto, ma sicuramente devo molto alla mia passione sfrenata per la lettura, che dall'infanzia all'adolescenza mi ha fatto "divorare" centinaia di libri e migliaia di fumetti, senza sosta. Poi, il gioco delle associazioni di idee ha fatto il resto, insieme a un pizzico di sana creatività, ovviamente.



La collana Epic 3000



Le adventures della collana Viking

**GR: C'è qualche avventura che è rimasta nel cassetto e non hai potuto realizzare? Puoi parlarcene?**

BDB: Beh, a parte "Dimensione sconosciuta" che è apparsa solo in versione Spectrum e che vorrei rifare (magari ampliandola) per più piattaforme (sto pensando a Python oppure a un parser specifico, come Inform), in realtà ci sono rimaste tre avventure proposte a suo tempo da un mio collaboratore per il numero di Explorer che non è mai uscito (quello che avrebbe seguito l'ultimo, per intenderci). Si tratta di "Sorsi di terrore" (una storia di horror e di magia), "New Pasqua" (un'avventura di fantascienza ambientata sull'isola di Pasqua) e una terza di cui non ricordo il titolo (un thriller di fantascienza). Ho ancora in qualche scaffale della mia biblioteca le mappe, gli schizzi della grafica e gli appunti per lo schema di gioco.

**GR: Hai mai pensato in tutti questi anni di riprendere a programmare avventure anche solo per hobby e passione?**

BDB: Come avrai capito dalla risposta precedente, la risposta è affermativa. In ogni caso qualche anno fa, quando

l'Amiga era ancora in voga, avevo comprato un Amiga 2000 e stavo ricreando il sistema di sviluppo usando AMOS BASIC. In seguito, dopo l'affermazione della piattaforma PC ho seguito il mondo informatico solo da un punto di vista giornalistico, dedicandomi più che altro a realizzare riviste sull'argomento. Nel corso degli anni, ovviamente, la voglia di rimettermi al lavoro sulle avventure, e attualmente sono rimasto affascinato dal linguaggio Python, quindi non escludo una prossima sperimentazione su questo o su altri sistemi di sviluppo, Inform compreso. Potrebbe essere l'occasione buona per riconvertire la mia prima avventura o dare vita alle ultime tre. Tempo permettendo, ovviamente.

**GR: Da un po' di tempo le tue avventure sono di nuovo disponibili grazie agli emulatori e al sito del Progetto Lazzaro il cui principale artefice è stato Simone "Sauron" Di Conza. Il sito si propone di dare nuova vita alle tue avventure degli anni '80 e in generale a tutti i titoli pubblicati in quegli anni. Sei stato contattato da Sauron? Hai partecipato in qualche modo alla realizzazione del progetto? Hai fornito materiale?**

BDB: Non c'è stato bisogno di fornire materiale (grazie all'apporto esistente da parte dei molti appassionati), ma solo informazioni e, naturalmente, l'autorizzazione mia e dell'editore. Sauron è stato comunque gentilissimo, e come sai siamo anche riusciti a incontrarci di persona, dopo tanti anni.

**GR: Visto che ora sono io che mi occupo del sito, hai in mente qualche cosa per renderlo più interessante? Come vorresti che fosse realizzato un sito del genere?**

BDB: Sicuramente una sezione sugli schemi di gioco delle avventure, qualcosa di "storico" sulle avventure testuali in inglese delle serie più famose, e così via. Questa seconda idea, a meno che non ci si voglia limitare alle avventure in italiano, naturalmente. Poi, lascerei comunque spazio a proposte e suggerimenti del pubblico di appassionati, giusto?

**GR: Segui ancora regolarmente il mondo delle avventure testuali? Hai giocato recentemente a qualcosa?**

BDB: Purtroppo no. È davvero da tanto tempo che non mi "perdo" in una bella avventura testuale. Purtroppo da molto tempo gli impegni familiari e professionali mi hanno rubato tutto il tempo libero, e ho rinunciato a piaceri come la lettura di romanzi e, appunto, il gioco delle AT. Spero di rifarmi, prima o poi.

**GR: Cosa ne pensi della situazione dell'IF attuale?**

BDB: Purtroppo ho seguito solo in parte gli sviluppi dell'IF degli ultimi anni, un po' sbirciando nei gruppi di discussione, un po' consultando i vari siti. Troppo poco per poter esprimere un vero e proprio parere. Posso, però, esprimere la speranza che l'IF resti sempre un tema di interesse per molte persone.



**GR: In quest'ultimo periodo, soprattutto qui da noi in Italia, c'è stata una diatriba tra i fautori di avventure "vecchio stile" fatte tutte di enigmi e racconti interattivi in cui la trama e lo sviluppo narrativo (e anche la scrittura) sono in primo piano. Hai qualche preferenza tra questi due "generi"? Esiste secondo te una buona via mezzo che metta d'accordo tutti?**

BDB: È difficile decidere, anche se devo confessare che l'utilizzo di uno stile "troppo narrativo" non sempre è gradito quando si gioca a un'avventura. Basti pensare alla possibilità di escludere il "verbose mode" nei giochi Infocom, oppure a come la descrizione di una "stanza" diventava sintetica dopo la prima visita nei giochi della Adventure International e in molti altri. Secondo me il giocatore deve concentrarsi sugli enigmi e sulla trama, con la possibilità di ottenere appunto una

descrizione dettagliata e "romanzata" di luoghi, oggetti ed eventi solo la prima volta che incorre in essi.

**GR: Secondo te c'è ancora mercato per l'IF? C'è un modo che potrebbe favorirne la diffusione e allo stesso tempo creare un nuovo mercato?**

BDB: Forse più che un "mercato" c'è una possibilità di diffusione nell'Open Source, almeno per ora. Poi, questo potrebbe portare a un vero e proprio fenomeno commerciale, magari sui cellulari e sui palmari, oppure su Web. Naturalmente le avventure rigorosamente testuali non hanno molte possibilità. Forse qualcosa "a fumetti", o magari accompagnata da disegni vettoriali, come quelli di Macromedia Flash. Chissà...

**UN SENTITO RINGRAZIAMENTO A BONAVENTURA DA PARTE DI TUTTA LA COMUNITÀ DELLA IF ITALIANA PER LA SUA DISPONIBILITÀ. A TUTTI I LETTORI CHE NON LO HANNO GIÀ FATTO, SI CONSIGLIA CALDAMENTE DI VISITARE IL SUO SITO PERSONALE E QUELLO DEL PROGETTO LAZZARO.**

Febbraio 2004, Giovanni Riccardi

---

<sup>1</sup> Terra d'IF è una rivista di Interactive Fiction che è stata attiva dall'ottobre 2003 all'ottobre 2006. Per consultare/scaricare i numeri usciti, cliccate [qui](#). (†)

<sup>2</sup> Le librerie italiane per Inform, uno dei linguaggi di programmazione più usati per creare delle avventure testuali. (†)

<sup>3</sup> Che si trova all'indirizzo <http://bdb.tripod.com/myadventureita.htm>. (†)