

Intervista a Carlo Santagostino

(<http://www.retrogamingplanet.it/intervista/le-confessioni-digitali-di-santagostino/>)



Per inaugurare la nuova interfaccia di Retrogaming Planet cosa c'è di meglio di una buona intervista ad un personaggio del calibro di Carlo Santagostino, programmatore, giornalista videoludico degli storici Zzap! e TGM e vero collezionista di tutto ciò che riguarda il mondo retro?

Dopo quasi un anno di attesa il buon Carlo mi ha letteralmente sorpreso, qualche mattina fa, recapitandomi questa sua intervista con tanto di materiale fotografico in allegato!

In riferimento al titolo capirete, quindi, che il "segreto confessionale" non poteva rimanere tale...

RGP: Per cominciare ritengo necessaria la domanda più "scomoda"... Dove ma soprattutto quand'è nato Carlo Santagostino?

CARLO: Scomoda? No, sono comodamente seduto... Dove? Per mia grande fortuna a Milano. Quando? Per poco ma sono più vecchio del Magnavox Odyssey, la mia data di rilascio è il 25 Aprile 1970.

RGP: Capisco! Due pezzi da mus... ehm da novanta! Tornando seri la tua è stata un'infanzia "informatica" o ti dividevi fra le classiche partitelle a pallone, cinema con gli amici e televisione?

CARLO: È difficile definire "informatica" l'infanzia di un bambino degli anni '70, il mondo non era certo quello che conosciamo ora. C'è sicuramente da dire che la mia non è stata comunque un'infanzia "tradizionale" perché, a differenza di tanti miei coetanei, avevo interessi e passioni non comuni e per tanti versi posso ritenermi un bambino fortunato, tante cose che diamo oggi per scontate sono nate e si sono diffuse durante gli anni '70 e '80.

Ho avuto l'immensa fortuna di vivere in prima persona la nascita e la diffusione del videogioco, la nascita e la diffusione del personal computer e in ultimo anche la nascita e la diffusione di Internet. Per mia figlia, che ha 10 anni, pensare ad un mondo dove non esistano i videogiochi, i computer e Internet risulta impossibile eppure solo quarant'anni fa tutto ciò non era neanche immaginato nei film di fantascienza.



Carlo in posa "impegnata"...

Per rispondere alla tua domanda comunque non mi sono certo fatto mancare i divertimenti d'infanzia come il pallone, la bicicletta, il cinema, la televisione (tanta televisione, spesso mi chiedo dove abbia trovato il tempo di guardare tutti i cartoni animati che mi ricordo di aver seguito negli anni '70 e '80) e anche tanti fumetti di cui ero (e sono) un avido lettore, ma i videogiochi e l'informatica hanno comunque rappresentato la parte più importante della mia adolescenza, su questa passione ho costruito amicizie, molte delle quali durano tutt'oggi e ho improntato sia i miei studi che l'inizio della mia vita

lavorativa.

RGP: Quand'è nata questa smodata passione per i videogame?

CARLO: È un ricordo che si perde letteralmente nella notte dei tempi, ma rimane vivido nella mia memoria: era estate... Agosto, mi trovavo a Finale Ligure con i miei genitori in vacanza e sul lungomare scopro un locale che non avevo mai visto prima, un locale pieno di bambini e ragazzi, fuori troneggia la scritta "SALA GIOCHI". Entro e mi ritrovo in un mondo magico, schermi luminosi incastonati in mobili futuristici proiettano immagini in movimento mai viste prima, fu amore a prima vista!

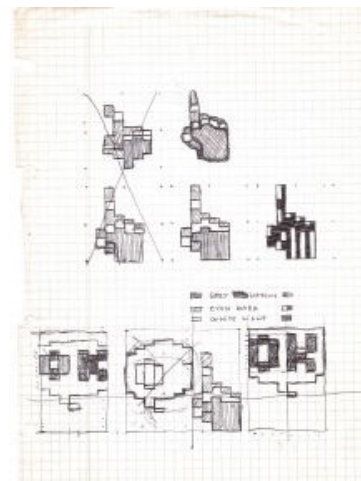
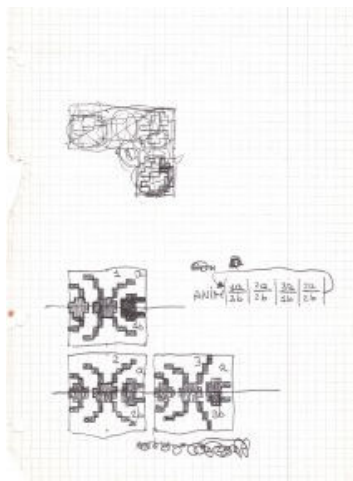
Passai non so quante ore a giocare (50 lire a partita) ma anche a guardare estasiato, videogiochi rigorosamente in bianco e nero (il colore era ancora fantascienza): Gun Fight, Night Driver, Sea Wolf, Sprint. L'anno esatto l'ho ricostruito in seguito, basandomi sui giochi che ricordavo di aver giocato e su di un importantissimo particolare, non c'era Space Invaders, quindi doveva essere il 1977...

Da quel giorno i videogiochi si conquistarono una buona fetta del mio cuore e non l'hanno più lasciato!

RGP: Il tuo primo computer e la tua prima console?

CARLO: La mia prima console è stato un clone di **Pong**, come avvenne per quasi tutti i miei coetanei, circa 1978, apparve un Natale a casa mia e diventò immediatamente il mio passatempo preferito ma soprattutto iniziai subito a smontarla per cercare di capirne il funzionamento, come facevo con quasi tutti i miei giocattoli. Ricordo che cambiai i potenziometri delle manopole di comando con dei potenziometri smontati da un vecchio impianto stereo...

Il primo computer di cui ho memoria è il VIC20 che vidi a casa di amici di mio padre con figli più grandi di me, non capii immediatamente di cosa si trattava, nel ricordo che ho di quel momento mi rimase impresso in maniera particolare l'utilizzo dei caratteri grafici per disegnare sullo schermo della tv. Ne rimasi letteralmente affascinato, tornato a casa passai giorni ad utilizzare la macchina da scrivere di mia mamma (una Olivetti Lettera 32) per riprodurre astronavi e altri disegni utilizzando i caratteri e i simboli disponibili, facevo "Ascii Art" ante litteram!



Nel 1980 apparve poi in casa mia la console destinata a cambiare per sempre la mia vita, l'Atari 2600. Non so quantificare il tempo che passai a giocare sul mio 2600 (console gelosamente conservata e che tutt'ora possiedo) probabilmente si misura in anni/uomo, ma soprattutto la passione smodata mi portò ad acquistare in edicola (mia seconda casa per la già citata passione per i fumetti) una rivista chiamata semplicemente "Videogiochi".

Mi resi conto solo anni dopo che praticamente imparai a memoria quei fascicoli mensili, passavo giornate intere a leggere e rileggere ogni articolo, ogni paragrafo, ogni frase; il mio interesse cresceva di giorno in giorno, e grazie ad una rubrica chiamata "Di fronte al fatto computer" imparai a programmare senza possedere un computer.

Alcuni miei compagni di scuola possedevano il VIC20, ma lo usavano semplicemente come console di videogiochi, io a scuola scrivevo listati che producevano grandi scritte sullo schermo, modificavano caratteri grafici e altre piccole cose, li davo ai miei compagni che li digitavano e il giorno dopo a scuola mi comunicavano il risultato. Ero arrivato a scrivere anche semplici videogiochi completamente su carta, facendo il parsing del listato a mano per verificarne il risultato!

Il morbo dell'informatica mi aveva contagiato e non c'era più nulla da fare...

RGP: Ovviamente il Liceo Scientifico che hai frequentato è stata una scelta obbligata visti i presupposti giusto?

CARLO: Sì e no, io volevo già fare informatica, ero già convinto, ma all'epoca i miei genitori non se la sentirono di mandarmi a studiare un qualcosa di cui si sapeva poco o nulla. Mi convinsero a fare una scuola scientifica ma "neutra" in modo da aver la possibilità di cambiare idea in seguito, ovviamente non l'ho cambiata e mi sono iscritto ad Informatica all'Università Statale di Milano nel 1989.

Con il senno di poi probabilmente il liceo mi ha comunque aiutato a sviluppare delle doti di comunicazione che mi sono servite durante gli anni in cui ho lavorato nell'editoria informatica.

RGP: Sappiamo che hai cominciato la tua carriera come programmatore di videogame... su quale macchina hai sviluppato il tuo primo gioco?

CARLO: Nel 1984, come regalo per la promozione in terza media, mi feci regalare un **Sinclair ZX Spectrum**, un bel 48K compreso di monitor a fosfori ambra, personalmente scelto dopo averne letto i pregi nella recensione di **MC Microcomputer**. Convinsi i miei genitori, soprattutto mia mamma, con la scusa di poterla aiutare a fare la partita doppia con il computer (mia mamma era ragioniera) mentre in realtà mi misi immediatamente a programmare videogiochi e il gestionale per mia mamma rimase nel limbo dei programmi mai terminati.



Il Cubo CD32 in tutto il suo "splendore"

Io programmavo principalmente per me stesso, per la mia passione smodata e non immaginavo di poter addirittura guadagnare qualcosa con quello che producevo come semplice passatempo ma nel frattempo un amico, Marco Mietta, comprò un C64 ed essendo più grande di me, pensò che fosse possibile anche vendere quello che produceva anche lui per passione e decise di proporlo alle riviste su cassetta che uscivano in edicola.

All'epoca, in estate durante le vacanze scolastiche, andavamo tutti nello stesso posto di villeggiatura, Borgio Verezzi (SV) in Liguria. Lì la nostra comune passione per l'informatica aveva il culmine per il tempo libero che potevamo dedicarle e insieme pensavamo e realizzavamo i giochi più disparati; fu in uno di quei periodi che nacquero giochi come "Il paninaro" poi edito sulla rivista NEXT, edizioni Edisoft, e "Durlindana" sempre edito sulla stessa collana, per i quali io disegnavo principalmente gli sprite (su quaderni a quadretti e poi riportati a mano in esadecimale sul C64). Durante l'inverno, preso dall'esempio di Marco, proposi una mia creazione alla rivista su cassetta più quotata ai tempi in edicola, **Load 'n' Run** e fu così che nel 1986 vendetti il mio primo videogioco: "CRUNCH", pubblicato su Load 'n' Run n.38 del Maggio 1987.

Sicuramente il mio primo videogioco che è stato pubblicato, il già citato "CRUNCH" per Sinclair ZX Spectrum, ha un posto d'onore nel mio cuore. Ricordo ancora l'emozione di trovare in edicola il "mio" videogioco... ero passato dall'altra parte della "barricata". Per quanto riguarda quello che ha riscosso maggior successo è difficile saperlo, non ho mai avuto molto feedback dalle mie produzioni, più che altro perché sono uscite in tempi in cui la distribuzione era "da edicola" e poco si sapeva del software di produzione originale che veniva mescolato alle traduzioni illegali di best seller esteri! Uno dei pochi giochi di cui io abbia avuto qualche conferma che è stato giocato ed apprezzato è stato "Durlindana" su C64, dove però mi sono occupato solo di parte della grafica, game-design e beta testing, il grosso del lavoro è di Marco Mietta.

Ma il periodo più prolifico è sicuramente quello in CD-express: anche lì mi sono occupato principalmente del game design e della grafica dei videogiochi prodotti... ne abbiamo realizzati circa una ventina, tutti sviluppati su Amiga AGA (CD32) in una versione modificata per le sale gioco con interfaccia JAMMA (il Cubo CD32)!

Tra i titoli migliori invece mi ricordo sicuramente "**Numero**" e "**Candy Puzzle**":



Il disco originale di Candy Puzzle

RGP: Qualche simpatico aneddoto relativo alla realizzazione dei tuoi titoli?

CARLO: Del periodo "CDExpress" ce ne sarebbero mille da raccontare, eravamo una marmaglia di "geek" super appassionati di tecnologia e videogiochi. Mi ricordo in particolare un videogioco dove disegnavi tra il pubblico tutti i componenti della banda, programmatori e grafici, una fatica immane perché c'erano a disposizione pochi pixel e pochi colori, immaginate rendere riconoscibili dei volti in 25x25 pixel a 8 colori!

RGP: Durante lo sviluppo dei tuoi titoli hai mai incontrato difficoltà tali da indurti a mandare tutto all'aria e dedicarti ad altro?

CARLO: No mai, ma ho anche un carattere che non mi fa mai desistere, sono testardo e anche un inguaribile ottimista!

RGP: Cosa ti ha spinto invece a portare avanti i tuoi progetti?

CARLO: Mai pensato di non portarli avanti!



Carlo ed il suo Info Point con Touch Screen



Carlo Santagostino con Ettore Cauria

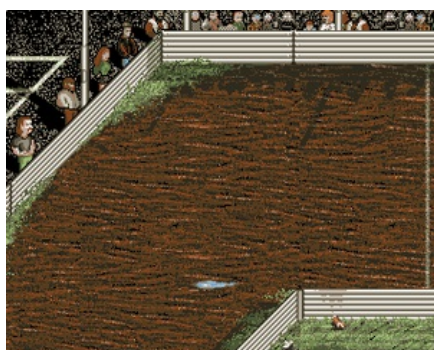
RGP: Con una carriera avviata nel mondo della programmazione di videogiochi ad un tratto hai però deciso di passare "dall'altro lato della barricata" entrando in Xenia... Come mai questa decisione e com'è avvenuto il tuo ingresso nella casa editrice di Zzap! e TGM?

CARLO: Nulla di particolare, non è stata una scelta ragionata o definitiva, ho semplicemente colto l'occasione di collaborare con riviste che fino a qualche giorno prima divoravo avidamente come lettore. In realtà grazie a Marco Mietta conoscevo già l'ambiente delle case editrici (per la Systems Editoriale ho collaborato alla realizzazione di Primo Giovedini ben prima di quando andai a lavorare in Xenia).

Il contatto con Xenia avvenne durante la visita ad una delle tante fiere di settore dell'epoca, il SIM HI FI IVES del 1990 (in quell'edizione di SIM HI-FI c'ero anch'io... magari ci siamo anche incrociati! **NdRGP**), dove ho avuto l'opportunità di incontrare redattori che già lavoravano nell'ambiente e scambiando due parole mi hanno proposto di provare a scrivere; ho provato e mi hanno preso. In realtà anche quando scrivevo per Xenia prima e per Jackson dopo ho continuato a fare il programmatore e il grafico, realizzando in quegli anni diversi prodotti multimediali per Amiga per conto della Digimail S.r.l., come ad esempio l'Enciclopedia Multimediale Grolier per CDTV, ma anche Info Point per la Commodore (esposti in SMAU) e numerosi altri prodotti.

Nel 1994/95 per la CD Express S.r.l. di Settimo Milanese ho avuto l'occasione di sviluppare nuovamente videogiochi, questa volta su piattaforma Amiga, ma dedicati al mondo arcade (sale giochi): all'inizio erano veri e propri videogiochi, come ad esempio il già citato Candy Puzzle (un clone di Puzzle Bobble), ma ben presto la CD Express divenne una delle prime società realizzatrici degli ora tanto odiati "videopoker" che hanno purtroppo soppiantato i videogiochi arcade nei bar di tutta Italia.

Di seguito alcune immagini dei giochi Amiga realizzati per CD Express:



RGP: Tornando alla tua esperienza in Xenia di cosa ti occupavi in redazione?

CARLO: Quando scrivevo per Zzap! e TGM mi sono occupato inizialmente di recensioni di videogiochi per varie piattaforme e anche di molte traduzioni dalle edizioni inglesi, in seguito ho gestito la posta per circa un anno sostituendo il buon MBF (Matteo Bittanti il Filosofo... **NdRGP**) quando fece un anno di Erasmus negli Usa.

In Jackson entrai all'inizio con **Fabio Rossi**, **Simone Crosignani** e **Marco Auletta** per collaborare per l'edizione italiana di C+VG ma da subito mi occupai invece di Amiga Magazine (potrete scaricare a questo **INDIRIZZO** il numero di Amiga Magazine nel quale Carlo parla degli emulatori PC per Amiga da Pagina 58...), dove oltre a scrivere diversi articoli principalmente per il settore della computer grafica, divenni il responsabile della realizzazione del floppy allegato alla rivista, e lo feci sino alla sua chiusura avvenuta nel 1997.

RGP: Come definiresti la vita di redazione in Xenia?

CARLO: Bei tempi e bei ricordi!

Ci si divertiva come matti, eravamo giovani, appassionati del "lavoro" che facevamo (messo tra virgolette perché per noi era un divertimento); ogni giorno che si andava in redazione era come uscire con amici a divertirsi. Almeno all'inizio è stato così ma io me ne sono andato prima che tutto diventasse "serio"...

Probabilmente chi è rimasto più a lungo di me ha vissuto anche periodi meno "spensierati". Per farvi capire l'atmosfera che aleggiava in redazione vi mostro qui sotto un documento d'epoca: le "REGOLE DI ZZAPI!"...



RGP: Lavorare a Zzap! prima e TGM dopo è stata sicuramente una tappa fondamentale nella tua carriera video ludica e senza rendertene conto stavi buttando giù le basi per quello che sarebbe diventato il tuo "secondo lavoro" per gli anni successivi...

CARLO: Ti riferisci alla mia collezione privata? 😊

RGP: Naturalmente!! Per quale motivo hai cominciato a collezionare console e computer? Semplice valore affettivo o altro?

CARLO: No, per me collezionare è un istinto primordiale, un'esigenza primaria. Mi sono sempre considerato un "collezionista di collezioni", console e computer non sono le mie uniche "collezioni".

In realtà sono un appassionato di storia. Mi sento in dovere di ricordare e mantenere vivo il ricordo di cosa è successo per poterlo trasmettere a chi inizia dopo di me per fargli capire come mai ci si ritrova in determinate situazioni o si sono fatte determinate scelte. Se posso esprimere un parere "filosofico" se l'umanità fosse un po' più appassionata della propria storia non si rifarebbero così frequentemente molti errori.

RGP: E come darti torto... Quanti pezzi conta la tua sterminata collezione e a quali di essi sei più affezionato?

CARLO: Ah, saperlo! Sono anni che cerco di convincermi di fare un inventario della mia collezione ma al solo pensare quanto tempo dovrei dedicargli mi passa la voglia!

Non ho pezzi preferiti in assoluto, ogni pezzo che conservo è importante ma sicuramente il pezzo più raro che possiedo è un prototipo di cartuccia di **PITFALL** (Activision) versione Colecovision in edizione "Review" per l'Italia che proviene direttamente dalla redazione di Videogiochi (Jackson).

RGP: Oltre al collezionismo hai un'altra grande passione: gli emulatori... vuoi raccontarci qualche aneddoto particolare?

CARLO: Eh sì, credo di essere stato il primo (o tra i primi) in Italia a scrivere di emulatori e probabilmente il primo in Italia a tentare il record di "emulazione ricorsiva"!

Nel 1994 infatti riuscii a far girare su di un Amiga 3000, l'emulatore Mac (Amax) che faceva girare un emulatore PC (Softpc) che faceva girare un emulatore Spectrum...!

Postai il risultato anche su **comp.emulators.misc** e nell'archivio di Google c'è ancora il messaggio che potrete leggere a questo **INDIRIZZO**.

RGP: Roba da chiamare l'esorcista insomma! Noto con piacere che sei presente a tutte le manifestazioni dedicate al retrogaming che in questi ultimi anni vengono organizzate sempre più frequentemente. Secondo te questi eventi sono utili per far rivivere ai giovani le emozioni di un tempo e capire come siamo arrivati alla potenza delle macchine odierne?

CARLO: Certamente, partecipo attivamente a queste manifestazioni proprio per divulgare quella che è stata la storia del videogioco che, come la storia di qualsiasi altra invenzione umana, è importante per comprenderne appieno il funzionamento.

Attualmente posso solo augurarmi che chiunque voglia percorrere il cammino per diventare game-designer si applichi per apprendere anche come è nato e come si è evoluto il videogioco.

In un prossimo futuro voglio immaginare che la storia dell'informatica (e nel caso particolare del videogioco) diventi un argomento obbligatorio di studio per chi si vorrà avvicinare alla professione.

RGP: Sappiamo tutti che l'editoria classica versa in pessime acque... infatti, a parte qualche testata che gode di buona salute, tutte le altre hanno chiuso definitivamente! Il futuro quindi sarà esclusivamente online?

CARLO: Se potessi prevedere il futuro sarei miliardario! Seriamente però posso trarre delle conclusioni da trend di mercato che sono ormai palesi: sicuramente si va verso una contrazione del mercato dell'editoria tradizionale a favore di Internet, di contro il mercato editoriale on-line non ha ancora un modello di business ben definito che dia modo di calcolare introiti sicuri o quanto meno prevedibili.

Ma d'altronde il successo crescente dei device "tablet" ed E-book readers fa chiaramente intendere che la carta stampata stia andando incontro ad un futuro simile a quello riservato alla musica su vinile, mercato di nostalgici appassionati e collezionisti (come me) che si troveranno a fiere di settore dedicate a scambiare memorabilia, mentre le nuove generazioni conosceranno i libri e le riviste solo in formato "immateriale".

RGP: Di cosa ti occupi attualmente?

CARLO: Ho un'azienda che opera nel campo Internet e multimedia, realizzazione siti-portali e applicazioni Web e mobile: tra i clienti più "famosi" abbiamo Endemol con Grande Fratello, Filarmonica della Scala e Trony (applicazione per iPad- iPhone e Android).

RGP: Quindi, pur rimanendo "nel giro" hai abbandonato completamente lo sviluppo di videogame e l'editoria... qualche rimpianto?

CARLO: L'editoria tradizionale sì, completamente abbandonata e non posso dire di avere rimpianti, oggi come oggi quando mi capita di scrivere qualcosa Internet è il media ideale di pubblicazione, in cantiere ho dei libri mai terminati ma conoscendomi prima della pensione (se mai ci arriverò) non vedranno la luce.

Lo sviluppo di videogame invece non l'ho mai abbandonato, anche se non è stato più il mio lavoro principale.

Negli anni ho prodotto ancora alcuni videogiochi, non destinati al mercato tradizionale ma specifici per ambienti e aziende particolari, soprattutto in ambito Internet.

RGP: Naturalmente speriamo di vedere qualche tuo libro pubblicato molto prima della pensione... Sentiremo ancora parlare di Carlo Santagostino in campo videoludico o hai definitivamente "appeso la tastiera al chiodo"?

CARLO: Non ho mai appeso la tastiera al chiodo, mi sono semplicemente occupato d'altro che non fossero i videogiochi, ma la passione è rimasta e come già detto quando posso cerco sempre di realizzare qualcosa in tema videoludico.

Ultimamente tra Facebook e Apps per smartphone e tablet non è detto che non si faccia anche qualche nuovo videogioco in un prossimo futuro...

RGP: Una domanda che non posso assolutamente evitare: tre giochi e tre macchine che porteresti sulla classica isola deserta?

CARLO: Scelta ardua! Se proprio fossi costretto opterei per una scelta sentimentale ovviamente, per i computer che hanno lasciato un segno indelebile nel mio cuore e per ognuno di essi un videogioco:

1. Sinclair ZX Spectrum, il primo amore indimenticabile
2. C64, la potenza degli anni '80
3. Amiga, il sogno degli informatici degli anni '90

Riguardo ai giochi mi porterei:

1. Jet set Willy per lo Spectrum
2. Zak McKracken sul C64
3. The Sentinel su Amiga

Risposta d'impulso dal profondo del cuore ma come ho detto è una scelta ardua...

L'Atari 2600 con Pitfall invece lo rimpiangerei sicuramente come tutte le altre console e computer della storia. 😊

RGP: Siamo purtroppo arrivati alla conclusione di questa interessantissima intervista... colgo quindi l'occasione per ringraziare Carlo della disponibilità (nonostante i suoi mille impegni) e per fargli un'ultima richiesta: secondo Carlo Santagostino il Retrogaming è...?

CARLO: ... il Retrogaming è cultura, storia, passione, ma soprattutto tanto (direi tantissimo) divertimento!



Febbraio 2012, Robert Grechi