

## Intervista a Enrico Colombini (1)

(<https://www.avventuretestuali.com/interviste/colombini/>)

Di solito le interviste prevedono un'introduzione.

Ma in questo caso sembra superfluo dire che Enrico Colombini è il primo ad aver scritto un'avventura in italiano<sup>1</sup>. Che è il primo ad aver realizzato un Adventure Toolkit in italiano<sup>2</sup>. E che da tempo ci aspettiamo un nuovo gioco da lui.

Perciò, niente introduzione, solo domande e risposte.

### FC: Dove e quando sei nato?

ENRICO: A Brescia, nel 1953. Noiosissima città industriale, deserto culturale dove solo di rado cresce qualche striminzito filo d'idea. A parte questo, ci sono posti peggiori per viverci.

### FC: Come hai scoperto i computer?

ENRICO: Sono cresciuto in mezzo all'elettronica (scoperta a 8 anni), per cui quando a metà degli anni Settanta si cominciò a sentir parlare di strani aggeggi chiamati "microprocessori" andai a una fiera specializzata per farmene un'idea e me ne tornai a casa con un KIM-1, una piastra con un display alfanumerico a 6 digit, una tastierina esadecimale e 1K di RAM. Era il 1976, credo. Due anni dopo arrivarono in Italia i primi PC e potei mettere le mani su un Pet 2001. Ricordo che per una fiera trovammo ospitalità per la notte nei locali di un rivenditore cui fornivamo consulenza: passammo la sera (Chiara, due amici e io) a provare tutti i programmi. Eravamo affascinati dal verme fatto con i pallini semigrafici che si mangiava la coda; lo modificammo perché si mangiasse il programma uscendo dalla memoria video...



Enrico Colombini negli anni '60

### FC: E le avventure?

ENRICO: In quel periodo gran parte dei giochi erano copiati: quasi non esistevano importatori e i prezzi erano stratosferici; ebbi la fortuna di trovare un Apple II residuo dall'incendio di un locale (sentiva ancora di pizza bruciata...) e degli amici mi procurarono una buona collezione di software. Tra questi c'erano *Mystery House*, la prima avventura grafica, e soprattutto *Adventure*: fu amore a prima vista...

### FC: Quando e perché hai deciso di scrivere giochi di avventura?

ENRICO: Subito dopo aver giocato *Adventure*, perché... mi sembrava una buona idea! Se avessi giocato *Zork* avrei probabilmente perso mesi per fare un parser più sofisticato... meglio così!

### FC: Hai scritto anche dei libri su come realizzare le avventure. Ce ne parli?

ENRICO: In origine volevano essere uno strumento per insegnare il Basic con poca fatica, partendo da una struttura già pronta; mi resi conto in seguito che quel programma ridotto all'osso era molto più conveniente del complesso programma di Avventura nel Castello. Per citare una delle frasi preferite di Saint-Exupery: "La perfection n'est pas atteinte quand il n'y a plus rien à ajouter, mais quand il n'y a plus rien a retrancher" (la perfezione non si raggiunge quando non c'è più nulla da aggiungere, ma quando non c'è più nulla da togliere). Lui parlava di aerei, ma mi pare che abbia valore universale. Vado ancora fiero di essere riuscito a portare il programma su cinque sistemi diversi (Apple II, C=64, Spectrum, IBM, MSX) cambiando solo qualche riga. In tanti anni non sono riuscito a fare che migliorie marginali ai principi fondamentali di quel programma; sarà che sono fossilizzato...

### FC: Ti guadagnavi da vivere scrivendo avventure?

ENRICO: Assolutamente no! Mi occupavo di elettronica: trasmettitori radio, sistemi di collaudo, automazione industriale in

genere. Poi passai all'editoria per ridurre un po' lo stress, anche se dopo 15 anni comincio a trovarla un po' monotona. Ci fu un momento in cui pensavo di poter guadagnare qualcosa con le avventure, ma poi la situazione italiana cambiò e dovetti lasciar perdere.

**FC: Quali sono le tue avventure preferite?**

ENRICO: Argh, la vecchiaia, la memoria! Dunque, vediamo: - *Adventure* per l'originalità (tutti hanno copiato da lì). - *Planetfall* per il pathos (Floyd!). - *Suspended* ancora per l'originalità. - *Enchanter* e *Sorcerer* per le trovate. - *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* per la sana pazzia. - Ah, sì, *L'Apprendista Stregone*... peccato non poterla giocare! E poi qualche avventura grafica, non sono razzista: - *Dark Crystal* (una delle vecchie Sierra) per l'atmosfera. - *Loom* per la sceneggiatura. - *Monkey Island 1* per parecchie cose, inclusa l'interfaccia. E la lista potrebbe continuare a lungo.

**FC: Qual è la tua avventura preferita?**

Se proprio vuoi un singolo titolo... forse *Dark Crystal*. E non avevo ancora visto il film, che mi piace moltissimo.

**FC: Che ne pensi dei giochi di Scott Adams?**

ENRICO: Affascinanti: sono la dimostrazione che per divertirsi non serve un mega-parser; furono scritti, a quanto ricordo, in condizioni ancora più restrittive delle mie: 4K di RAM o giù di lì.



Enrico Colombini negli anni '80

**FC: E di quelli Infocom?**

ENRICO: Affascinanti: sono la dimostrazione che ci si può divertire anche con un mega-parser. A lungo andare, però, la varietà di combinazioni di frasi, molto superiore alla reale complessità del mondo sottostante, dà un senso di povertà e anche un po' di frustrazione. Ci vuole la genialità di un Meretzky per fare da antidoto.

**FC: Su Internet ci sono centinaia di siti dedicati agli oldiesgoldies degli avventurieri: si può discutere con altri appassionati, parlare di tecniche di realizzazione delle avventure, ed è anche possibile scaricare giochi. Che ne pensi?**

ENRICO: Non vivo nel passato, per me contano il presente e il futuro. Se mi mettessi a frequentare troppo da vicino il retrocomputing e il retrogaming (che, sia chiaro, hanno tutta la mia simpatia e il mio appoggio) finirei per fossilizzarmi definitivamente. E poi passo già troppe ore in Rete...

**FC: Hai sempre lavorato con i computer? Continui a farlo? Di cosa ti occupi?**

ENRICO: Com'è intuibile da quanto dicevo sopra, sì. Disgraziatamente continuo a farlo, anche se la fase creativa dei computer è finita più o meno 15 anni fa; ormai stanno diventando sempre più noiosi e sempre più simili alla TV; l'ultima vera novità fu il Mac del 1984 che, visto in prospettiva, è stato una mezza disgrazia (se mi legge l'amico Blue Bottazzi, da buon MacLover mi ammazza): da allora in poi si bada sempre più alla forma, come la grafica, e sempre meno al contenuto. D'altra parte Internet è un utilissimo mezzo di comunicazione e non si può farne a meno, i word processor sono troppo comodi per il mio lavoro, e poi naturalmente ci sono i giochi! Ma la moda di continua sostituzione forzata è una vera follia.

**FC: Su che computer lavori?**

ENRICO: Principalmente su un volgare clone con Windows 98, non perché mi piaccia più di tanto ma perché è al momento il sistema su cui si possono fare più cose con meno lavoro, e naturalmente quello con più giochi; poi posso cambiare i pezzi quando mi pare spendendo abbastanza poco. Il glorioso Mac, ahimè, prima o poi finirà in pensione per fare spazio. Gli altri sono tutti in naftalina, dovrò riavviare l'Apple II quando mi deciderò alla Grande Archiviazione su CD-R dei vecchi dischi, sperando che siano ancora leggibili. Ma, come dicevo, preferisco creare piuttosto che fare l'antiquario.

**FC: Ti piacciono solo le avventure o anche altri giochi? Quali?**

ENRICO: Beh, gli strategici come *Heroes of Might & Magic*, i role-playing come *Baldur's Gate* (in mancanza di *Ultima 9*), i simulatori di auto (purché realistici nel comportamento) e, lo confesso senza vergogna, anche *Tomb Raider*. Però non mi

piace giocare da solo, le sere sono sempre prenotate da vari amici con diversi gusti ludici. Certo che ultimamente la grafica è strepitosa ma per il resto siamo messi molto male: nel migliore dei casi si ripescano idee già sfruttate mille volte, confezionandole con un po' di cura, ma anche questo avviene raramente; il resto è spazzatura pura. Se penso a cosa seppero fare Sid Meier con *Railroad Tycoon 1* sui vecchi PC e cosa NON hanno saputo fare in *RT2* con computer mille volte più potenti, mi viene da piangere. Ma davvero l'utente medio è così stupido da comprare queste schifezze solo perché hanno dei bei disegni 3D? Probabilmente sì, temo.

**FC: È vero che hai intenzione di scrivere nuove avventure? Stai ideando un Adventure Toolkit?**

L'intenzione non manca, il tempo e la tranquillità sì. Pensavo di scrivere il seguito di avventura del Castello per il decennale (1992)... ma ormai andiamo al venticinquennale! Qualche speranza c'è sul fronte dei kit di scrittura, ma devo fare una premessa: in questi anni mi sono studiato per hobby vari linguaggi, e li ho sempre considerati anche dal punto di vista della loro adattabilità al nobile scopo delle avventure. Alla fine ho concluso che sono tutti inutilmente pesanti, non c'è più nulla di simile al vecchio Basic che permetteva a chiunque di ottenere risultati subito, senza tante storie. Oggi il mondo è diviso tra programmatori professionisti, che si devono sorbire una spanna di manuali al mese solo per restare aggiornati sulle stranezze di qualche TIR della programmazione come i vari ambienti C++ o Java, e dilettanti che sono confinati nel ghetto dei Visual Basic & C. (ormai pesantissimi anche quelli, d'altronde). Ultimamente però ho riscoperto qualche traccia dell'antica libertà nella combinazione HTML + JavaScript: almeno non serve un compilatore e non si è legati a un singolo sistema operativo. Per ora non dico altro... anzi, aggiungo questo: il metodo a parser di Adventure è davvero l'unico modo per scrivere dei bei giochi, o si tratta semplicemente di una convenzione ormai consolidata? Per saperlo non resta che provare altre strade.

**FC: Le avventure sono anche giochi molto istruttivi. Ci sono persone che hanno imparato l'inglese giocandole. Oggi le cose vanno diversamente perché le traducono tutte: quasi un passo indietro. Sei d'accordo?**

ENRICO: Sì, tranne che per il quasi. Ricordo di essermi scervellato su a huge green snake: che vuol dire huge? Che vuol dire snake? Se oggi leggo e gioco quasi sempre in originale, lo devo anche ad *Adventure*. E poi le traduzioni, quando non sono penose (cioè quasi sempre), si perdono gran parte del bello. Terry Pratchett tradotto? Argh! D'altra parte, per avvicinare i nuovi giocatori ci vuole anche la traduzione... l'ideale sarebbe il dialogo originale con i sottotitoli. Parlo di quelle grafiche perché naturalmente quelle testuali sono intraducibili: si perde troppo (prova a tradurre *Avventura nel Castello* in inglese!).



**FC: Anche tu, come molti avventurieri, hai nostalgia dei giochi testuali? È vero che stimolano la fantasia molto di più rispetto a quelli grafici di adesso?**

ENRICO: Non necessariamente. Intanto ci sono tipi diversi di fantasia, e poi dipende dallo sceneggiatore. Ci sono almeno due modi di vedere un gioco di avventura: come racconto interattivo o come collezione di puzzle; entrambi (come pure le vie di mezzo) si possono fare con varie tecniche testuali o grafiche, non è detto che esista una e una sola soluzione perfetta. *Monkey Island* contiene dei buoni esempi di problemi logici da risolvere con ragionamenti verbali (ad esempio "monkey wrench": giuro che non c'ero arrivato, eppure conoscevo il termine). I giochi testuali, o almeno con comando a parser, avranno comunque la loro rivincita quando il riconoscimento vocale avrà fatto ancora un po' di passi avanti.

**FC: Qual è la più brutta avventura che tu abbia mai giocato?**

ENRICO: Brutta non saprei (il mio sistema di sicurezza mentale provvede a dimenticarle rapidamente), quella che più mi ha annoiato è probabilmente *Wishbringer*.

**FC: Per un certo periodo, in Italia, c'è stato un boom delle avventure: in edicola le riviste di settore furoreggiavano. Perché è finito tutto secondo te?**

ENRICO: Mah, è difficile indicare una causa precisa. Forse anche un po' per ripetitività: trovare nuove idee non è facile;

poi fare un'avventura grafica costa parecchio, mentre una testuale avrebbe comunque un pubblico limitato e certo non interesserebbe un editore.

**FC: Giocavi anche quelle in italiano scritte da Bonaventura Di Bello ideatore di Viking, Epic 3000 ed altre pubblicazioni del genere?**

ENRICO: No perché non ho mai usato molto il Commodore 64 e lo Spectrum, ero viziato col mio Apple II; e poi ci fu la politica commerciale suicida della Commodore Italia - incentivi alla pirateria - che rendeva il C=64 e l'Amiga poco interessanti per un autore e che finì per affossare la ditta stessa. Mi pare che BdB usasse anche il mio programma per scrivere le sue avventure, o sbaglio?

**FC: Parliamo un po' della tua vita privata, se vuoi. Come passi il tempo libero?**

ENRICO: Lettura, musica, passeggiate in montagna e sci da fondo.

**FC: Sei sposato, fidanzato?**

ENRICO: Sì, con la mitica Chiara Tovenà citata come critica costruttiva in tanti giochi (traduzione: Questa è un'idiozia, così com'è non sta in piedi. Uhm, forse hai ragione). E abbiamo un bimbo di dieci anni, che cerco senza successo di tenere almeno un po' lontano dal computer.

**FC: Che cosa volevi fare da bambino?**

ENRICO: Lo scienziato. Purtroppo sono nato nel Paese sbagliato e con circa 200 anni di ritardo, poi ha provveduto l'università a farmi capire che non era il caso. Probabilmente avrei dovuto andarmene quand'ero in tempo, ma il modo di vivere dall'altra parte dell'Atlantico non mi è mai piaciuto: odio lo stress e credo che la pigrizia costruttiva sia molto più produttiva della frenesia da formicaio... e più piacevole.

**FC: Cosa leggi? Quali film guardi?**

ENRICO: Film pochi o nessuno, nell'ultimo anno credo di avere guardato solo Apollo13, naturalmente in originale. Libri tanti e di ogni genere; ultimamente sto riscoprendo il francese: Victor Hugo, Daniel Pennac, Antoine de Saint-Exupéry e Serge Brussolo sono venuti a fare compagnia a Terry Pratchett, Rex Stout, Joseph Conrad, Clive Cussler, Italo Calvino, Agatha Christie e tanti altri... insomma classici, moderni e leggeri mischiati senza alcun ordine. Ovviamente Tolkien occupa un posto di tutto rispetto, vicino al primo Asimov, Vonnegut, Donaldson e a tutti gli altri. Ma il libro che occupa un posto indelebile nel mio cuore rimane *A Wizard of Earthsea* di Ursula Kroeber Le Guin.

**FC: Dove vivi?**

ENRICO: Ancora vicino a Brescia.

**FC: Grazie, Enrico.**

ENRICO: Grazie a te e a tutti i miei lettori e giocatori!

Novembre 1999, Francesco Cordella

---

<sup>1</sup> Trattasi di *Avventura nel castello* (1982). (†)

<sup>2</sup> Ovvero il mitico *Modulo Base* per creare le proprie avventure in Basic... (†)