

La prima intervista e' dedicata a un pezzo da novanta della storia videoludica italiana: Bonaventura Di Bello.

Prolifico programmatore italiano di avventure testuali su home pc a 8bit,cui vennero pubblicate su riviste specializzate(viking,explorer,epic 3000) ,redattore della mitica rivista ZZapp! punto di riferimento per gli appassionati gamers degli anni 80',da sempre impegnato nell'informatica , blogger,recensore ,divulgatore ecc...

Ci accompagnerà in questo bellissimo viaggio nel passato facendoci rivivere quel periodo d'oro e del suo nuovo progetto avviato da poco.

Buona lettura.....

**RETROGAMINGAREA:** Ciao Bonaventura Prima di iniziare volevo ringraziarti di cuore per la tua pazienza e disponibilità nel sottoporci a questa intervista.

**BDB:** Di nulla, mi fa piacere tener viva, quando posso, la ‘scena’ del retrogaming e retrocomputing, permettendo così a nostalgici e appassionati di scoprire lati magari meno conosciuti di un periodo tanto ricco di avvenimenti e cambiamenti.

**RETROGAMINGAREA:** Dove e quando nasce Bonaventura di Bello?

**BDB:** Le mie origini sono piuttosto ‘umili’, sono nato il 26 aprile del 1963 in un paesino del Cilento, la cosiddetta “terra del Mito”, quindi ho dovuto sin da piccolo accettare la sfida che il mio luogo di nascita mi metteva di fronte, ma caparbiamente sono riuscito ad avere accesso a tutto ciò che era normalmente limitato in quell’ambiente, in particolare musica e libri (e in seguito tecnologia).

**RETROGAMINGAREA:** La tua avventura nel mondo dell'entertainment e' iniziata con la prolifica realizzazione di avventure testuali (oltre 70 titoli) per i primi home computer a 8 bit :ZXSpectrum, Commodore 64 e MSX. Ci racconti come e' nata la tua prima avventura e di come avveniva la distribuzione delle stesse?

**BDB:** La prima avventura è nata per un evento sincronico, in quanto il negoziante dove avevo acquistato il mio primo home computer tentò di rifilarmi un gioco che non riusciva a vendere. Si trattava di un’avventura testuale in inglese, puoi immaginare. L’effetto fu che mi incaponii nel capire come funzionasse oltre che come risolverla, fino al punto da riuscire a procurarmi un tool (The Quill) che mi permettesse di sviluppare una mia avventura, e nel giro di qualche settimana imparai a sfruttarlo, superandone anche alcuni limiti con dei trucchi, e creai la mia prima avventura, “Dimensione sconosciuta”, che fu inviata a un concorso sulla rivista Load’N’Run e distribuita (gratuitamente, per quel che mi concerneva) su una raccolta di software pirata che raccoglieva appunto avventure, in inglese, ed era stata confezionata da uno dei ‘pusher’ di software più attivi di allora, cui chiesi appunto di includere anche il mio gioco nella sua compilation di adventure games.

Fu proprio grazie alla visibilità che quella distribuzione ‘gratuita’ mi aveva garantito che venni contattato dall’editore, imbattutosi nel gioco e interessato a qualcuno che sviluppasse avventure per ZX Spectrum. Da allora cominciai a sviluppare altri titoli per lavoro (se così si può chiamare, ma in realtà mi divertivo anche se era a volte massacrante come ritmo) e questi venivano distribuiti, come era la norma allora, su cassetta allegata a una piccola rivista nelle edicole.

**RETROGAMINGAREA:** Per la programmazione delle avventure testuali utilizzavi, oltre a The Quill, anche il linguaggio Basic, hai imparato suddetto linguaggio da autodidatta o hai frequentato dei corsi specifici?

**BDB:** Ho sempre imparato tutto da autodidatta, o quasi. Parallelamente al mio studio da autodidatta, all'inizio seguii un corso da programmatore per conseguire un diploma riconosciuto (che non ho mai utilizzato se non per un concorso che tra l'altro non superai per poco, ma del resto è stato meglio così altrimenti non sarei qui a raccontare tutto questo). Anche durante quel corso, tuttavia, mi annoiai abbastanza perché tutto sommato erano cose che avevo già assimilato studiando da solo.

**RETROGAMINGAREA:** Su quale macchina hai iniziato a programmare?

**BDB:** Dovrei dire lo ZX Spectrum della Sinclair, ma in realtà avevo già mosso i 'primi passi' su un ITT 3030 che era una delle macchine utilizzate al corso di programmazione cui mi iscrissi prima di acquistare lo Spectrum. Naturalmente si trattò di una breve incursione nel mondo della programmazione, perché il vero sviluppo è arrivato dopo con lo Spectrum, sul quale cominciai subito a sviluppare diversi programmi in Basic, tra cui un software di analisi numerologica (ero appassionato di esoterismo e cose simili, all'epoca) che però non ho mai distribuito. Erano più che altro modi per esplorare le capacità della macchina e le mie abilità di programmazione.

Ebbi poi modo di sfruttare maggiormente la mia conoscenza del Basic quando mi chiesero di convertire le mie avventure su MSX, dove il programma "The Quill" non esisteva ancora. Infatti le versioni dei miei adventure game per MSX erano tutte in Basic e 'aperte', cosa che permise tempo dopo a un gruppo di sciacalli di appropriarsi di quelle avventure e rivenderle a un altro editore dopo averle convertite in GW Basic per PC. Lo seppi solo moltissimi anni dopo, purtroppo.

**RETROGAMINGAREA:** Quale titolo o titoli da te programmati ricordi con piacere?

**BDB:** Naturalmente il primo, anche se peccai di un'estrema "libertà" nel progettare gli enigmi e i trabocchetti rendendo la storia difficilissima, tuttavia mi permise di esplorare le possibilità offerte dal tool di sviluppo e anche i suoi limiti, che come ho detto riuscii ad aggirare. In generale, poi, sono rimasto affezionato a personaggi più che a storie, come Roy Norton oppure Terry Jones, per esempio, che sono apparsi in diverse avventure.

Passiamo ora alla tua "avventura" editoriale

**RETROGAMINGAREA:** Famosissimo giornalista di riviste di successo : "Zzap!" prima e "The games Machine" dopo, ci racconti di come e' avvenuto l'ingresso nella redazione di Zzap!?

**BDB:** Avvenne proprio grazie alla mia prima esperienza con le avventure, in quanto la casa editrice era la stessa. Quando il team che si occupava dell'edizione italiana di Zzap! decise di mollare l'editore, quest'ultimo mi chiese di aiutarlo con la rivista, e dovetti imparare da zero tutto ciò che riguardava il Desktop Publishing, oltre alla gestione di una redazione e di un progetto editoriale complesso come quello. Per fortuna conoscevo già benissimo l'inglese e questo mi facilitò quantomeno la fase di traduzione e adattamento dei contenuti, oltre che i contatti con la casa editrice inglese e le case di software.

**RETROGAMINGAREA:** Di cosa ti occupavi e che genere di ruolo ricoprivi?

**BDB:** Inizialmente mi occupavo praticamente di tutto, poi riuscii pian piano a mettere su un'intera redazione reclutando dei ragazzi in gamba e appassionati che ancora oggi fanno parte delle mie migliori amicizie e per cui provo ancora un affetto profondo nato dall'aver condiviso un periodo tanto intenso e significativo per tutti noi. Nella 'gerenza' risultavo come 'direttore esecutivo', non avendo il tesserino da giornalista, ma in realtà ero "MrZzap!", se così si può dire, almeno inizialmente, dopodiché mi occupai appunto di gestire la redazione oltre che di progettare ogni numero mensilmente. Almeno finché non decisi di andar via da Milano e tornarmene nel Cilento, per motivi di famiglia. Non saprei dire se fu un errore, perché la vita è imprevedibile e gli esiti di ogni scelta lo sono altrettanto, ma un po' rimpiango di non aver proseguito nel settore dei videogiochi e di essermi poi buttato nell'informatica in generale, da un punto di vista divulgativo e didattico.

**RETROGAMINGAREA:** Che ricordi hai di quel periodo? Che atmosfera si respirava in redazione?

**BDB:** Un'atmosfera molto spensierata, dopotutto. Essendo anch'io abbastanza giovane (poco più che ventenne) riuscivo a essere molto in sintonia con i ragazzi della redazione, e nonostante le molte notti in bianco trascorse da solo, non ho che ricordi positivi per quanto riguarda il lavoro di redazione e il feeling che c'era fra noi, editore compreso.

**RETROGAMINGAREA:** Spulciando in rete mi sono imbattuto nel tuo nuovo progetto, "Ipernarrativa". Ci puoi dire qualcosa a riguardo?

**BDB:** Ipernarrativa è un progetto abbastanza complesso su cui sto lavorando da molto tempo ma che solo ora sono riuscito a seguire con maggior impegno ed energie, prendendomi una sorta di 'sabbatico' dal mio lavoro di divulgazione tecnica. Riguarda lo sviluppo di storie interattive (iperstorie) che possono essere descritte come un incrocio fra i famosi libri-game e la narrativa tradizionale, e fra i progetti c'è la 'riedizione' delle mie vecchie avventure in questo formato, in modo che possano essere rigiocate (arricchite da nuovi contenuti, enigmi e personaggi) sui nuovi dispositivi di lettura portatili, a partire dagli ebookreader fino agli smartphone e i tablet, in formato Kindle ed ePub, i due formati più diffusi. Rivelerò comunque altri particolari sul blog di Ipernarrativa, ma poco per volta, altrimenti dov'è la sorpresa? ☺

**RETROGAMINGAREA:** Progetti per il futuro?

**BDB:** Tanti, forse troppi. Al punto che devo darmi una regolata periodicamente per non ingolfarmi, già non mi bastano le quasi diciotto ore al giorno dedicate proprio a queste attività. In ogni caso fra i progetti ci sono libri, ebook e molta didattica, ma sempre meno informatica e sviluppo Web negli argomenti. Ho deciso di eliminare dalla mia attività divulgativa tutto ciò che è soggetto a rapida obsolescenza, sono stanco di rincorrere all'infinito cose come gli aggiornamenti, la sicurezza, e altre amenità tipiche del mondo digitale. Alla mia età ho bisogno di 'raccolimento' e di creare un valore duraturo per gli altri, non qualcosa che rischia di rivelarsi inutilizzabile nel giro di anni o addirittura mesi.

**RETROGAMINGAREA:** Purtroppo siamo giunti al termine di questa intervista. Non mi resta che ringraziarti per la tua immensa disponibilità e di aver fatto rivivere a noi retrogamers vecchi ricordi.

**BDB:** Piacere mio, spero di non avervi annoiato e vi faccio un in bocca al lupo per tutti i progetti e le attività in corso e in programma! ☺