

librogame's LAND



ANNO

XII

4

(116)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

Illustrare i librogame

John Higgins ci racconta il suo Grailquest

Articoli di
Francesco Di Lazzaro
Gabriele Simionato

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

Conosciamo John

John Higgins, un grande artista e un eccelso disegnatore, nella sua lunga carriera ha collaborato con autentici pilastri del genere graphic novel, come Alan Moore, e ha partecipato alla definizione e alla caratterizzazione di personaggi che hanno fatto la storia del fumetto, come Batman e Judge Dredd, oltre alla sua creazione autografa, Razorjack.

Nato in Inghilterra (a Walton, un distretto di Liverpool, 68 anni fa) e portatore di uno stile tutto europeo, ha saputo regalare un tocco da “vecchio continente” a tematiche come quelle relative ai supereroi o alla fantascienza che da sempre sono “colonizzate” da interpreti statunitensi.

Noi però lo ricordiamo soprattutto per la sua collaborazione con J. H. Brennan nella amatissima serie di libri-gioco conosciuta in Italia come Alla Corte di Re Artù, Grailquest nei paesi anglofoni.

John, con la cortesia che lo contraddistingue, ha accettato di rispondere ad alcune nostre domande e di aiutarci a conoscere meglio i tanti lati della sua lunghissima storia artistica, che ha saputo trovare piena realizzazione da entrambi i lati dell'Oceano Atlantico...

1) Ciao John, ti ringraziamo moltissimo per la tua disponibilità. Iniziamo proprio dal principio. Ci racconti come sei riuscito a diventare un disegnatore professionista? E' vero che da adolescente non ti piaceva la scuola e che decidesti da giovanissimo di lasciarla per arruolarti?

A 15 anni era chiaro che i professori ritenevano di aver fatto per me tutto ciò che potevano. Mi fu suggerito di entrare nell'esercito, e così feci. Ringrazio di aver avuto la possibilità di viaggiare, e anche di scoprire che nutro profondo odio nei confronti dell'autorità e di chi mi dice cosa devo fare.

2) Il disegno è stata più una valvola di sfogo per te o una specie di ancora di salvezza? Pensi che senza la tua attitudine per questa forma artistica la tua giovinezza e la tua maturazione sarebbero state diverse e forse più difficoltose?

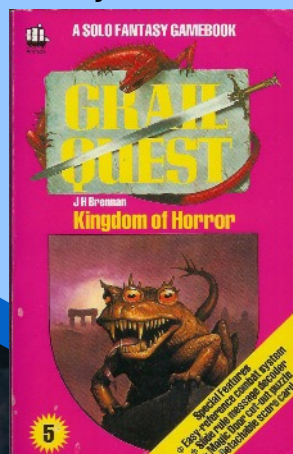
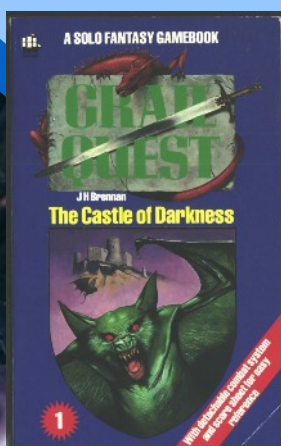
Disegnare e raccontare storie sono per me come l'aria, ogni giorno mi sveglio con il pensiero di raccontare storie e disegnare luoghi fantastici. Non riesco a vedermi intento a fare altro.

3) I tuoi esordi abbondano di lavori a sfondo fantascientifico, come Battlestar Galactica e Tharg's Future Shock (che credo sia stato il tuo primo lavoro con Alan Moore). Fu una scelta voluta o una serie di eventi a portarti a optare per questo tipo di creazioni?

La Fantascienza è la forza costruttiva che mi stimola a creare. Adoro le idee che nascono dalla Fantascienza, perché ci aiuta a capire com'è veramente il presente. Guardate per esempio 1984 di Orwell, o Judge Dredd. Uno dei miei primi obiettivi era lavorare su Judge Dredd, ma strada facendo ho collaborato con alcuni fra i più talentuosi scrittori ed è stato un piacere confrontarsi con loro.

4) Il passaggio dagli scenari futuristici e iperbolici dei tuoi primi lavori a quelli fantasy e un po' ironici di Grailquest è stato problematico? Che punti di convergenza e quali differenze hai notato tra le avventure di Pip e le tue precedenti produzioni?

Herbie Brennan ha creato un mondo pregno di sfaccettature, vivido e ricco, che è ciò che cerco nella Fantascienza, così come nel fantasy, nell'horror e anche dagli scenari storici. Le ambientazioni migliori ti trascinano via dal "qui e ora" e ti conducono in posti meravigliosi. Brennan fa così.



- 5) **Com'è nato il sodalizio con Herbie Brennan? Dove vi siete conosciuti, e come siete finiti a lavorare insieme?**

Brennan è stato uno dei miei primi collaboratori. Ci siamo conosciuti tramite Marion Lloyd, il curatore di Grail Quest per Armada Paperback, a Londra. Dopo un paio di libri abbiamo subito iniziato a parlare di cosa avrei voluto illustrare, cosicché Brennan potesse scrivere la scena che poi avrei illustrato. Il fatto è che lui aveva già preparato molte scene ricche di cose che a me già piaceva disegnare: zombie, cavalieri, contadini, furfanti...

- 6) **Eri solito leggere i libri della collana Grailquest che illustravi? La letteratura interattiva ti piace? Conosci e apprezzi i gamebook? Hai degli autori e delle serie preferite?**

Sono stato troppo impegnato per leggere e giocare i librogame. Mi piaceva tutta la parte interattiva, ero al corrente del boom che il filone stava vivendo: quando mi ero appena avviato come disegnatore freelance il librogame era un settore in crescita nella letteratura per ragazzi. Stevie Jackson, Ian Livingstone e Herbie Brennan sono quelli che erano più sulla cresta dell'onda.

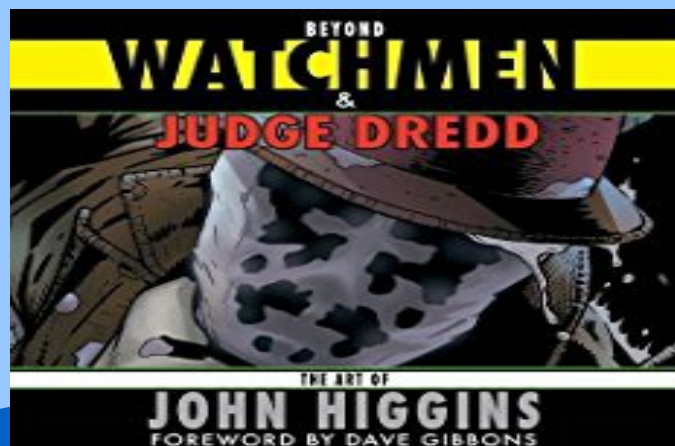
(John evidentemente non ha mai avuto molti contatti con Joe Dever visto che non lo include in questa lista ND Prodo)

- 7) **Pensi che la letteratura interattiva abbia ancora molto da dire ai giorni nostri? Come credi che potrebbe svilupparsi il genere nel futuro, e quali pensi possano essere le modalità di sviluppo e diffusione dei libri-gioco nei prossimi anni?**

Sì, credo che i librogame siano ancora attuali, in qualche modo, anche se la copia cartacea (libri, fumetti e riviste) è appetibile solo per un certo tipo di lettore. Forse quello più cervellotico, ma anche più intelligente. Il digitale è stato usato per portare il librogame dentro una nuova generazione, con inevitabili differenze di forma.

- 8) **Hai mai pensato di realizzare un fumetto interattivo? Pensi che un'opera simile sarebbe interessante e avrebbe seguito e diffusione?**

Veramente no, ho sempre seguito il flusso di lavoro, e, a parte il mio personaggio di Razorjack, ho la tendenza a lavorare solo su ciò che l'editore mi richiede. Mi ricordo di un fumetto interattivo che è uscito intorno agli anni 90, chiamato Dice Man, ma è andato avanti solo per 3 numeri e non mi è stato chiesto di collaborare.



- 9) Più o meno ai tempi di Grailquest ai contribuito alla realizzazione di un altro capolavoro, la graphic novel Watchmen. Ci racconti come sei entrato a far parte del progetto? Qual'era esattamente il tuo ruolo e quanto hai contribuito alla realizzazione dell'opera e alla caratterizzazione dei personaggi?

Watchmen è stato uno dei progetti più grandiosi ai quali abbia mai partecipato. Alan Moore e Dave Gibbons volevano un approccio europeistico a un filone tendenzialmente statunitense, ovvero quello dei supereroi. Così mi reclutarono. Io dovevo ricreare la giusta atmosfera, mentre Dave e Alan hanno fatto il lavoro sporco.

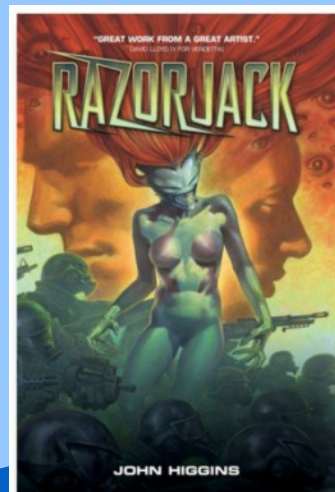
- 10) Ho saputo che avevi realizzato un lavoro anche per il più recente Before Watchmen, ma che alla fine non è stato pubblicato. Si trattava addirittura dell'epilogo della nuova collana, pubblicata nel 2013. Ce ne parli meglio? Perché non ha mai visto la luce?

I fans duri e puri giustamente recriminano "perché pasticciare con qualcosa che è già perfetto così?". Però nel 2013 la DC ha prodotto la serie Before Watchmen, che ha sollevato turbinii di proteste fra gli appassionati. Mi è stato proposto di collaborare, e ho accettato perché Before Watchmen aveva già a disposizione abbondante

materiale fornito dagli autori originali, e non deviava nell' "Universo Espanso" della DC Comic. Il mio coinvolgimento fu marginale, con La Maledizione del Corsaro Cremisi, una storia piratesca – e chi non ama i pirati? Io li amo.

- 11) Altri tuoi lavori importanti sono stati Judge Dredd e la "one shot story" per la DC Batman, sempre con Alan Moore. Sei un autore che ha lavorato molto con i supereroi: pensi che Pip in un certo modo possa essere considerato tale? Cos'hanno in comune e cosa di diverso un ragazzino che finisce catapultato ai tempi di Re Artù e i potentissimi tutori della legge della DC Comics?

Tutti i supereroi moderni derivano dalle tradizioni storiche di dei e semidei impegnati nella loro ricerca. Come l'Iliade o il ciclo arturiano: perciò sì, anche Pip ha il suo posto fra i supereroi.



- 12) **A cosa stai lavorando attualmente? Ci racconti quali sono i tuoi impegni attuali e quali i tuoi progetti futuri?**

Sono totalmente assorbito dal lavoro per 2000AD, ma in particolare non vedo l'ora di iniziare il lavoro in cantiere per il prossimo anno, quando il "mio" Razorjack apparirà a fianco del Judge Dredd (il mio personaggio preferito di sempre) all'interno di una storia per il Judge Dredd Magazine. Non sto nella pelle.

- 13) **Torneresti a illustrare libri-gioco se ne avessi l'occasione? C'è speranza di rivederti impegnato in progetti interattivi prossimamente?**

Sono sempre disponibile a fare di più per quanto riguarda i librogame. Lo storytelling a bivi è una forma narrativa e creativa che permette di coinvolgere il pubblico in un modo che pochi altri media sanno eguagliare.



© Copyright DC Comics

John Byrne

WATCHMEN 25th ANNIVERSARY