

Librogame's LAND MAGAZINE

2

ANNO XIV
(148)
febbraio
2020



SQUILIBRIO
DELUXE?
È UNO
SCHERZO?
A quanto pare
no, leggete
all'interno...

Intervista a Mattia Simone,
copertinista di Librarsi

QUANDO LE IMMAGINI DIVENTANO INTERATTIVE

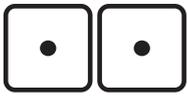
Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



Mattia Simone ci racconta
il ruolo dell'illustratore interattivo

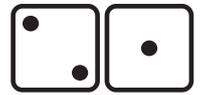
IL VOLTO DEI LIBROGAME

di Francesco Di Lazzaro

Non solo di scrittura vive il mondo dei libri-gioco: il concept artistico che si cela dietro alla realizzazione di un personaggio, almeno dal punto di vista visivo, è opera molto spesso di chi manovra i pennelli piuttosto che della mente che c'è dietro alla creazione del testo. Alcuni di questi protagonisti hanno fatto la storia dei librogame classici: credo che tutti noi appassionati abbiamo saldamente impresse nella memoria le illustrazioni di giganti come Russ Nicholson, John Blanche o Gary Chalk.

Il filone dei grandi disegnatori interattivi prosegue anche in epoca moderna: gli esempi non mancano, e Mattia Simone è uno dei più validi esponenti del settore. Ormai da quasi un anno collabora con Edizioni Librarsi occupandosi della realizzazione delle cover dei volumi pubblicati da questa casa editrice, specializzata in libri-gioco e tra le più amate dagli appassionati del genere: al suo attivo





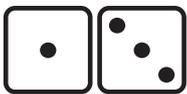
già tre lavori, di altissima qualità. Il sodalizio è iniziato con Cuore di Ghiaccio (di Dave Morris, versione riveduta e aggiornata tratta dalla serie Critical IF), nella primavera del 2019, è proseguito con la splendida cover de L'Audace Colpo del Vello d'Oro, secondo volume di Hellas Heroes di Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo, e con l'enigmatica e intrigante illustrazione di Alice Key e l'Origine del mondo, capitolo iniziale della collana Age of Vapor di Antonio Costantini. E probabilmente, se non ci fossero stati i disegni originali da recuperare per le cover di serie come Terre Leggendarie, lo avremmo visto ulteriormente all'opera con altri lavori di assoluta qualità. Tre tavole, quelle a oggi realizzate, molto diverse tra di loro, tutte dotate di grande personalità e profondità. Sappiamo che il nostro è già al lavoro su altre copertine, sempre operando a stretto contatto con Claudio Di Vincenzo, il patron della realtà milanese, ma sul suo conto, oltre ad apprezzare la sua abilità e ammirarne la pulizia del tratto, abbiamo appreso poco altro. Abbiamo accolto quindi con grande gioia la possibilità di ospitarlo sulle nostre pagine e l'opportunità di intervistarlo, in modo da co-

noscere meglio anche la persona, i suoi pensieri e le sue idee, soprattutto in ambito di letteratura interattiva.

Ciao Mattia, è un piacere averti ospite su LGL Magazine! Affinché i nostri lettori ti conoscano subito meglio, ci racconti qualcosa di te? Chi è Mattia Simone?

Onorato! Due parole sul mio background: Sono un Illustratore e concept artist, ho sempre amato disegnare fin da piccolo, avevo mondi interi in testa e volevo in qualche modo renderli reali. Ho capito fin da subito che il disegno sarebbe stata la mia vita, quindi dopo 3 anni di superiori mi sono iscritto alla scuola del fumetto/illustrazione, fatto corsi di 3D e alternando periodi di odio e amore con il disegno (tipico di noi artisti) ho deciso di fare 2 anni di Master incentrati sull'illustrazione digitale. Da lì ho cominciato a prendere l'illustrazione sul serio decidendo di farne la mia carriera!

Il tuo rapporto con i librogame come è iniziato? Li conoscevi già prima di iniziare a lavorare con Claudio? Hai autori e serie preferite?



I librogame li conoscevo da bambino, li chiedevo in prestito perchè molti dei miei amici ci giocavano! Ma non ne ho mai posseduto uno anche se le illustrazioni mi facevano impazzire! Le adoravo e le adoro ancora. Diciamo che sono stati un'importante spinta creativa nel mio percorso di crescita. Mi ci sono riappassionato quando ho cominciato a collaborare con Claudio.

Il tuo stile, agli occhi di un non addetto ai lavori, appare realistico, ma allo stesso tempo in grado di stimolare l'immaginazione. Ci sono dei disegnatori a cui ti ispiri? Assolutamente sì! Mi rifaccio molto alla cultura anni 80/90 per cui ho un amore spassionato, specie per quanto riguarda i fumetti. Mi ispiro a disegnatori come Tod McFarlane per "Spiderman" o Alan Lee per la saga "Lord of the Rings" o Hayao Miyazaki dello "studio Ghibli". Hanno tutti contribuito a creare il mio background: cerco di mischiare il fotorealismo con uno stile cartoon in modo da creare quell'effetto un po' "fumettoso" riportando l'osservatore a quando da bambino



si fermava affascinato a guardare ogni dettaglio sulle copertine di Libri, Fumetti, Carte o Videogiochi.

Qual è secondo te la dote più importante per illustrare una copertina? Che differenza c'è tra una tavola che finisce in cima a un libro e una destinata all'interno?

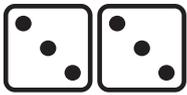
La differenza è sostanziale! La copertina deve contenere un po' il senso del libro stesso. Deve raccontare con un'immagine la chiave di tutta l'avventura. Spesso e volentieri leggo i libri che poi dovrò illustrare così da entrare al 100% nella storia ed estrapolarne il vero significato, mentre le immagini all'interno del libro devono essere più semplici e immediate ed hanno la funzione di illustrare solo un passaggio per aiutare il lettore ad immedesimarsi in quello che sta accadendo. Il lavoro dell'illustratore è un lavoro di immaginazione! Questa è la dote più importante a mio avviso.

C'è differenza tra illustrare un librogame rispetto a un libro classico? Forse nelle copertine accade meno, ma sovente le opere interattive si appoggiano alle illustrazioni per creare enigmi, disseminare indizi, fornire indicazioni al lettore...

Direi che la componente principale è la dinamica. Le illustrazioni per il mercato ludico devono accattivare e catapultare il lettore dentro la storia stimolando un interesse che catturi subito. Questo vuol dire più azione e meno staticità! Mentre per un libro classico solitamente ci si concentra di più sulla descrizione e sulla resa finale.

Approfondiamo un po' i tuoi tre lavori con Librarsi: Cuore di Ghiaccio è stato il primo. Ci racconti come hai pensato l'immagine? Molto ariosa con l'avventuriero, il mondo bianco, la cittadella...





Cuore di Ghiaccio è la mia preferita in assoluto, io e Claudio volevamo creare qualcosa che riassume un po' l'ambientazione generale del librogame, che mettesse in primo piano il fatto che "Diamine siamo in un mondo ghiacciato!". La cosa migliore è far vedere un deserto ricoperto di ghiaccio. Per la cittadella ci siamo ispirati a quella raffigurata dentro il libro, per mantenere coerenza con le illustrazioni all'interno,

Per quanto riguarda il protagonista volevo un outfit avventuriero non troppo classico né troppo hi-tech così mi sono ispirato allo stile della serie "Lost Planet" con un pizzico di "Indiana Jones".

Poi è arrivato Autolico 2. C'è una storia dietro questa cover, perché inizialmente era stata realizzata dallo stesso disegnatore che aveva fatto quella del primo volume. Hai per caso visionato la copertina poi scartata? Come sei arrivato a concepire un Autolico così eroico, praticamente tra le fauci del serpente?

Ho visto la cover originale sì, ma l'ho ricon-

cepita completamente da zero, qui volevamo qualcosa di straordinariamente epico ma allo stesso tempo sardonico. A richiamare lo stile di Autolico! Mi sono ispirato a "300" e ad Achille di "Troy" che di spettacolarità ne hanno da vendere, il risultato è stato un successo, un mix di eroismo, epicità e sana ignoranza!

Quella di Alice è forse la più "onirica", con i marchingegni e le ruote dentate sullo sfondo, la protagonista con la pelle bianchissima, i capelli rosso fuoco, il volto a metà, lo sguardo intenso... Anche qui, come l'hai concepita e realizzata?

Volevamo creare qualcosa di concettuale oltre che spettacolare, cosa c'è di meglio di una Londra steampunk? Alice è una ribelle e guarda il lettore con aria di sfida. La mia idea è quella di fare entrare l'osservatore in empatia col personaggio subito sin dalla copertina!

Ci sono altri lavori interattivi in arrivo? Puoi darci qualche anticipazione per il futuro?

Certamente sì! Diversi titoli in uscita, Edizioni



Librarsi sta lavorando sodo. Posso solo dirvi che attualmente sto lavorando ad una cover a tema “politico” e ad un'altra per un libro-game spagnolo! Per il resto, stay tuned!

Ci piacerebbe conoscerti meglio come disegnatore a tutto tondo: quali altri lavori hai realizzato al di fuori dell'ambito libro-giochistico? C'è un'attività, tra le molte esistenti nel mondo degli illustratori, che preferisci rispetto alle altre?

Certamente, ho lavorato per copertine ed illustrazioni di libri classici e app smartphone. Attualmente sto portando avanti la parte grafica di ben due boardgames editi in Italia a breve, oltre alla realizzazione di un progetto personale che ha come protagonista un Broccolo! Ma posso tranquillamente dire che la cosa più stimolante al momento è lavorare sulle copertine libro-giochistiche, c'è qualcosa in questa passione che mi fa ritornare bambino. Stimola quella parte infantile che tutti non dovremmo MAI e dico MAI perdere.

I librogame stanno vivendo una seconda età dell'oro, con tanti titoli in commercio e migliaia di nuovi lettori entusiasti. Secondo te come perché questo sta avvenendo? Come mai un media così classico come il libro cartaceo riesce a resistere alle nuove tecnologie e rimane il preferito di tanti lettori e giocatori?

Innanzitutto credo che stimoli l'immaginazione come poco altro. Ovviamente un libro è diverso da un film o da un videogioco, tu crei la tua realtà ed è soltanto tua. Si può entrare in empatia con un libro, ti ci puoi affezionare, è molto più personale e fa provare emozioni che con altro non riusciresti. Per non parlare di tutta la parte esplorativa che il libro-game contiene! Puoi rileggerlo più volte e la storia non sarà mai la stessa.

Inoltre credo faccia leva su una buona fetta



di nostalgici, come il sottoscritto, degli 80's e 90's. Il libro-game ha un enorme potere, che è quello di rimanere attuale!

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o dare una risposta a una domanda che non ti è stata fatta?

Certamente, ci tengo a ringraziare in primis Claudio ed Edizioni Librarsi per avermi dato l'opportunità di riscoprire questo fantastico ed affascinante mondo! E naturalmente ringrazio Francesco e tutto lo staff di Libro-game's Land per avermi ospitato su questa super rivista!

Con il più profondo augurio di perdervi negli abissi della vostra immaginazione.

Grazie a tutti! 



Nuova versione deluxe di El Cucador,
il libro che diede il via alla rivoluzione

TREMATE, LO SQUILIBRIO È RITORNATO...

di Aldo Rovagnati

Devo ammettere che, all'ora di iniziare a scrivere questo articolo per LGL Magazine di febbraio, sono stato pervaso da un dubbio amletico: inserire o non inserire un disclaimer cautelativo di 'Vietato ai minori di anni 18'? Alla fine, sprezzante del pericolo e incurante delle conseguenze legali del caso (in tal caso il nostro Marco 'Zakimos' Zamanni, avvocato nella vita non-interattiva, potrebbe assistermi gratis o comunque con spese a carico di LGL nella persona del suo fondatore), ho deciso di no.

Eccoci dunque a parlare di una succosissima quanto inaspettata novità, ovvero il restyling dell'opera più lassativa dell'intero panorama librogamistico mondiale: signore e signori, scimmiette e scimmioni, delinquenti e decorticati, ho il supremo piacere di annunciarvi l'imminente uscita della versione restaurata del primo, mitico, schifoso episodio di Squilibrio, El Cucador! Una versione deluxe, o se volete gutta-lax, del capitolo d'esordio della saga più controversa della storia.

Se sapete di cosa sto parlando, prima di completare

la lettura di questo articolo potete andare in bagno, espletare serenamente i vostri bisogni fisiologici e magari emettere un sonoro peto finale, avete la mia totale comprensione e approvazione.

Se invece non sapete di che diavolo stia blaterando, avete ancora una possibilità di scelta. Pillola blu: chiudete il magazine, se l'avete stampato bruciatelo e disperdete le ceneri in una stalla, e inconsapevolmente mi ringrazierete; pillola rossa: andate avanti a leggere, ma ricordate... In questo articolo il protagonista sei tu... E non è detto che sia una buona cosa... Procediamo ordunque, e bando alle ciance. Di preciso, in cosa consisterà questo nuovo rifacimento? Ne parliamo con due insospettabili gaglioffi, che come vedremo rivestono un ruolo di primo piano in questo fallimentare progetto: Alberto 'Dragan' Orsini e Pietro 'Pitt' Rotelli.

Se vuoi ascoltare le fandonie di Orsini, vai all'1.

Se vuoi approfondire le scelte scellerate di Rotelli, vai al 2.

Buona lettura!



1 Ciao Alberto. Voglio iniziare l'intervista con una domanda che mi frulla nella testa da settimane, condita da una spero non irriguardosa richiesta. Cosa ti sei fumato quando hai pensato di rimettere mano al Cucador? Per caso hai avanzato qualcosa?

Alberto: Risponderemo in due! Io ti dirò la mia, Jimmy LaTroia indagherà più a fondo nella mia psiche! Per quanto mi riguarda, nel genio totale che contraddistingue quest'opera, ero rimasto con il magone che avesse numerosi refusi dovuti a un testing pressoché a zero all'epoca, e un paio di loop facilmente risolvibili che straniavano i lettori più pignoli. Di qui l'idea, tra una cosa e l'altra, di sistemarla.

Jimmy: In realtà cercava una scusa per non correggere l'ennesima, putrida traduzione ispanica di Aldo Rovagnati oppure per non testare l'ennesimo, prolisso scritto di Francesco Di Lazzaro, così ha afferrato la prima cosa che gli capitava a tiro: uno spazzolone da cesso. Allora ha preso la seconda e ha detto bene, diamo una bella revisionata a questo! Che cos'è? Ah, El Cucador? Meglio!

El Cucador, appunto. Un'opera mitica entra nella leggenda dei librogame direttamente dalla porta di servizio, o per meglio dire dei servizi. Perché restaurarla? Quali interventi correttivi, migliorativi o degenerativi sono stati apportati?

A: Vi ricordate come nacque? Era un test del neo nato Libro Game Creator di Matteo Poropat e doveva essere un'opera tutorial, seria e un po' dark. Poi cominciammo ad aggiungere pezzi e lo Squilibrio ci prese. È da sempre un gioiello ma non è mai stato, come dicevo, corretto e testato. Quindi le esigenze erano test di giuoco e correzione

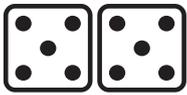


grammaticale, oltre a risistemazione dello shuffle dei paragrafi, che ricordo fu fatto a mano e presenta alcune sezioni troppo vicine tra loro. In ultimo, le illustrazioni.

J: Rovagny stummerda, la seconda domanda è identica alla prima! (ma che cazzo dici Jimmy? Ti sarai fumato le stesse schifezze dell'Orsini... - nda) Comunque, fare meglio cioè peggio di così era davvero impossibile... Orsiny ha dato una rimescolata al libro, corretto quattro cazzate e tur-lupinato il Rotelli, quindi con poche mosse e zero fatica si intesterà tutti i meriti di un'opera memorabile.

Cosa hai offerto a Pietro Rotelli per convincerlo a illustrare l'opera? Fai attenzione a come rispondi perché farò a lui la stessa domanda: non raccontarmi bugie, pena una visita notturna di Saetta Eretta nel tuo comodo giaciglio...

A: Avendo già avuto modo di apprezzare il suo modo di lavorare nel mio "Sherlock Holmes - Prima con delitto" (vergognoso



disclaimer pubblicitario e patetica marchetta del suo libro – nda) ero sicuro che fosse un artista dal mood giusto per illustrare la saga. Non è stato difficile convincerlo quando ha capito di che cosa si trattava, deve esserci una vena squilibresca in lui...

Quando vedrete le sue opere penso condividerete con me che non sbagliavo.

J: Siamo in fascia protetta, non posso rispondere a questa domanda... Diciamo solo che il citato mio buon compagno di merende Saetta Eretta ha avuto un ruolo chiave in questa trattativa diplomatica, in abbinamento all'altra mia fidata amica Chantal...

Sappiamo da fonti autorevoli che hai curato la scelta dei soggetti e delle situazioni da illustrare. Hai optato per le scene più degradanti o per quelle più significative? Quali, se puoi dircelo? Se non puoi o non vuoi faccio sempre un fischio al mio amico equino...

A: Ho cristallizzato cinque protagonisti basilari della storia che mai avevano avuto un volto né erano stati inseriti nel contesto, ma che ci immaginavamo come fossero oppure tendevamo a identificare con foto di altrettanti ignari sconosciuti trovate sul web (vedi cover del terzo volume). Ora sappiamo chi sono, e ci fanno ancora più schifo!

J: Le scene più degradanti SONO quelle più significative, quindi è stato facile per l'astuto Orsini venire a capo della cosa. Io Saetta lo chiamerei comunque...

In passato ci sono stati diversi rumors, per fortuna mai confermati, di un fantomatico quarto episodio di Squilibrio. Cosa ti senti di dire a riguardo? Di cosa dovrebbe trattare il nuovo capitolo della

saga? Vuoi confermare o smentire le voci per cui il progetto pare essersi arenato a causa del tuo lassismo?

A: Smentisco completamente, non esiste nessun quarto episodio di Squilibrio.

J: Prima o poi potreste finire per leggere le imprese di Re Merdone, Renée Fagotino, Attilio Sborra e Astutillo Malgioglio. Purtroppo finché Rovaganty continuerà a tradurre qualsiasi forma di librogame iberico gli capiti sotto mano, ovviamente i peggiori, giocando al calcetto e al fantacalcio senza alcun costrutto nel resto delle ore libere, e finché Djazzj continuerà a vergare centinaia e centinaia di migliaia di barbose pagine a bivi, rimandando la scrittura del sacro verbo e vergognandosi del suo re-tagging, questi reconditi segreti resteranno stipati in un magazzino governativo tipo quello dell'Arca perduta.

.....

2 Ciao Pietro, innanzitutto grazie per esserti prestato a quest'intervista, ma anche e soprattutto per aver accettato di illustrare il librogame più disastroso della storia dell'umanità. Come ha fatto Alberto Orsini per convincerti a imbarcarti in questa perigliosissima avventura? Cosa ti ha promesso?

Chiaramente promettendomi montagne di tesori e grande eco in ogni piano di esistenza, orge e sacrifici umani.

In realtà me lo ha chiesto spiegandomi di che si trattava, l'ho trovato divertente e fuori dagli schemi: interessante.

Prima che Alberto te ne parlasse, conoscevi Squilibrio? Sei un grande fan della saga, oppure eri all'oscuro di quest'opera

magna e non hai alcuna intenzione di colmare la lacuna?

Non ne avevo mai sentito parlare ma sono secoli che non frequento assiduamente giochi di ruolo e librigame, quindi credo di non fare testo. Ma appena ho un minuto mi ci dedico a modo, perché sembra essere molto divertente.

Hai avuto difficoltà a rappresentare personaggi e situazioni così, diciamo, peculiari? Ti sei già pentito di aver aderito al progetto oppure al contrario e in maniera del tutto inaspettata sei entusiasta ai massimi livelli?

Illustrare cose del genere è, per me, molto divertente. Ho tutto sommato molta libertà espressiva e non ho grossi vincoli (chiaramente non posso disegnare uno dei protagonisti che cavalca un asteroide. Credo. Non so, devo chiedere...) e quindi per uno come me abituato a agire in maniera tutto sommato anarchica è la situazione migliore. Poi ogni volta che gli sottopongo un disegno Alberto è entusiasta, quindi mi dà anche molta soddisfazione.

Oltre alla versione 2.0 di Squilibrio, che sono sicuro rappresenta ora la tua priorità assoluta nella vita impegnandoti 23 ore su 24, quali sono i tuoi progetti attuali e futuri? Stai lavorando su qualche altro librogame oppure esclusivamente su qualcosa di non interattivo?

Di interattivo ho un corto in concorso a i Cortissimi di Librogame's Land, e un paio di progetti in fase embrionale che riguardano giochi di ruolo.

Come scrittore ho un nuovo romanzo breve in uscita e alcuni racconti in vari concorsi. Come illustratore prosegue la collaborazione coi ragazzi di Heroic Fantasy Italia e Delos.



Un ultimo quesito di-retto: saresti disposto a illustrare anche il secondo e il terzo capitolo dell'indecente epopea squilibresca? In tal caso Alberto si è già detto disponibile a farti da schiavo per un intero anno solare; in aggiunta il nostro admin Francesco Di Lazzaro ti omaggerà di una splendida enciclopedia illustrata in diciotto volumi sulla guerra di secessione americana dal lato sudista, comprensiva di biografie dei protagonisti (dai generali ai soldati semplici), tattiche e strategie militari con simulazioni grafiche delle varie situazioni di guerriglia e rendicontazioni contabili di tutti gli approvvigionamenti delle truppe.

Non posso assolutamente rinunciare a uno schiavo (coi tempi che corrono mi fa salire anche di rango sociale) e ai rendiconti delle tisane sudiste.

Direi che potete considerarmi illustratore titolare della saga. Che faccio, rinuncio a questo pacchetto di omaggi? So' mica scemo... 