

# librogame's LAND MAGAZINE

9

ANNO XIV  
(155)  
settembre  
2020



Il nuovo librogame Librarsi, tra influenze arabe e un tocco di magia

## DALLA SPAGNA ARRIVA LA CONFRATERNITA

IL MESTIERE DELL'ESCRITOR  
Juan Pablo Fernandez e i suoi  
librojuego

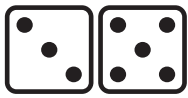
ARTE INTERATTIVA SULLE  
ORME DEI MAESTRI  
Hurgo moderno e classico, erede  
dei grandi dei LG

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



La nuova avventura a bivi, tra magia e storia,  
arriva direttamente dalla Spagna

# I MISTERI DELLA COFRADIA

a cura della **Redazione di LGL**

**M**isteri, intrighi, magia, forze oscure e alchimia: questi gli ingredienti del librogame **La Confraternita**, il nuovo cocktail interattivo dal retrogusto iberico in arrivo a breve sulle nostre scrivanie direttamente dal bancone di Edizioni Librarsi. “Bartender”, per restare in metafora, il patron **Claudio Di Vincenzo**, una delle colonne portanti della scena a bivi italiana, con un librogioco ambientato negli ammaliati palazzi dell’Alhambra di Granada: nei panni dell’anziano alchimista Yusuf, infatti, saremo alle prese con un’avvincente avventura nella Spagna musulmana a cavallo tra il XIV e il XV secolo, tra cospirazioni di corte, misteriose malattie e tremende enti-

tà maligne. Il volume, che uscirà nel mese di ottobre 2020 al prezzo (da confermare) di 15,90 euro in formato 15x21, consta di 256 pagine per un totale di 300 paragrafi. Lasciamo ordunque la presentazione dell’opera allo stesso Claudio, per poi passare la parola all’autore, **Juan Pablo Fernandez del Rio** e all’illustratore **Huargo**, entrambi apprezzati e poliedrici professionisti d’oltreconfine. Ci sarà, in tal senso, occasione per spaziare e fare un rapido excursus, oltre che sulle altre produzioni del duo, anche sul panorama interattivo iberico: un genere, quello dei librojuegos, che, in Spagna come in Italia, sembra godere di buona salute.

## INTERVISTA A CLAUDIO DI VINCENZO

*Il patron librarsi ci parla della nuova produzione della casa editrice milanese*



**Buongiorno Claudio, bentornato tra le pagine di LGL Magazine. In questo numero parliamo di “La Confraternita”: vuoi svelarci qualcosa sulla trama?**

Così iniziava l'intervista a cui avrei dovuto rispondere. Già, questo prima che decidessi di disertare. Ho scelto invece di raccontarvi qualcosa riguardo la nascita di questo progetto. Perché? Perché dietro ogni pubblicazione vi sono l'abilità dell'autore e la maestria del disegnatore, ma anche un intero percorso di lavoro per localizzarlo. Un percorso fatto di scelte, confronti, lavoro, casualità e, ovviamente, bivi.

Comincio con il dire una cosa: noi, fortunatamente, non produciamo merce da selezionare in base ai criteri soliti del mercato: vendibilità, sostenibilità dei costi, vantaggio economico, risparmio sulla qualità del prodotto, eccetera. Abbiamo invece il piacere di poter dedicare ore, fatiche, discussioni e il nostro tempo libero a qualcosa che amiamo e che selezioniamo secondo i nostri parametri di qualità e originalità. La nostra bussola punta sempre in una direzione precisa: far divertire il lettore, offrendogli quanto di meglio riusciamo a produrre con le nostre capacità.

Ogni importazione ha una storia diversa, e quella de La Confraternita inizia a Play Modena 2019. Questo a riprova di quanto dico sempre: le fiere sono una grande occasione di incontro con lettori, collaboratori, concorrenti e aspiranti autori.

In uno dei rari momenti di quiete dell'even-

to fieristico, un certo Aldo Rovagnati, che fino ad allora avevo incontrato solo un paio di volte e con cui avevo scambiato poco più che qualche chiacchiera allo stand, mi mostrò un librogame a me sconosciuto: La Cofradía. Il volumetto mi ricordava i librogame della E.Elle, non tanto nella grafica, quanto nella sensazione generale che si provava nel maneggiarlo. Sembrava qualcosa di sbucato dal passato: copertina vecchio stile, illustrazioni old-school, piccolo formato... Ma era spagnolo.

Interessante, pensai sul momento. Tuttavia non vi fu immediato seguito alla cosa. Io fui assorbito dai progetti in corso, che proprio pochi non erano, e il tempo passò. Ciononostante, ogni tanto il mio pensiero tornava a quel libretto: mi aveva affascinato e avrei desiderato leggerlo. Ma come fare? La mia conoscenza dello spagnolo si limita praticamente a quattro parole (non amichevoli peraltro) sentite in Narcos, diciamo, ehm, abbastanza inutili alla comprensione di un librogame ambientato nell'Alhambra medievale.

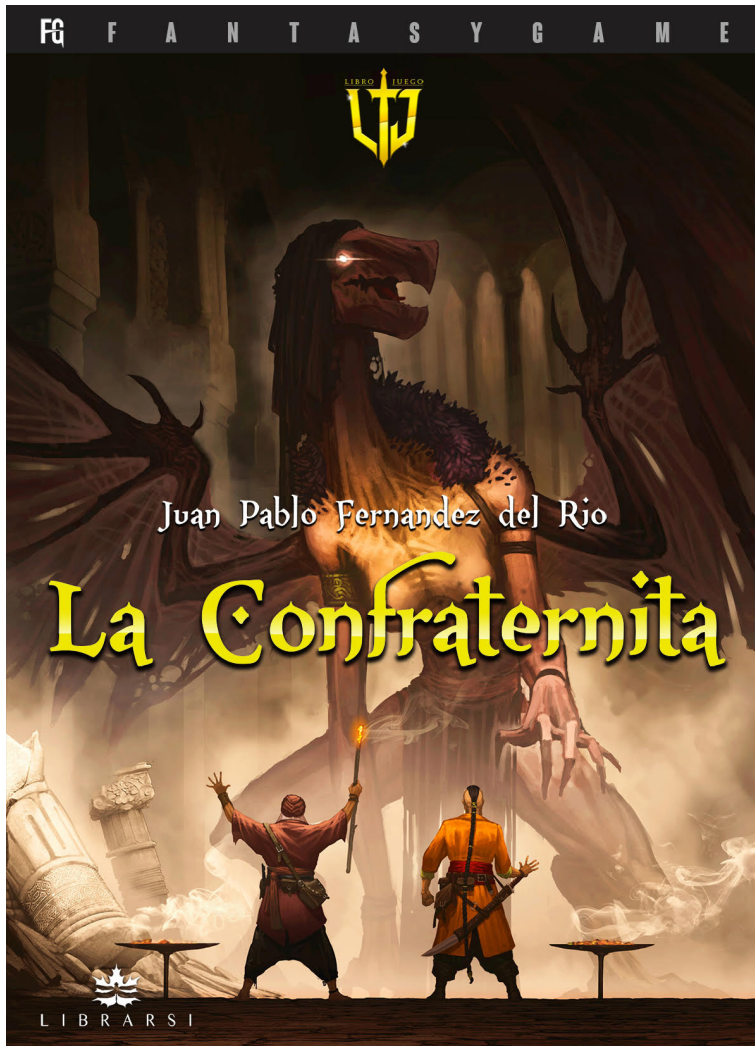
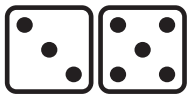
Caso volle, o forse no, che fu proprio Aldo a ricontattarmi qualche tempo dopo, dicendomi che stava iniziando a tradurre La Cofradía. Se ero interessato, scriveva nell'email, poteva mandarmi in visione l'estratto che a-



LIBRARI

LEGGI. GIOCA. DIVERTITI.





veva già abbozzato. Era un segno? Non lo so, tuttavia colsi l'occasione.

L'estratto mi stupì: era tradotto con grande cura e riuscì subito a catturarmi. Il primo aspetto che notai fu che il racconto era scritto in prima persona, come una sorta di diario del protagonista. Inoltre era al passato remoto, altro aspetto che trovai originale. Stavo dunque leggendo un racconto di cui potevo determinare le sorti, pur essendo già avvenuto in un passato lontano!

Dopo aver letto l'introduzione e alcuni paragrafi, confermai ad Aldo l'interesse per l'opera. Se si fosse confermata convincente nella sua totalità, si poteva parlare di pubblicazione.

Dopo qualche mese mi giunse un file Word

con la traduzione completa: finalmente potevo leggere l'intero racconto. L'impressione che ne derivò al termine della lettura era che La Confraternita (questo il titolo italiano) non fosse solo bella a vedersi, disegnata con cura e con quello stile che mi riportava alla mia infanzia, bensì fosse credibile negli eventi narrati, come se l'autore ne fosse stato spettatore all'epoca in cui questi accadevano. Per trasmettere al lettore tale sensazione non bastano abilità di scrittura e buona immaginazione: serve documentazione. Studiare è fondamentale per rendere l'ambientazione credibile, coerente con l'epoca in cui si vogliono collocare i fatti.

Pensai che Juan Pablo e Huargo, l'illustratore, fossero riusciti nell'intento, ossia trasportare il lettore ai tempi in cui quel diario prendeva forma, riempito degli eventi che si susseguivano grazie alle scelte.

L'altro aspetto che mi convinse fu la versione in italiano. "Tradurre" non significa solo cambiare lingua a un testo permettendone la comprensione a un altro popolo, significa farlo senza snaturare l'atmosfera, il tono, l'ironia e lo spirito del racconto. Un lavoro da acrobata, in costante equilibrio tra le necessità della narrazione e quelle della lingua, tra quelle della comprensione e quelle dello stile. Aldo mi sembrava fosse riuscito a fare un ottimo lavoro, e ciò mi convinse che fosse un'opera da marchiare Librarsi.

Prima ho solo accennato a Huargo e alle sue illustrazioni. Ora voglio spendere qualche parola in più al riguardo, perché ritengo che l'aspetto artistico de La Cofradia sia parte integrante di questa esperienza di lettura, in grado di accrescerne il sapore vintage. A qualcuno, vedendo le illustrazioni interne, verrà in mente qualche paragone. Io per esempio ho subito pensato a Blanche e Nicholson. Chiaramente l'ispirazione (o il tributo?) c'è, e l'artista non ne fa mistero, ma



traspare anche un'attenta ricerca personale. Confermata l'intenzione di pubblicare *La Confraternita*, abbiamo iniziato a lavorare parallelamente a due aspetti: la revisione (e per questa un grande grazie va al gruppo di LGL che ci ha supportato con professionalità come sempre) e la realizzazione della copertina. Ammetto che quando si tratta di cover la questione spesso si fa spinosa: bisogna mettere d'accordo i gusti personali delle parti coinvolte, le necessità grafiche, l'estro dell'artista e l'atmosfera che si vuole ottenere. Insomma, una gatta da pelare! Anche se devo dire che si tratta di uno dei momenti che mi emoziona di più tra le fasi di realizzazione di un librogame.

Una delle domande che mi era stata fatta in questa intervista che ho trasformato in monologo, riguardava proprio la scelta editoriale di modificare la cover. Perché cambiarla quando l'originale piaceva a tutti? Il motivo è che stiamo portando avanti un processo volto a conferire alla collana un'identità sempre più riconoscibile, basato sulla continuità stilistica tra una cover e l'altra. Anche

in questo caso abbiamo dunque scelto di affidarci a Mattia Simone, e alla sua capacità di reinterpretare un momento del racconto. L'idea non era quella di imitare o richiamare l'aspetto del libro originale, bensì stravolgerlo, optando per un'immagine dai soggetti e i toni completamente diversi. Volevamo inoltre che raffigurasse un momento in cui fossero racchiusi alcuni aspetti "essenziali" de *La Confraternita*: le tenebre, l'occulto, la magia nera e il pericolo che può derivarne.

Qui mi collego a una precisazione: finora abbiamo detto che l'opera è ambientata in un periodo storico ben descritto dall'autore, tuttavia gli elementi di fantasia non mancano. Magia, alchimia, medicina antica e demonologia sono infatti colonne portanti della trama.

Concludendo, se dovessi definire con parole da "bartender" (così mi hanno introdotto nelle prime righe) *La Confraternita*, direi che è un cocktail di storia e magia, dal sapore di una pozione antica, sorseggiato tra le mura dell'Alhambra.

Juan Pablo Fernandez del Rio ci racconta il suo libro

# ALLA SCOPERTA DI 'LA CONFRATERNITA'

a cura della **Redazione di LGL**

**Q**uesto mese sconfiniamo in terra iberica per conoscere uno degli autori spagnoli di librogame più prolifici degli ultimi anni, **Juan Pablo Fernandez del Rio**.  
Terapeuta, scrittore, blogger e molto altro: una personalità poliedrica che, seppur non facendo della narrativa interattiva la sua attività principale, è considerato uno dei massimi esperti del settore del suo Paese.

In questa intervista Juan Pablo racconterà a LGL Magazine del suo background e delle sue produzioni come 'La Cofradia', che verrà pubblicata in Italia da Edizioni Librarsi con il titolo 'La Confraternita': un librogioco realmente interattivo, nel senso più stretto del termine, con personaggi che reagiscono in maniera sorprendente alle varie scelte del lettore; ci sarà poi occasione per un excursus sull'attuale panorama librogamistico in Spagna, in cui per certi versi si sta assistendo a una rinascita simile a quella italiana,

con uno sguardo sul futuro in terra iberica del nostro genere letterario preferito.



**Juan Pablo già da questa foto mette in risalto la sua passione ludica...**



**Ciao Juan Pablo e benvenuto sulle nostre pagine. Raccontaci un po' di te, della tua formazione personale e professionale.**

Sono uno psicologo specializzato nella stimolazione cognitiva mediante giochi. Dal 2009 lavoro a Cordoba promuovendo seminari di stimolazione cognitiva per adulti in centri di partecipazione attiva del governo dell'Andalusia. È un lavoro che adoro, che mi obbliga a essere creativo cercando ogni settimana nuove forme di intrattenimento, esercizi e giochi che rappresentino una sfida mentale, in grado di sorprendere gli utenti. Utilizzo un metodo personale, che ho pubblicato con l'azienda Gamisolution, dal titolo 'Metodo Gamisolution di Stimolazione Cognitiva mediante Giochi'. Oltre a questo, impartisco seminari di autostima e mi dedico ad attività di personal coaching.

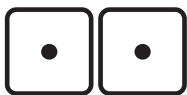
**Parliamo ora delle tue produzioni letterarie, non letterarie, interattive, etc.**

La mia produzione letteraria è decisamente focalizzata sui librogames e sui giochi di ruolo. Ho dedicato diversi anni a scrivere materiale collegato con **Aquelarre**<sup>(1)</sup>, un gioco di ruolo molto famoso in Spagna. Ho collaborato in particolare nella redazione del manuale della terza edizione, scrivendo un'avventura interattiva di introduzione al mondo del gioco, intitolata **Specus Vespertilionum** (La Caverna dei Pipistrelli - ndr), e ho pubblicato un'avventura integrata nell'espansione Legendarium Inferni chiamata **Apocalypsis**. Per quanto concerne i librogames, al momento le mie pubblicazioni sono **La Cofradía** (La Confraternita - ndr)<sup>(2)</sup>, un librogiooco fantasy-storico ambientato nella Granada del secolo XIV; **Cazador** (Cacciatore - ndr)<sup>(3)</sup>, a tema fantascientifico, in cui un detective è alle prese con un automa terrorista; **Flava Irata**, una gamebook app fantasy-storica ambientata nell'antica Roma; **Arcanum**<sup>(4)</sup>,



un ibrido tra librogame e gioco da tavolo in autopubblicazione su Amazon.

Ho collaborato anche come revisore e traduttore di diversi titoli, quasi tutti pubblicati da Suseya Ediciones, tra i quali spicca **Outsider**<sup>(5)</sup>, un librogiooco fantasy scritto da un autore anglosassone, Gavin Mitchell, e che curiosamente è stato pubblicato solo in spagnolo e non in inglese, suo idioma originale. Altre mie grandi passioni sono le lingue classiche, in particolare il latino e i giochi da tavolo. Come ultima cosa, ho un altro hobby poco conosciuto nella mia cerchia di amici e conoscenti: il pianoforte. Mi piace improvvisare e ho caricato molti video di cover su



Youtube. Negli anni ho realizzato un'ingente quantità di composizioni scritte, anche se non mi sono mai preoccupato di pubblicizzarle. Diciamo che di certo non mi annoio!

**Sei da tempo immemore collaboratore di Librojuegos.org, l'alter ego spagnolo di Librogame's Land. Di cosa ti occupi sul maggior sito iberico dedicato alla narrativa interattiva?**

Collaboro con Librojuegos.org scrivendo articoli e realizzando video sui librogame. In particolare mi occupo soprattutto di recensioni, approfondimenti sulla storia della narrativa interattiva e i suoi 'antenati' della prima metà del XX secolo e, cosa che manca nella comunità di madrelingua spagnola, cerco di porre un focus su aspetti sottovalutati come la struttura dei grafi, la giocabilità, etc.

Su Librojuegos.org ho in ballo anche due esperimenti interessanti: i **Microdédalos**<sup>(6)</sup> e le **Rayuelas interactivas** (Campane Interattive - ndr)<sup>(7)</sup>.

Un Microdédalo è un librogame scritto in una sola pagina piegata a forma di tritico, costruito con la premessa di poter essere giocato con solo un foglio e una matita. Non si usano dadi né altri elementi, ma a volte viene incluso un sistema di gioco basato sul 'caso controllato', un concetto che mi ha insegnato Fernando Lafuente, co-fondatore di Librojuegos.org, e che permette al giocatore di manipolare dei punteggi cercando di massimizzarli nelle differenti situazioni. Ne sono stati prodotti cinque di tre autori diversi: eccetto il primo, Orfeo (una versione del famoso mito, disponibile gratuitamente), gli altri alla fine sono diventati librogame più lunghi che sono stati poi pubblicati.

La Rayuela interattiva è un concetto distinto, più vicino alla mera narrazione ramificata degli Scegli la tua Avventura. Consiste in uno scacchiere le cui caselle contengono un breve testo che descrive una situazione e delle opzioni con frecce che indicano verso che casella muoversi per continuare la storia. Il nome della collana è stato scelto in onore del libro Rayuela (nella versione italiana 'Il gioco del mondo' - ndr) di Julio Cortazar, una pietra miliare della letteratura sperimentale, e una delle prime opere a offrire una certa capacità decisionale al lettore.

**Da dove nasce la tua passione per i librogame? Quali sono le tue serie preferite, sia classiche che più recenti?**

Come la maggior parte, suppongo, delle persone che si muovono dentro questo mondo di nicchia, la mia passione ha origine dall'infanzia. Gli Elige tu propia aventura (Scegli la tua Avventura - ndr) furono



i primi che ebbi tra le mani, e mi divertivo a giocarli più e più volte per vedere come variava la storia a seconda delle mie scelte. Però fu la serie *Sorcery!* (la nostra *Sortilegio* - ndr) che mi conquistò totalmente. Mi perdevo nelle vie di Kharé, anche se a volte non sapevo bene che cosa dovevo fare. Da adulto mi avvicinai ad altre serie come *Lobo Solitario* (*Lupo Solitario* - ndr), e la curiosità e la nostalgia fecero il resto. Le mie serie preferite, oltre a *Sorcery!*, sono quasi tutte quelle pubblicate da Dave Morris e Jamie Thomson, così come, per rimanere in Spagna, Fernando Lafuente e José Luis Lopez Morales.

Menzione d'onore per *Critical IF*, in particolare *Heart of Ice* (*Cuore di Ghiaccio*), secondo me il miglior librogame della storia, la famosa *BloodSword*.

La prima serie iberica che vorrei segnalarti è la trilogia, seppur incompleta, di *Expediente Z* (8): una storia su un'apocalisse zombie che è di per sé un omaggio ai librigioco, con rimandi al mitico Brennan, per esempio.

Citerei poi **Expediente Z**<sup>(8)</sup>, una storia su un'apocalisse zombie che è di per sé un omaggio ai librigioco, con rimandi al mitico Brennan, e *Outsider*, di cui ho parlato prima, eccellente sia per la trama che per lo spettacolare sistema di gioco ideato da Fernando Lafuente, implementato nella versione spagnola. Non posso poi non tornare, per concludere, su *Lobo Solitario*, una serie scoperta solo da adulto. Ho come il sospetto che se l'avessi conosciuta prima sarebbe più in alto nella mia personale classifica. Posso aggiungere poco rispetto a quanto immagino sapiate già di questi libri... Una sola considerazione: per me, a livello di narrativa interattiva, Joe Dever è comparabile a Tolkien, dato che da solo ha sviluppato un intero mondo di fantasia nel quale si dipanano i capitoli della storia.

**In Italia da qualche anno a questo parte si sta assistendo a un vero e proprio 'Rinascimento' dei librogame: storie**

inedite, nuovi autori, un interesse crescente da parte di editori grandi e piccoli. Com'è la situazione attuale in Spagna? Il panorama e le prospettive sono positive?

Direi che la situazione è simile, anche se le case editrici che più stanno prestando attenzione al fenomeno sono molto piccole. Tra queste si segnalano **Suseya Ediciones**<sup>(9)</sup> e **Con Pluma y Píxel**<sup>(10)</sup>, i cui responsabili, José Luis Pastor e Francisco Tapia-Fuentes, oltre a dare un'opportunità a nuovi autori contribuiscono personalmente con le proprie opere interattive.

Nonostante ciò, siamo ancora parecchio lontani dal mercato anglosassone, che guardo sempre con somma invidia. Per esempio, nel mio Paese non è percorribile una nuova edizione di *Lobo Solitario*, o riproporre grandi serie come *Fabled Lands*, a causa degli scarsi benefici che otterrebbero i piccoli editori tra vendite insufficienti e alte royalty. In compenso si affacciano di continuo nuovi autori, anche se molti di loro scelgono, volenti o nolenti, la via dell'autopubblicazione: io stesso l'ho fatto, anche se di norma preferisco appoggiarmi a una casa editrice. Questo fa sì che il genere continui a essere di nicchia, seppur il numero di uscite degli ultimi tre anni sia stato, sorprendentemente, paragonabile agli anni '80.

Per questo motivo vedo di buon occhio serie come **Tú decides la aventura** (*Decidi tu l'avventura* - ndr)<sup>(11)</sup>, indirizzata ai bambini, poiché attirano nuovi giovani lettori e danno stimolo a questo tipo di letteratura, creando futuri 'consumatori'. Sono dei libri sullo stile *Scegli la tua Avventura*, promossi da Editorial Hidra, riuniscono autori spagnoli di qualità, come Jacobo Feijóo o Joseto Romero, e ormai ne sono stati pubblicati trenta titoli, con



più di centomila copie vendute.

Come rovescio della medaglia dobbiamo dire che molti miei connazionali ignorano che i librogame sono tornati, e li reputano ancora prodotti del passato o meri articoli da collezionisti per i quali si pagano fior di soldi. Questa è la ragione per cui, nei miei articoli e video su Librojuegos.org, mi concentro sui nuovi librigioco: credo sia molto importante appoggiare i nuovi scrittori e rinnovare il genere. Infatti se ci limitassimo a ricordare i classici degli anni '80 e '90, perlomeno in Spagna, non creeremmo nuovi appassionati e non potremmo pertanto riconsegnare il genere al posto che merita.

**In una tua vecchia intervista, uscita in Spagna, avevi dichiarato di considerare 'La Cofradía' come il tuo librogame migliore. Puoi parlarci della sua trama, dei personaggi e del regolamento di gioco? Perché la consideri la tua produzione letteraria interattiva meglio riuscita?**

La Cofradía è un'opera che ha significato molto per me, alla quale ho lavorato duramente in tutti i suoi aspetti. Con quel libro ho voluto avvicinare il più possibile il lettore alla Granada musulmana del secolo XIV. È un mix tra romanzo storico e fantastico e narra alcuni fatti avvenuti nel 1394 alla corte di Granada, con protagonista un vecchio alchimista con poteri magici chiamato Yusuf. Questi appartiene a una società segreta chiamata 'La Cofradía' (La Confraternita), incaricata di riunire e conservare tutti i saperi dell'umanità. Nel regno di Granada il sultano legittimo è stato destituito e incarcerato dal suo stesso fratello, Muhammad, un monarca brutale e bellicoso molto distante dai principi della Cofradía, ai cui membri viene impedito l'accesso alla magnifica biblioteca dell'Alhambra. Ma all'interno del palazzo è in atto una cospirazione contro di lui, e l'alchimista Yusuf sarà incaricato di trovare il leader dei cospiratori e cercare di restituire il trono al sultano precedente, più in linea con le idee della società segreta.

La struttura del libro è una specie di opera di ingegneria, dato che, una volta entrato nell'Alhambra, qualsiasi azione intrapresa può ripercuotersi in qualunque momento dell'avventura. Questo effetto si ottiene mediante delle lettere che il lettore deve annotare a seconda di ciò che si fa: in questo modo si ha la sensazione che i personaggi dell'Alhambra reagiscano alle azioni di Yusuf, compiendo determinate scelte a seconda delle decisioni che prendiamo. Ottenere questo risultato è stato davvero difficilissi-

mo, e alla fine del lavoro ero sfinito ma anche estremamente soddisfatto.

Come curiosità, posso aggiungere che il libro in principio era scritto parte in spagnolo attuale, parte in castigliano antico, per permettere al lettore di immergersi e immedesimarsi in pieno nell'epoca degli accadimenti. Tuttavia, per avvicinare all'opera il maggior numero possibile di lettori, alla fine decisi di 'tradurlo' interamente nello spagnolo odierno, ottenendo comunque un testo con molti arcaismi e che lascia un retrogusto di ispirazione medioevale.

Terminato questo libro rimasi talmente soddisfatto che impiegai un po' di tempo a ritrovare gusto nello scrivere librogio, perché ero troppo preoccupato di non riuscire a restare sullo stesso livello qualitativo de La Cofradía. A oggi, per fortuna, ho accettato il fatto che probabilmente non tornerò più a quei livelli, e ho ripreso lo stesso a divertirmi con la scrittura di narrativa interattiva.

**Per pianificare l'ambientazione e scrivere 'La Cofradía' hai studiato la pianta degli edifici arabi più conosciuti di Spagna, tra cui la meravigliosa Alhambra? Sei rimasto fedele agli spazi, alle misure e alle strutture esistenti nella realtà?**

Sì, e descrivo dettagliatamente gli edifici in alcune parti del libro. Ma le verosimiglianze non finiscono qui. Come detto, all'inizio avevo utilizzato il castigliano medioevale, perciò ero stato obbligato a studiare quel linguaggio arcaico. Inoltre, ho effettuato delle ricerche approfondite sulla cultura araba nella Penisola Iberica, sui fatti storici in tutto il regno peninsulare alla fine del XIV secolo, su personaggi come il sultano Muhammad, il suo visir e altri componenti della corte, sulle leggende dell'epoca (da cui scaturisce la parte di fantasia del librogame), etc. Infine, ho letto molto a riguardo della filosofia ermetica per descrivere le scene in cui appaiono alcuni membri della Cofradía.

**Immagina un mondo nel quale gli arabi abbiano vinto la battaglia contro i cristiani: con tutta probabilità il mondo occidentale che conosciamo non sarebbe lo stesso di oggi. Come vedresti un librogio ambientato in una realtà opposta a quella odierna? Che tipo di storia potrebbe venir fuori?**

Le ucronie sono sempre molto interessanti, e quella che mi presenti potrebbe dare luogo a storie davvero ricche mettendo in luce il forte contrasto tra le due culture, e quanto potrebbero essere differenti oggi giorno i co-







stumi della società occidentale. Sinceramente non avevo pensato a un'ambientazione del genere, però tempo fa stavo riflettendo su un'altra ucronia: la possibilità che gli antichi romani avessero preservato la loro egemonia fino ai giorni nostri e avessero conquistato lo spazio. Sono idee un po' pazze, me ne rendo conto, però, se ben pianificate, possono dare origine ad avventure molto godibili.

**Un appassionato di narrativa a bivi spagnola ha già acquistato 'La Cofradia' e non sa che altri librigioco comprare. Puoi aiutarlo nella scelta? Puoi consigliarci altri prodotti interattivi tuoi e/o di altri scrittori iberici?**

Certamente. Dei miei ho già parlato prima (Cazador, Arcanum, Flava Irata), di modo che la mia risposta si focalizzerà su altri autori spagnoli che non ho menzionato nel mio personale ranking di librogame.

Per esempio, prima avevo citato José Luis López Morales. Ha scritto una quadrilogia chiamata **Leyenda Élfica** (Leggenda Elfica - ndr)<sup>(12)</sup>, molto influenzata da Lobo Solitario,

un'avventura epica in un mondo fantastico. Sono suoi anche **Ángeles Caídos** (Angeli Caduti - ndr)<sup>(13)</sup> e **Cuando Vengan a por mí** (Quando mi daranno la caccia - ndr)<sup>(14)</sup>, sul genere poliziesco. Quest'ultimo, di tutti quelli scritti dall'autore, è il mio preferito. Ha anche pubblicato **La daga del asesino** (Il Pugnale dell'Assassino - ndr)<sup>(15)</sup>, che ricorda molto la saga di videogame Assassin's Creed.


Altro librogame straordinariamente scritto è **El oro y el acero** (L'oro e il ferro - ndr)<sup>(16)</sup> di Ricard Ibáñez, genere classico 'cappa e spada'.

**En la feria tenebrosa** (Il luna park della paura - ndr)<sup>(17)</sup> è un caso speciale, un librigioco scritto da dieci autori diversi, e uno dei primi della 'nuova era': un'avventura molto divertente e ben curata tanto dal punto di vista narrativo che dal lato della giocabilità.

Altri prodotti molto buoni sono quelli della **Editorial Suseya** (la stessa di La Cofradia e Outsider)<sup>(18)</sup>, in particolare **Tiempo para la verdad** (Il momento della verità - ndr), genere poliziesco; **Una herencia disputada** (Un'eredità contesa - ndr) un horror basa-

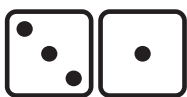
to sui racconti di Lovecraft; Muerte entre las nubes (Morte tra le nubi - ndr), genere steampunk. Anche se ce ne sarebbero molti altri da segnalare, concludo con **La saga del Merc**<sup>(19)</sup>, l'unica serie spagnola di librogame di fantascienza, ambientata in un mondo sviluppato nel corso degli anni dal suo autore, e con un sistema di gioco molto interessante. Con Pluma y Píxel, l'editore che ne pubblica gli episodi, ha anche una linea chiamata **Flash Interactivo**<sup>(20)</sup>, librigioco brevi e con regole semplici (anche se difficili da completare). A questa raccolta appartiene il mio libro Cazador.

### Quali sono i tuoi progetti futuri, tanto interattivi quanto di altri generi letterari o settori diversi?

Sono solito dire di avere sempre molti progetti avviati: mi viene un'idea e la sviluppo a sufficienza per poterla poi recuperare in futuro. Ad esempio **Exilium**, un librogame fantascientifico che parla di condannati a morte che scappano da una colonia spaziale e tornano su una Terra che credevano devastata dalle radiazioni. Un altro è **Mata-dragones** (Ammazzadraghi - ndr), un dungeon crawler narrativo, vicino al concetto di **Arcanum** come gioco da tavolo offerto in un libro. Mi piacerebbe inoltre tirare fuori una continuazione di Arcanum, i cui dati di vendita e le recensioni positive mi hanno sorpreso. Tuttavia non posso assicurare nulla perché ho una vita piena d'impegni e devo fare degli sforzi notevoli per riuscire a portare avanti tutti questi progetti. Quello che posso affermare quasi con certezza è che continuerò a restare legato al mondo dei librogame, cercando, soprattutto su Librojugos.org e attraverso le mie opere e collaborazioni, di ripopolare il genere e riportarlo alla posizione d'élite che ha avuto negli anni '80 e '90. 

### NOTE

- (1) <https://www.dragonslair.it/forums/topic/24676-aquelarre-scoprendo-questo-gioco-di-ruolo-made-in-spain/>
- (2) <https://suseyaediciones.wordpress.com/2015/10/14/novedades-librojuego-la-cofradia/>
- (3) <https://mundoiludico.wordpress.com/tag/con-pluma-y-pixel/>
- (4) <https://www.amazon.it/Arcanum-Juan-Pablo-Fernandez-del/dp/1720727929>
- (5) <http://librojuegos.org/2016/10/llego-el-forastero-outsider/>
- (6) <http://librojuegos.org/microdedalos/>
- (7) <http://librojuegos.org/rayuelas/>
- (8) <http://sacodehuesos.com/laberinto/infeccion>
- (9) <http://suseyaediciones.com/>
- (10) <https://conplumaypixel.com/>
- (11) <https://www.editorialhidra.com/coleccion/tu-decides-la-aventura/>
- (12) <https://www.nosolorol.com/es/blog/442-la-saga-leyenda-elfica-al-completo>
- (13) <https://www.nosolorol.com/es/slang/55/55-Angel-les-caidos-papel>
- (14) <https://www.nosolorol.com/es/slang/71/71-cuando-vengan-a-por-mi-papel>
- (15) <http://sacodehuesos.com/laberinto/la-daga-del-asesino>
- (16) <https://www.nosolorol.com/es/librojuegos/65/65-el-oro-y-el-acero-papel>
- (17) <http://sacodehuesos.com/laberinto/en-la-feria-tenebrosa>
- (18) <https://suseyaediciones.wpcomstaging.com/>
- (19) <https://conplumaypixel.com/la-saga-del-merc>
- (20) <https://conplumaypixel.com/flash-interactivo>



Blanche e Chalk in salsa iberica: lo stile del disegnatore spagnolo

# HUARGO

## TRA LG E MOLTO ALTRO

a cura della **Redazione di LGL**

**A** Approfondiamo la conoscenza di **Huargo**, talentuoso illustratore poco conosciuto alla vasta platea di lettori interattivi italiani, essendo il suo lavoro fondamentalmente confinato al territorio iberico. Approfittando dell'imminente uscita de "La Confraternita", che lo vede disegnatore delle tavole interne del libro, lo abbiamo contattato per saperne di più sulla sua figura e su uno stile, il suo, a tratti grottesco, a tratti onirico, e che non lascia sicuramente indifferenti.

**Ciao Huargo, benvenuto sulle pagine di LGL Magazine. Puoi raccontarci un po' qualcosa di te, del tuo excursus personale e professionale?**

Prima di tutto vorrei ringraziarvi dell'interesse per il mio lavoro e per aver contribuito a



far conoscere le mie opere ai lettori del Magazine di LGL e ai giocatori italiani di librogame.

Disegno da quando ho il lume della ragione,



e quando avevo circa dodici anni conobbi i librogame: ciò che attirava maggiormente la mia attenzione erano quelle bellissime e a volte oscure illustrazioni che trovavo all'interno. Con l'avanzare degli anni la mia abilità nel disegnare migliorava sempre di più e ho cominciato a copiare quelle immagini che tanto mi avevano affascinato. Abbandonai presto gli studi iniziando a lavorare: quando avevo diciotto anni ero occupato come carpentiere di giorno, e dopo turni di dieci ore tornavo a casa e ricopiavo gli splendidi affreschi di "Khare, la ciudad de las mil trampas" (in Italia uscito come "La città dei misteri", secondo volume della serie Sortilegio – ndr). Il tempo passava e con il denaro risparmiato ripresi gli studi iscrivendomi alla Scuola d'arte di Oviedo, ma gli accadimenti della vita mi hanno portato a un certo punto ad allontanarmi dal mondo artistico e dai librogame.

Poi però è arrivata l'epoca di Internet e grazie al web sono entrato in contatto con gente come Juan Pablo Fernandez Del Rio, Fernando La Fuente o Fran Braña, tutti grandi amanti e scrittori di librigioco del mio Paese. Juan Pablo aveva appena completato un'opera interattiva dal titolo "Traición" ("Tradimento", che poi sarebbe diventata "La Cofradía" – ndr) e stava apportando alcuni cambiamenti per adeguarla al grande pubblico, con l'intenzione di pubblicarla, gli serviva un illustratore e vedendo alcune mie produzioni ha pensato che io fossi l'uomo giusto al posto giusto: quello ha rappresentato il mio esordio e l'inizio della carriera di 'Huario'.

Al momento ho all'attivo cinque librogame pubblicati, illustrazioni varie per riviste, giochi di ruolo e un paio di libri lineari. Mi emoziona molto il fatto che la cover di uno dei giochi di ruolo che ho illustrato, "Through the Ultan's Door" di Ben Laurence, sia stata di-

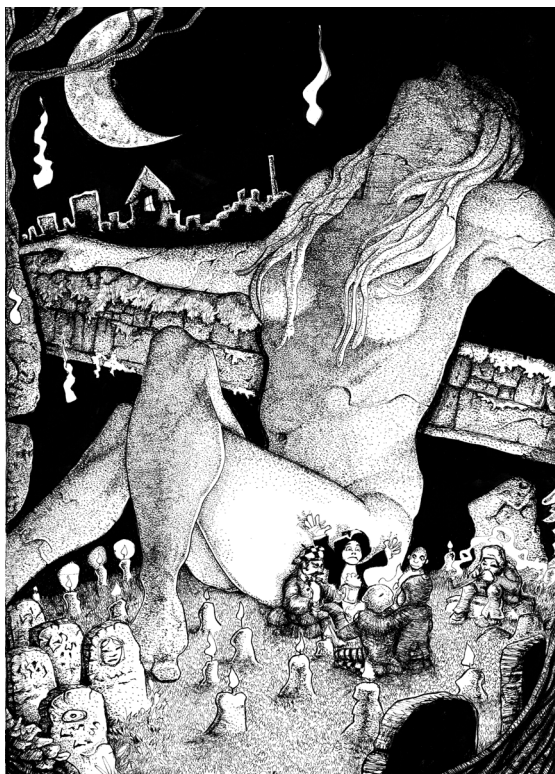
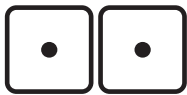


segnata dal geniale Russ Nicholson. Inoltre sono molto orgoglioso di aver potuto lavorare su alcuni supplementi del gdr di Fighting Fantasy.

**Lo pseudonimo 'Huario' ha qualche significato particolare?**

Il mio vero nome è **Fernando Alvarez**, non mi firmo così perché sin dal principio avevo ben in mente l'utilizzo di uno pseudoni-





mo, di una sola parola. Inoltre già c'erano molti illustratori con il mio stesso nome, e non volevo che mi confondessero con loro. Il Hurgò (corrispettivo italiano: Warg – ndr) è il lupo demoniaco della saga del Signore degli Anelli, mi piaceva molto e mi sembrava appropriato da utilizzarsi come nome d'arte.

### Ti piacciono i librogame? Quali sono i tuoi autori e serie preferiti?

Come si sarà già intuito, certo che mi piacciono i librogame! Grazie a essi ho avuto l'opportunità di conoscere Juan Pablo e altri autori spagnoli e di collaborare con loro. Come avvenuto per altri addetti ai lavori della mia generazione, conobbi questo genere ludico durante gli anni '80, e quei libri e le relative illustrazioni influenzarono significativamente il mio stile artistico. Le mie serie preferite, della 'vecchia guardia' diciamo, erano e sono "Brujos y Guerreros" (Sortilegio – ndr), "Lobo Solitario" (Lupo Solitario – ndr) e "Cronicas Cretenses" (Grecia Antica – ndr). Tra i più recenti, i miei librogame preferiti sono gli iberici "En la feria tenebrosa" e "La Cofradia". Per quanto riguarda gli autori: **Jonathan Green, Dave Morris e Juan Pablo Fernandez del Rio**. Credo che Juan Pablo sia un grande scrittore, se fosse nato in Inghilterra sarebbe certamente famoso: l'idea e la realizzazione de "La Cofradia" sono geniali, e la prima versione del libro, "Traición", era ancora più voluminosa ed era scritta in antico castigliano, ma proprio per questo risultava un'opera un po' troppo ermetica per il grande pubblico.

**Il tuo stile combina elementi che possono apparire grotteschi con una minuziosa ricerca del dettaglio: quali sono gli illustratori che hanno maggiormente influenzato i tuoi lavori?**



A un esperto di librogame potrebbe risultare ovvio: **John Blanche**, in particolare con il suo lavoro per *Sorcery*, è stata la mia musa ispiratrice, difatti molti mi paragonano a lui. Devo dire però che altri disegnatori hanno influenzato il mio stile: **Gary Chalk**, **Russ Nicholson**, **Tom Hough**, **Ian MacCaig** o **Ian Miller**, per rimanere nell'ambito della narrativa interattiva; allargandoci ai comics ho attinto anche da illustratori come Mignola, P. Craig Russel o Richard Corben. In ogni caso, non solo singole persone sono state importanti per il mio background ma anche, in generale, le varie correnti artistiche tradizionali asiatiche (tibetana, cinese, giapponese). E il cinema, in particolare quello espressionista tedesco e quello horror/fantastico italiano: sono un grande fan di Mario Bava, Michele Soavi e Dario Argento, e anche se a prima vista non si direbbe, in realtà nei miei disegni vi sono molti richiami alle loro pellicole. Per esempio in "Outsider", librogiooco anglosassone tradotto e pubblicato anche in Spagna, troviamo illustrazioni chiaramente ispirate a opere come "Il Gabinetto del Dottor Caligari" o "Dellamorte Dellamore", mentre ne "La Cofradia" ci sono alcuni elementi tratti da "La Chiesa" di Michele Soavi.

**I tuoi disegni, che abbiamo avuto modo di ammirare in particolare sui tuoi profili social, rappresentano, per la maggior parte dei casi, scene fantasy. Ti diletta anche con altri generi?**

Sì. Anche se principalmente disegno soggetti fantasy, mi piace anche lavorare su prodotti horror. Inoltre ho realizzato qualche fumetto a tema samurai, o dieselpunk, un sottogenere dello steampunk che combina l'estetica della tecnologia diesel del periodo tra le due guerre con la tecnologia retro-futuristica. Ho illustrato infine librogiooco comici come "Roñan el fárfaro" o investigativi come







“Cuenta atrás” (Conto alla rovescia – ndr), per i quali ho dovuto cambiare e adattare il mio stile.

**Che differenza osservi, nei tuoi lavori, tra disegnare una copertina e illustrare una scena all'interno del libro?**

La differenza principale è che le mie illustrazioni interne sono di solito in bianco e nero, mentre la cover vengono colorate. E quando parliamo di colore cambia tutto, per un illustratore. Ho iniziato usando molto l'inchiostro, ed è un qualcosa che mi affascina: ora come ora lavoro moltissimo con i disegni interni e sono anni che non mi approccio all'acrilico o all'acquerello, ed è un gran peccato perché ne sono fortemente attratto.

**Che differenze ci sono, invece, tra illustrare un librogame, lavorare su un altro prodotto ludico (es. gioco di ruolo, boardgame) e disegnare per un libro lineare?**

Devo dire che per quanto mi riguarda non riscontro molte differenze, se condividono la medesima tematica. In ogni caso c'è da dire che i librogame hanno uno 'schema' che normalmente si ripete di opera in opera. Di solito infatti, troviamo quattro tipi diversi di illustrazione: quelle a pagina completa, che rappresentano una determinata scena della storia; disegni più piccoli che 'decorano' il testo e che mettono in risalto alcuni particolari del librogame; infine una mappa dell'ambientazione, ove presente, e la copertina.

A loro volta le prime che ho citato, le illustrazioni a pagina intera, si compongono di due varianti: immagini in cui viene rappresentato il personaggio principale all'interno della scena che lo vede partecipare; altre, come ad esempio nei “Fighting Fantasy”, soggettive secondo il punto d'osservazione del protagonista. Nella Cofradia ho cercato di combinare le due soluzioni, in alcune tavole appare direttamente Yusuf intento a fare qualcosa mentre in altre il punto di vista del lettore è lo stesso dell'anziano alchimista.

**La copertina italiana de “La Confraternita”, per motivi di continuità con altri librogame pubblicati dall'editore, sarà disegnata da un artista nostrano (il bravissimo Mattia Simone) e rappresenterà una scena differente dalla versione spagnola. In questa sede vorremmo comunque approfondire i retroscena del tuo disegno originario. Come è nata l'idea, quale è stata la genesi di quella cover? Su quali elementi avevi posto la maggior attenzione?**

Quella copertina ha una sua storia particolare. Fu infatti l'ultimo disegno che realizzai

all'epoca per "La Cofradia", ed ero molto preoccupato per la buona riuscita della tavola, perché non ero sicuro di essere all'altezza del compito e non avevo le idee ben chiare sulla sua resa. Mi confrontai con Juan Pablo e lui mi propose tre soluzioni: una in cui il topic principale sarebbe stato la Alhambra, una in cui il soggetto centrale sarebbe stato il demone intento a scrivere un libro, e un'altra che avrebbe rappresentato una scena di corte. Decisi quindi di unire l'idea dell'Alhambra con quella del demone, che più mi ispiravano, dandone un aspetto retrò, come un librogame degli anni '80, con l'essere infernale che fissa direttamente negli occhi il lettore. Utilizzai inoltre dei colori che risaltassero tra loro, sfruttando ad esempio il contrasto di tonalità tra il blu e l'arancione.

**È una copertina realizzata a tecnica mista, la disegnai con l'inchiostro e poi la colorai con i pastelli, infine apportai alcune correzioni digitali con Photosop, però c'era ancora un dettaglio che non mi convinceva a pieno: gli occhi.**

Nella prima bozza il demone aveva sette occhi, come la pietra dei sette occhi del film "La Chiesa" di **Michele Soavi**, però non stavano bene, erano troppi per una figura incappucciata, e si perdeva l'impatto feroce dello sguardo: rinunciai così a quella opzione. Successivamente però sorse un altro problema: Juan Pablo mi disse che non gli piacevano molto gli occhi che avevo disegnato, andavano migliorati in qualche modo, e aveva ragione. La sua osservazione fu fondamentale, così decisi di inserire degli occhi da gatto, più semplici ma, a mio avviso, molto più d'impatto.

**Attualmente stai lavorando su altri librogame o su altri progetti non interattivi? Puoi**



**anticiparci qualcosa?**

Di recente ho finito di lavorare su "RenaZidos", un rolegame ambientato in un mondo zombie post-apocalittico, su "The Wyrd Pandemonium", un bestiario per il gioco di ruolo di "Woven Paths", una nuova saga inglese di librogame scritta da Dave Sharrock e su "Elfenwald", un librogioco tedesco con atmosfere anni '80, autore Karl-Heinz Zapf.

**Siamo giunti al termine dell'intervista, grazie per aver accettato di farti 'torturare' dalla redazione di LGL Magazine!**

Grazie a voi per l'opportunità e per l'interesse dimostrato per il mio lavoro, spero che ai lettori italiani piaccia "La Confraternita" quanto è piaciuta a me. Grazie mille! 