

# 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 difficili?

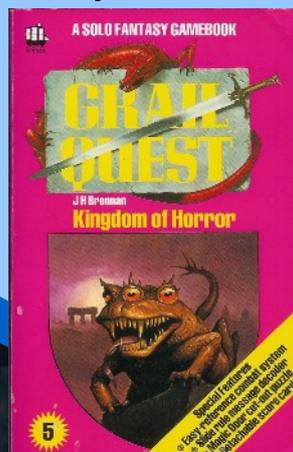
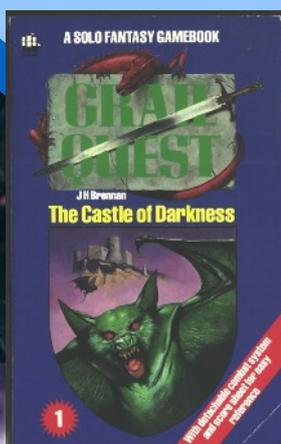
*Disegnare e raccontare storie sono per me come l'aria, ogni giorno mi sveglio con il pensiero di raccontare storie e disegnare luoghi fantastici. Non riesco a vedermi intento a fare altro.*

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.*

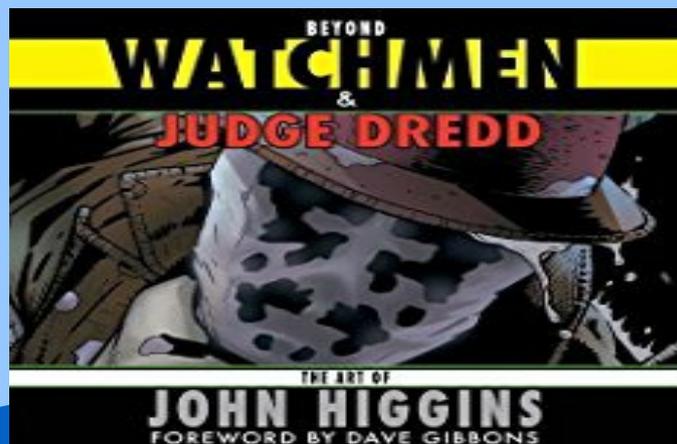
*(John evidentemente non ha mai avuto molti contatti con Joe Dever visto che non lo include in questa lista ND Prodo)*

- 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.*

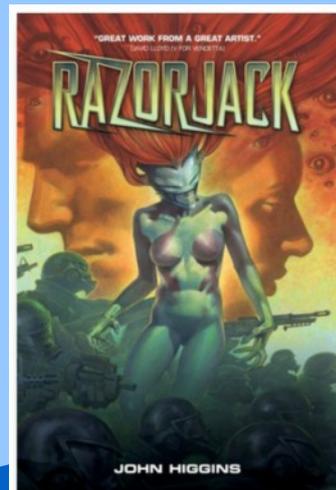
- 10) Ho saputo che avevi realizzato un lavoro anche per il più recente Before Watchmen, ma che alla fine non è stato pubblicato. Si trattava addirittura dell'epilogo della nuova collana, pubblicata nel 2013. Ce ne parli meglio? Perché non ha mai visto la luce?

*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**