

Parla il disegnatore che ha dato un volto a Lupo Solitario e portato il calcio sui librogame

## Gary Chalk: "L'età d'oro è oggi!"

di Francesco Di Lazzaro

"La vera epoca d'oro dei librogame comincia ora!". Spiazzante il pensiero di Gary Chalk, l'uomo che ha inventato Lupo Solitario insieme a Joe Dever e che, a un certo punto, è scomparso dalla serie, lasciando molti interrogativi tra gli appassionati. Dopo una lunga "caccia", Lgl è riuscito a contattarlo e a strappargli un'intervista esclusiva, in cui molte domande trovano finalmente una risposta.

È un Chalk molto disponibile quello che parla con il Mag, un interlocutore che non solo concede il suo tempo e soddisfa tutte le curiosità, ma racconta anche i segreti che contraddistinguono il suo stile grafico e si dimostra insospettabilmente ottimista riguardo all'evoluzione del genere gamebook e su quelle che saranno le opportunità future per chi deciderà di produrre nuove opere.

**Il suo stile grafico oscilla continuamente tra realismo e licenze quasi espressioniste. Chi sono disegnatori o pittori che hanno influito sullo sviluppo della sua arte?**

Sono sempre stato influenzato da altri artisti, ma particolarmente dai vecchi cesellatori e intagliatori di legno dall'epoca di Albrecht Durer fino al diciannovesimo secolo. Inoltre amo molto le stampe giapponesi.

**Joe Dever è il padre di Lupo Solitario, ma lei ha contribuito alla sua caratterizzazione. Qual è stato il suo apporto nello specifico?**

Quando abbiamo creato i libri di Lupo Solitario, Joe Dever viveva con me e la mia famiglia durante i giorni lavorativi della settimana e tornava a casa solo per i weekend. Ovviamente abbiamo parlato molto a lungo riguardo le caratteristiche della serie e dei personaggi, visto che lavoravamo a stretto contatto tutto il giorno.

**Quanto influisce un disegnatore nella strutturazione e nella creazione di un librogame?**

La questione cambia da progetto a progetto. In questo momento sto



lavorando con Jamie Wallis sulla serie Gun Dogs, per la casa editrice Tin Man Games. Dato che già da qualche tempo l'idea che è dietro la serie mi ronza in testa, ho sviluppato il background di Gun Dogs per conto mio. Ho fornito perciò a Jamie un'ossatura della storia che collegava i vari libri tra loro, insieme a una mappa e una descrizione del mondo dove le avventure si svolgevano. Mi sono presentato anche con alcune idee riguardanti certi combattimenti per l'avventura, ma ho detto a Jamie che avrebbe potuto usare questo materiale molto o poco, a seconda di come preferiva. Oltre a questo, ho cominciato a lavorare sugli schizzi di alcuni abitanti del mondo di Gun Dogs. Neil Rennison di Tin Man Games li ha visti ed è rimasto veramente entusiasta! Questo materiale è stato poi convertito in un artwork a colori, quando l'avventura ha preso forma.

**Il suo stile nella rappresentazione delle armi è molto particolare e realistico: ha compiuto studi su armi d'epoca? Ha usato dei modelli per rappresentarle?**

Il mio hobby preferito è giocare a wargame storici usando soldatini e miniature. Questo interesse mi ha portato a fare moltissime ricerche sulle armi storiche; praticavo scherma fino a un paio di anni fa, e ho anche provato il kendo per un periodo, tra i venti e i trent'anni. Presumo che queste passioni mi abbiano portato a realizzare i disegni delle mie armi in modo più realistico e un pochino meno fantasioso rispetto a quelli di altri

illustratori. Infatti mi crea problemi disegnare un'arma se so che non potrà essere usata correttamente o che sarà troppo pesante per essere sollevata dal suolo!

**Quando disegnava Lone Wolf non lo raffigurava quasi mai direttamente e ha fatto vedere il suo viso solo sulla cover del primo volume. Come mai questa scelta?**

Decisi che il lettore non avrebbe mai dovuto vedere completamente la faccia dell'eroe, così da immedesimarsi lui stesso in Lupo Solitario. Pensai infatti che alla lunga sarebbe stato molto più facile per l'appassionato sentirsi dentro le avventure se egli avesse potuto immaginare la sua faccia sulle spalle di Lone Wolf. Sarebbe stato più complesso far accadere questo se ci fossero stati già ritratti completi dell'eroe a condizionarne l'immaginazione.

**Perché dopo qualche anno, quando il personaggio era al culmine del successo, ha deciso di abbandonare la serie?**

Non decisi io, la decisione di rompere la nostra collaborazione fu presa interamente da Joe Dever. Riguardo al mio rapporto attuale con Dever, preferisco non fare commenti.

**Ha avuto modo di conoscere gli altri disegnatori di Lupo Solitario dell'epoca d'oro? Aveva rapporti con alcuni di loro o altri illustratori di gamebook?**

Non sono completamente sicuro che l'età d'oro dei libri-gioco sia stata quando Lupo Solitario è stato creato, ma tornerò su questo argomento più avanti. Non conosco nessuno degli altri illustratori che si sono dedicati ai gamebook, ma conosco abbastanza una serie di autori che, come molti di noi, hanno lavorato, in un momento o nell'altro, per la Games Workshop. Gli illustratori lavorano per conto proprio, e per produrre buone tavole ci vuole tantissimo tempo: per questo motivo non usciamo molto. In passato, prima dell'era di Internet, potevano esserci altri disegnatori occupati con i loro schizzi nella strada accanto alla mia e non lo avrei mai saputo. Ora è diverso: puoi cercare su Google il loro nome, guardare i loro siti web e spedirgli email. O puoi fare come faccio io, e scambiare battutacce su Twitter!

**Come si è sentito a riprendere in mano il mondo di Lone Wolf dopo tanto tempo con i lavori pubblicati sul gioco da tavolo della Greywood Publishing e il Gdr francese?**

Non so dire se ho avuto problemi illustrando di nuovo Lupo Solitario. Mi è particolarmente piaciuto disegnare le mappe e rifinire i pezzi per il gioco da tavolo. Ho sviluppato le regole un po' di tempo fa, e Jamie Wallis e io abbiamo più o meno terminato il gioco per l'adattamento standard. Ho scritto una serie di scenari per completare il set, mentre Jamie dava al regolamento una struttura visiva gradevole e attraente. Stavamo pensando di produrlo come un libro di grande formato che i giocatori potessero consultare separatamente rispetto al boardgame. Sarebbe stato più facile distribuirlo

e mantenere il prezzo basso. Stavamo anche pensando di produrre dei tabelloni e dei componenti aggiuntivi disponibili online per il download, ma questo progetto è finito un po' in secondo piano quando abbiamo cominciato a lavorare sui libri di Gun Dogs.

**Parlando della serie Prince of Shadows: come è nata l'idea? Come mai è stata chiusa così rapidamente? Ti ricordi come doveva concludersi la storia se fosse proseguita?**

L'idea è nata quando mi è venuto in mente che sarebbe stata una buona trovata inserire indizi e informazioni all'interno dei disegni di un librogame. Renderebbero meglio, pensai, in un formato più grande rispetto a quello dei gamebook classici. Ma non è stato così... Lo scrittore non si era davvero calato nell'ambientazione fantastica, l'editore non ha fatto mai nessun reale sforzo per vendere la serie e adesso non penso più che il mio cambio di formato fosse una buona idea. Quando i libri, dopo i primi due volumi, non vendettero bene come avevamo sperato, la serie fu fermata. Non abbiamo mai completato la serie, a livello di trama non siamo mai realmente andati oltre l'inizio.

**Com'è stato realizzare i librogame della serie "Football Fantasy" scritta da Jon Sutherland? Anche lei è un appassionato di calcio?**

Approcc-

magazine

Direttore  
Alberto Orsini  
(Dragan)  
[dragan@librogame.net](mailto:dragan@librogame.net)

Condirettore  
Francesco Di Lazzaro  
(Prodocevano)  
[prodocevano@librogame.net](mailto:prodocevano@librogame.net)

\*\*\*

Testata in attesa di registrazione  
[magazine@librogame.net](mailto:magazine@librogame.net)



ciammo l'editore con l'idea di produrre per lui libri sullo stile dei Fighting Fantasy, ma lui ci chiese se invece avremmo potuto inventare un libro-gioco dedicato al calcio. Jon aveva già sviluppato un gioco di calcio, ma non si riusciva a elaborare come produrre le migliaia di immagini che il formato avrebbe richiesto. Una volta che io riuscii a ideare un metodo per farlo, il progetto andò avanti. Devo ammettere di non avere assolutamente nessun interesse per il football. Posso al massimo guardare una partita per dieci minuti prima di iniziare a morire di noia. La cosa ironica è che mio figlio Titus è un giornalista che scrive principalmente di sport, e particolarmente di calcio. Questo fatto dovrebbe dirci molto riguardo alle teorie sulla genetica!

**È il momento di parlare del suo nuovo progetto, Gun Dogs. Com'è stato lavorare con un altro grande protagonista della scena fantasy come Jamie Wallis?**

Il giovane imperatore di un nuovo e ancora instabile regno ha bisogno di uomini a cui affidarsi per investigare e neutralizzare un complotto contro di lui. Chi meglio degli stessi che stanno ordendo la congiura? Come diciamo noi in Inghilterra "poachers make the best gamekeepers" (i bracconieri sono i migliori guardacaccia, proverbio inglese, ndr). L'eroe di Gun Dogs è uno di questi inetti e dilettanteschi congiurati. Per essere certo di assicurarsi la sua lealtà, l'imperatore gli ha legato un collare magico attorno al collo. Se compirà atti contro l'impero o devierà dalla sua missione, il collare lo ucciderà. Se, al contrario, egli completerà con successo abbastanza incarichi, l'imperatore,

grato, rimuoverà il collare. Se ovviamente, l'eroe riuscirà a sopravvivere...

La creazione dell'impero ha portato a una specie di rinascimento tecnico e scientifico, così il protagonista potrà essere equipaggiato con armi modernissime. L'imperatore gli dà uno stocco e una pistola a canna multipla. Un cane che snida e recupera uccelli per il suo padrone è chiamato gun dog. Il nostro eroe sta indossando un col-



l'eroe sta andando a snidare alcune prede. Anch'egli è dunque un Gun Dog...

È stato fantastico lavorare con Jamie, è pieno di ottime idee ed è veramente facile cooperare con lui. Possiamo lavorare insieme abbastanza facilmente usando Skype, e spesso scherziamo insieme. Que-

sto fatto è più importante di quanto sembri. Ho spesso constatato infatti che se è divertente portare avanti un progetto con il co-autore, il lettore sembra apprezzarlo molto di più. Non sono sicuro del perché accada. Forse la tranquillità e l'agio con cui tale progetto è stato creato in qualche modo si trasmettono attraverso il testo e le illustrazioni.

**Crede che le sue ultime opere, in particolare quelle della serie Gun Dogs, potranno mai essere tradotte in italiano?**

So che Neil sta traducendo progressivamente tutti i suoi libri-gioco esistenti in italiano. Posso solo presumere che se io e Jamie continueremo a fare un buon lavoro, Gun Dogs potrà apparire anche tradotto in altre lingue.

**Nell'arco della sua carriera c'è stato un autore con cui ha avuto una sintonia particolare?**

Come ho già detto, mi diverto moltis-

simo lavorando con Jamie Wallis. Mi è piaciuto molto lavorare anche con Allan Frewin Jones. Abbiamo scritto una serie chiamata "Sundered Lands", nel Regno Unito e "The Six Crowns" negli Usa. Si tratta di sei libri di avventure fantasy dedicate ai bambini dove tutti i principali personaggi delle fantasy fiction sono stati sostituiti da animali.

Abbiamo scritto tutti gli scenari insieme ed era come se ci fosse stata una terza persona nella stanza. Scoprivamo costantemente che le nostre idee combinate erano migliori dell'idea originale che avevamo avuto individualmente. Inoltre ci divertivamo così tanto che mia moglie ci accusava di "Non lavorare per davvero, ma di combinare solo guai". Qualche volta Allan immaginava un personaggio che poi io disegnavo, altre volte io disegnavo una creatura e poi gliela mostravo. Ci sono molte immagini prese da questi libri sul mio sito: [www.garychalkillustration.com](http://www.garychalkillustration.com). Infine, ho cominciato a sviluppare alcune idee per un libro-gioco con mio figlio Titus. Si tratta di qualcosa che è appena iniziato, ma fino a ora non abbiamo avuto contrasti. Ci sono stati un paio di casi in cui abbiamo avuto la stessa identica idea nello stesso momento: lo trovo molto interessante. Vedremo che succederà!

**Qual è l'illustrazione che l'ha maggiormente soddisfatta e di cui va più fiero?**

Veramente non ho un'illustrazione preferita. Quando io finisco un disegno di solito ne sono totalmente disgustato e, per circa due o tre mesi, tutto quello che riesco a vedere sono gli errori che ci sono o alcuni particolari che non mi piacciono. Dopo questa fase mi calmo, mi abituo alle mie nuove opere e comincio a notare alcuni particolari che apprezzo davvero.

**Un'ultima domanda, cosa pensa riguardo al futuro dei libri-gioco?**

Secondo me la vera epoca d'oro dei libri-gioco è appena cominciata. I gamebook classici erano stampati sulla carta di scarsissima qualità disponibile allora. Le illustrazioni era-

no in bianco e nero, in parte per la cattiva qualità della carta, ma soprattutto per l'enorme costo della stampa a colori. C'era bisogno di una matita per tenere traccia dei progressi, e in alcuni casi i risultati dei combattimenti conducevano alla morte. Nessuno dei vecchi libri poteva essere considerato un prodotto facilmente usufruibile e di alta qualità.

Un libro-gioco su schermo è un prodotto totalmente differente. Il disegno delicato e l'uso dei colori nella grafica e nelle illustrazioni regalano un'esperienza molto più ricca al lettore. Aggiungiamo a questo le possibilità offerte dalla musica e dagli effetti sonori e avremo un libro-gioco completamente differente. Inoltre non c'è bisogno di scrivere alcunché o calcolare i risultati di combattimento, il lettore può spendere molto più tempo del solito leggendo il testo o prendendo decisioni. Queste caratteristiche lasciano l'appassionato libero di immergersi nel mondo fantasy che lo scrittore ha creato.

Il download dei gamebook è una cosa completamente nuova. Un libro così è esattamente a metà tra una novella convenzionale e un videogioco. Abbiamo un'intera e nuova generazione di persone che è cresciuta giocando con i giochi del Pc e scaricando, libri o musica, dai siti web. Il prezzo di un download è molto inferiore a quello di un'opera cartacea equivalente. Nei paesi anglofoni, la vendita dei libri classici sta calando, mentre la vendita di prodotti scaricati sta salendo vertiginosamente. Perché non dovremmo trovarci nell'epoca d'oro dei libri-gioco? Quello di cui abbiamo davvero bisogno sono buone idee. Suppongo che farei meglio a uscire di casa e farmene venire qualcuna!

