Etna Comics 2018

Dunque, **Etna Comics**. La fiera del fumetto più grande della Trinacria, quella che un po' tutti gli appassionati (siciliani e non) di anime, manga, comics, videogame, film e serie tv aspettano ogni anno per… fare cosa? È una domanda che mi viene posta spesso da parenti o da chiunque non abbia mai partecipato a eventi del genere, e paradossalmente ogni anno diventa sempre più difficile rispondere. Da eventi di nicchia quali erano, queste fiere diventano, anno dopo anno, un **fenomeno di massa**, dove si fa di tutto, ma allo stesso tempo niente. Quest'anno, tra l'altro, è stato nuovamente battuto il record di presenze: più di **80.000** persone sono state registrate tra gli ingressi al centro fieristico **Le Ciminiere** dal 31 maggio al 3 giugno. Ma sul tema torneremo più tardi.

Parliamo piuttosto di ciò che ho visto in questa ottava edizione. La struttura della fiera, pur presentando zone leggermente diverse dall'anno scorso, è rimasta pressoché invariata: **11 aree distinte per tematica**, all'interno delle quali sono stati organizzati svariati tipi di attività, contornati da persone più o meno famose, spettacoli, e intrattenimento di ogni genere.

Una delle aree, la **YouTube Alley**, è stata letteralmente inondata da migliaia di persone, grazie agli ospiti che hanno tenuto le loro conferenze all'interno: **YouTube Fa Cagare, Tia Taylor, Playerinside, Federic95Ita, Nocoldiz, Link4Universe** e molti altri. Tra questi, sono riuscita a fare un paio di domande ai **Playerinside** e **Nocoldiz**, una volta concluse le loro rispettive conferenze.
Iniziamo dalla coppia catanese:

> ***«Cosa vi aspettate da questo E3?»***

Midna:

> **«In sostanza ci aspettiamo delle conferme di ciò che è stato annunciato: date di uscita, per esempio di *Kingdom Hearts 3*, e qualcosa di più su ciò che è stato già visto almeno in parte nei mesi precedenti.»**

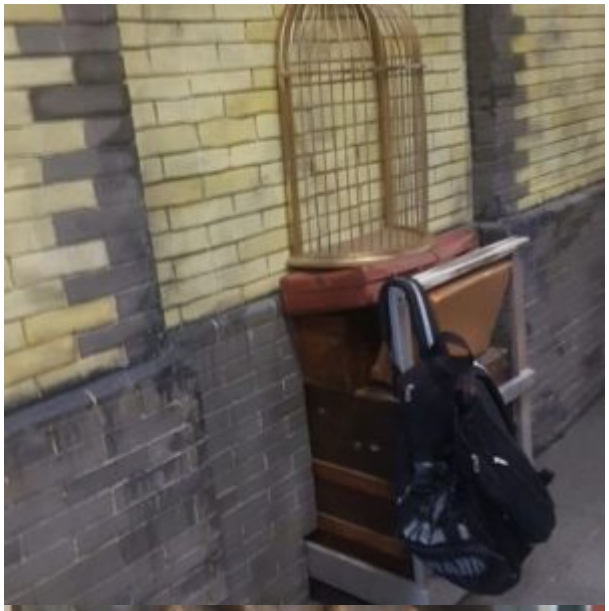
Raiden:

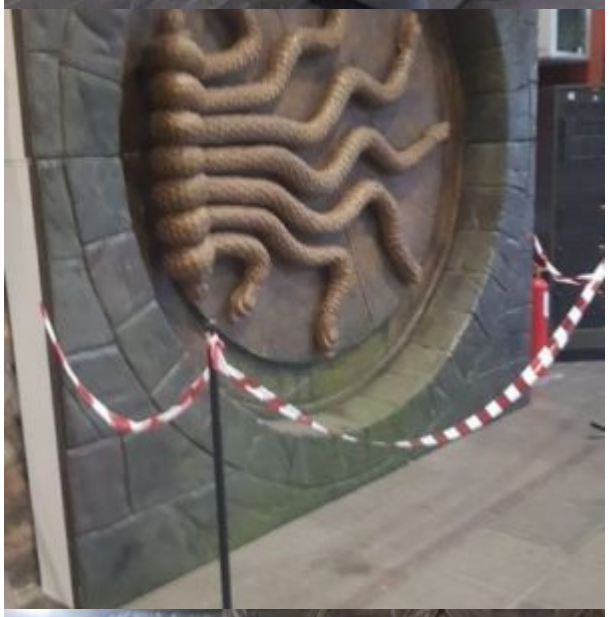
> **«Sarà un E3 di transizione in cui vedremo tantissime conferme e magari qualche piccola novità, oppure anche una o due bombe.»**

Subito dopo è stato il turno di **Paolo**, in arte **Nocoldiz**, diventato famoso sulla piattaforma grazie alle sue **YouTube Poop**.

> ***«Perché secondo te molti pooper italiani hanno abbandonato YouTube?»***
>
> **«Una delle cause principali che ha spinto molti *pooper* ad abbandonare è il *freebooting* [la pratica di rubare i video da canali YouTube per caricarli altrove senza autorizzazione, NdR], perché dopo che hai lavorato tantissimo e vedi una pagina Facebook rubarti il video, facendo centinaia di migliaia di visual sul tuo lavoro senza neanche citarti, te la prendi così tanto da indurti ad abbandonare tutto. Ho conosciuto veramente tante persone che l'hanno fatto.»**

Un must di Etna Comics – potrebbe essere forse definito il suo cuore pulsante – è sicuramente il **padiglione F1**, tappa fondamentale per qualsiasi tipo di visitatore della fiera, grazie alla moltitudine di stand presenti in ogni angolo e di diverso tipo: in parole povere, è quella parte della fiera dove si tirano fuori i soldi (e dove ho girato per più tempo); si va dall'**Area Comics** al piano terra che ospitava le grandi case editrici come **Panini** e **Star Comics** e gli autori indipendenti, tra fumettisti e scrittori, scuole del fumetto fino ad artisti più conosciuti, come **J.M. De Matteis** (co-autore di ***Justice League International*,** fra le altre cose, nonché autore di alcuni notissimi Spider-Man come ***L'ultima caccia di Kraven*** e ***Il bambino dentro***), **Hiromi Matsushita** e **Kazuko Tadano** (coppia che ha contribuito alla creazione dell'anime di ***Sailor Moon***).
Salendo al secondo piano, una folta schiera di stand dedicati ai vari gadget han fatto da padrona indiscussa, tra veterani della manifestazione e new entry all'interno della fiera siciliana provenienti da tutta Italia.
Il terzo piano, per quanto di dimensioni minori, ha ospitato attività molto diverse fra loro: dalle dimostrazioni sulle arti marziali al karaoke, dall'*escape room* ai mini cosplay contest, con un tema diverso a seconda del giorno.
Totalmente diverso rispetto dagli altri anni invece è stato il **padiglione C1**, che è rimasto sempre prevalentemente dedicato ai videogiochi, ma anche all'**Area Altrimondi**. All'entrata si viene accolti da dei magnifici pezzi scenografici tratti dalla saga di ***Harry Potter***, con tanto di shop vero e proprio all'interno della bottega di Ollivander; c'è stato anche spazio per ospitare delle piccole zone a tema ***Ghostbuster***, ***Star Wars*** e ***S.H.I.E.L.D.*** .

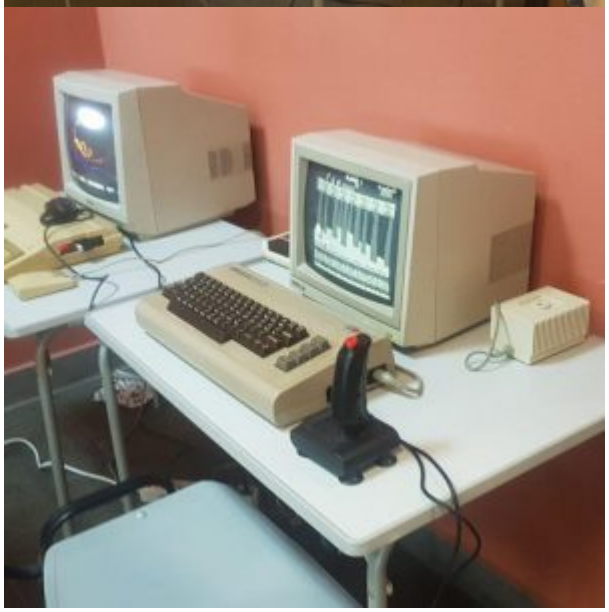




Il secondo piano, come già detto, è stato dedicato al gaming, che sia retro, su console o PC: tra vari venditori di giochi nuovi, usati, recenti e non, ho trovato **Marco Alfieri**, sviluppatore indipendente e creatore di ***Call of Salveenee*** e ***Ruspa League***.

> ***«Cosa pensi della scena videoludica Indie italiana?»***
>
> **«Penso che sia estremamente buona e ci sono dei titoli veramente formidabili, tra cui *Remothered* e *Doom & Destiny*, uno dei giochi più venduti sugli store Android e IOS. Ci sono giochi demenziali come *Grezzo 2*, *Super Botte e Bamba II Turbo* e poi ovviamente il mio. Abbiamo un sacco di titoli indipendenti, anche meno conosciuti, come *Red Rope* e *Circle of Sumo*. Purtroppo abbiamo delle leggi che impediscono di farli a modo. Fai conto che per sbloccare i fondi europei abbiamo dovuto aspettare fino allo scorso anno, quando nei bandi audiovisivi sono stati inclusi i videogiochi.»**

In mezzo alle vecchie console polverose e ai televisori a tubo catodico sono riuscita a incontrare **MrPoldoAkbar** che, nonostante faccia tutt'altro che occuparsi di gaming sul suo canale YouTube, in via eccezionale è stato parte dello staff dell'area retrogaming.



«*Il tuo canale YouTube non parla di retrogaming, come è nata questa connessione?*»

«Non c'è una vera e propria connessione diretta con il mio canale YouTube: mi trovo in quest'area come vero appassionato di retrogaming anche se non è il format del mio canale, perché comunque possiedo molti oggetti retrò a casa e sono molto attivo in questo ambito. La mia situazione era sempre quella del bambino che aveva la console vecchia. Quando è uscita la PS1 io ero là a giocare col mio Game Boy Advance, quando tutti avevano la PS3 io ho finalmente ottenuto la mia prima PS1, diciamo che mi dilettavo nelle cose vecchie che costavano di meno.»

Anche in questa edizione, la zona all'aperto non è stata risparmiata, ospitando i sempre presenti **Progetto Eden, Umbrella Italian Division** e **Brotherhood of Trinacria**, oltre a numerosi punti di ristoro, per non parlare dell'**Area Palco**, dove si sono svolti gli spettacoli de **iSoldiSpicci**, **Immanuel Casto**, **Pietro Ubaldi**, **Miwa**, l'immancabile Cosplay Contest e tantissimi altri.
Sempre all'esterno (o quasi), il **padiglione Etna** ha incluso dentro il suo enorme tendone una moltitudine di postazioni per giochi da tavolo e un piccolissimo corner **completamente dedicato a Nintendo Switch**, dove ho trascorso ore intere a parlare con chiunque venisse a provare ***Breath of the Wild*** e con i promoter stessi, ed è questo uno degli aspetti che amo di più delle fiere: il **dialogo libero**, e come questo possa instaurarsi facilmente anche tra sconosciuti, perché sotto sotto sai che se quella persona si trova lì è proprio come te, o curiosa, e puoi insegnargli parte di quello che sai, o

è appassionata, e può divenire occasione per scambiarsi opinioni o parlare della propria esperienza, in questo caso con la saga di **Zelda**.

E qui mi ricollego al tema iniziale: è possibile che questa occasione di dialogo venga in qualche modo "macchiata" rendendo le fiere del fumetto qualcosa che può interessare "un po' a tutti"? Non più solo amanti della cultura pop, ma anche persone che hanno pagato il biglietto solo ed esclusivamente per vedere un determinato ospite, che sostanzialmente con la fiera c'entra poco, come gli stessi **Soldi Spicci**, **Immanuel Casto**, **Andrea Agresti**, **Matteo Viviani**, **Raul Cremona**. È come se così facendo, questa fiera, ma anche molte altre che stanno seguendo questa strada, **stiano perdendo la propria identità di settore**, facendosi sempre più generalista. Resta il divertimento, resta la gran varietà di cose da fare (che, anzi, aumenta) ma forse l'imbastardimento andrebbe dosato: va bene l'apertura, va bene che il mondo nerd e la cultura pop non siano più esclusivo appannaggio di iperappassionati, ma anche l'innesto di novità va fatto mantenendo degli equilibri. Rischia altrimenti di venire a mancare, di anno in anno, la magia presente nei primi anni, quando questi eventi erano solo un luogo d'incontro per appassionati. E, ripeto, non si vuole questo, non è la critica settaria ed esclusiva di chi vuole un ambiente selezionato e ristretto: ma l'eccessiva apertura rischia di deformare eventi che hanno iniziato avendo un focus ben preciso, e questo comporta negli anni il rischio della perdita d'identità, rischiando di scivolare nell'accozzaglia, o, peggio, di privilegiare il "popolare", quello che fa numero, a scapito della cultura pop genuina, quella che vede nei fumetti, nei videogame, in certa letteratura, in un certo cinema e serie tv, in manga, anime e quant'altro, il proprio sedimento, quello che ha nutrito un po' tutti noi che abbiamo amato certi eventi per quel che raccoglievano, e non per i singoli nomi di richiamo.

A ogni modo, anche quest'anno il bilancio può dirsi positivo. Al prossimo Etna Comics!

(*Si ringrazia Giovanni Cucuzza per le foto all'aperto*)

Arriva la prima edizione di Nahar Comics & Games

Le porte dello storico **Palazzo Malfitano** di Naro apriranno **domenica 30 luglio** per ospitare il **Nahar Comics & Games**, evento dedicato agli appassionati di fumetti, manga, videogames, giochi da tavolo e cosplay.
GameCompass sarà presente con un proprio spazio, e racconterà l'evento con dirette, articoli e un reportage.
Tanti i momenti e gli eventi previsti all'interno della manifestazione che sarà divisa in varie aree e che vedrà la partecipazione di tanti rinomati ospiti del settore.
Tanta attesa per il **Cosplay Contest**, che ha visto numerose adesioni da tutta la Sicilia e che vedrà i partecipanti impegnati in esibizioni e sfilate all'interno di una gara presentata da **Krim Foll Fox** e da **Sergio Di Arcadia**. I giudici **Marty Emerald**, **Matteo Volpe** e **Lady BelleMoon** valuteranno i migliori cosplayer e premieranno le varie categorie con medaglie fatte a mano uniche al mondo e altri premi:

- **Miglior Nahar Cosplay**: Medaglia d'oro e un abbonamento per il Lucca Comics & Games Heroes 2017, con spese di volo pagate.
- **Miglior cosplay femminile**: Medaglia d'argento e un abbonamento per l'Arcadia Comics & Games 2018.
- **Miglior cosplay maschile**: Medaglia d'argento e un abbonamento al Nissa Comics & Games

2018.

- **Miglior interpretazione**: Medaglia d'argento e un abbonamento all'Alchemy Comics & Games 2018.
- **Miglior gruppo**: Medaglia d'argento
- **Premio simpatia**: Medaglia d'argento

Tutti i partecipanti al contest riceveranno inoltre in dono **un omaggio**.

Il Nahar Comics&Games prevederà altri momenti, fra cui:

Conferenze

- **Delacroix**, illustratore/fumettista siracusano che porterà "Il pomo della discordia e altri miti", edito da Kasaobake, che narra di questo e di altri miti, da Atena, a Era sino ad Afrodite. La sua conferenza tratterà il tema "**Eroe greco vs. Eroe moderno**", e si terrà in tarda mattinata. Delacroix farà disegni e caricature dal vivo.
- **Maghi Merrino** terranno nel primo pomeriggio una conferenza dal titolo "**Da youtube al microfono – Maghi Merrino Speech**", nella quale racconteranno come youtube li ha aiutati a realizzare il loro progetto.

Eventi

- **Mago Dimis**, "un po' Silente un po' Mago Merlino", delizierà il pubblico con spettacoli di magia comica con apparizione di animali.
- **Maidolls Team Nyan**, le quali proporranno una coreografia a tema nel pomeriggio, subito dopo conferenza dei Maghi Merrino.

All'interno del Nahar Comics & Games si troveranno inoltre le seguenti aree:

- **Area Games**, gestita da **Game-Up**, nella quale si terranno tornei di ***Tekken 7***, ***Fifa 17*** e

Crash bandicoot N.Sane Trilogy.
- **Area giochi da tavola**, gestita da **Kalos Games & Comix**.
- **Area Medievale**, gestita da **La Fianna**, che organizzerà tornei di spade, laboratori di alchimia, tiro con l'arco e vedranno le esibizioni di bardi, musici, cantori e violinisti.
- **Area Falconieri**, nella quale sarà possibile ammirare i rapaci a riposo, fare foto con loro, sorreggerli personalmente o vederli impegnati in piccole dimostrazioni di volo.
- **Area Stand**, con espositori che metteranno in vendita oggetti e gadget di ogni sorta.
- **Area YouTubers**, che vedrà la presenza di fenomeni Youtube quali MrPoldoAkbar, Hemerald, i Maghi Merrino, i Parco Giochi e PapaTeo.
- **Area Fumettisti e Illustratori**, con disegnatori e professionisti del mondo del fumetto e del disegno.

Vi saranno inoltre l'Area Foto, l'Area Palco, l'Area Esposizione Talenti Naresi (Nahart) e, per gli amanti del brivido, l'**Horror House**, nella quale i più coraggiosi potranno sfidare le stanze di una misteriosa casa dell'orrore.
Sarà possibile visitare inoltre lo stand di **GameCompass**, media partner dell'iniziativa assieme a **Teleacras**, storica emittente televisiva che ospita il primo show di videogames della storia della tv siciliana, e che racconterà l'evento con dirette live e con un reportage.
All'interno si troverà anche un'**area ristoro**, che ospiterà un **bar**, un **Maid Café** a tema orientale e il grow show **Green Light**, nel quale sarà possibile degustare caffè e altri prodotti alla canapa.
In chiusura di serata sarà previsto un concerto a tema **Disney** della coppia di fratelli **Alessandra Raven** e **Marco Mondì**.

Il **Nahar Comics & Games** si terrà domani, **domenica 30 luglio**, a Naro (AG), presso **Palazzo Malfitano** dalle 10:00 alle 23:00. I locali saranno climatizzati.

MCM London Comic Con 2017

Quanti anni hai? Di che razza sei? Sei single o sposato? Tutte domande a cui puoi rispondere: e chi se ne frega, io vado al **Comicon**, quel magico posto dove puoi essere te stesso per tre giorni senza pensare al giudizio altrui. Come da consuetudine, ogni 6 mesi a **Londra**, presso il **Royal Excel Dock**, spazio grande come 2 stadi di calcio, si è svolto dal 26 al 28 giugno il **MCM Comicon**, fiera dedicata alla cultura nerd organizzata da **Grant Craig H.**, **Owen E.**, **Hannah W.**, alla quale accorrono migliaia di persone di ogni età per godersi una giornata tra stand di fumetti, spazi videoludici, angoli dedicati agli oggetti da collezione, cibarie asiatiche e ospiti speciali. Quest'anno, nonostante la location dia sempre una sensazione di folla e riempimento, le statistiche indicavano una percentuale di ingressi in meno pari al 30%, complice probabilmente l'allarme terrorismo e il recente attentato di **Manchester**: la fiera era considerata un sito sensibile, e la sicurezza quest'anno era infatti minuziosamente organizzata, comprendendo cani anti bomba a controlli di ogni genere, anche prima di arrivare sul posto.

Gaming a non finire

PC Gaming, **PS4**, **Nintendo Switch**, **Xbox One**, tutti a disposizione dei gamer più accaniti; tantissimi i videogiochi in esposizione che abbiamo potuto provare (o rigiocare), da giochi d'intelletto a titoli ad alta tensione come ***White Day***, passando per il giocoso ***Splatoon 2***, oltre ad alcune simulazioni per **PSVR**. Fra i titoli più gettonati di quest'anno figuravano i picchiaduro come ***Arms***, prossima attesissima uscita di casa **Nintendo** – che **GameCompass** ha già testato durante il **Global TestPunch** – un vero antistress che richiama alla mente i tempi in cui nelle sale giochi si trovava il videogame di **Ken Shiro** e si passavano ore a sferrar pugni contro i pad: il titolo **Nintendo** dà il vantaggi di non ridursi le nocche a sangue ottenendo comunque alla fine del gioco la stessa sensazione di bicipite gonfio "da culturista", senza bisogno di far esplodere teste sullo schermo (e sarebbe un peccato, tanto sono simpatici i personaggi del roster di **Arms**); sono stati gettonatissimi anche titoli come il supereroistico ***Injustice 2***, che stupisce dal punto di vista tecnico e della giocabilità, oltre a offrire una storia interessante ed elaborata almeno quanto quella del primo capitolo, e il sempreverde ***Tekken 7***, nel cui roster figura adesso **Akuma**, direttamente dalla serie ***Street Fighter***, e del quale saltano all'occhio la grafica migliorata, costumi rinnovati e nuove mosse per i personaggi che ci accompagnano dagli anni '90. Lunghe file per provare in anteprima ogni videogame, come sempre in queste occasioni, ma l'attesa è ben ripagata.

Tanti ospiti speciali

Non potevano mancare gli ospiti speciali ad arricchire un evento già così ricco e composito, con ospiti del calibro di **Donnie Yen** (***IP man***), **Lou Ferrigno** (il primo **Hulk** cinematografico), **Sam Jones** (***Flash Gordon***), **Summer Glau** (***Firefly***, ***Terminator***), **Victor Gaber** (***Flash***, ***Legend of Tomorrow***), **Verne Troyer** (***Mini me***, ***Austin Power***) su tutti. Uno spazio della fiera era adibito soltanto alle interviste, con un solo ospite a concedersi al pubblico, mentre per gli altri era necessario affrontare una fila inenarrabile e sborsare 30/40 sterline per portar con sé una foto con autografo. Veterani delle fiere del fumetto come il **tenente Ura** dello storico ***Star Trek*** sono stati invece reclutati come giudici al contest per il più bel cosplay, dove tra scenette tratte da film, monologhi ed esibizioni, vari cosplayer hanno intrattenuto il numeroso pubblico in un teatro interno da più di 300 posti.

Cosplay per ogni palato

E proprio a proposito di cosplay, se ne trovavano di ogni fascia d'età, razza, sesso, agghindati in ogni modo, dall'abbozzato e pluriutilizzato cosplay dell'eroe o del villain (onnipresente a ogni fiera almeno un **Joker** vestito di semplice maglietta viola e con cerone in volto) a certi capolavori di ingegneria del costume degni di certi colossal hollywoodiani (su tutti un sofisticato **Ironman** in metallo dotato di servo motori per azionare il sistema d'uscita dei razzi e di casse audio che sparavano a tutto volume ***Iron Man*** dei **Black Sabbath**), passando per il gruppo di amici coordinati a tema ***Justice League of America***, fino a un'intera famiglia vestita da ***The Incredibles***. Era un po' traumatico avvicinarsi a una **Wonder Woman** vista di spalle, sperando fosse la nerd dei tuoi sogni, elaborare una frase da attraccone alla **Barney Stinson** per poi scoprirle, appena girata, una barba e voce da camionista. Ma anche questo è il gioco del cosplay.

Rifocillarsi e andar via

Non bastasse la traversata oceanica per arrivare al **Comicon** – 2 ore circa tra treno e metro dal centro di Londra, più la coda per i controlli e i biglietti – tutto questo girare fa venire fame, e per fortuna la fiera era attrezzata, trasportandoci nell'atmosfera degli anime o dei jrpg tra **dorayaki**, **okonomiyaki**, **gatsu gatsu curry**, **sushi** e tanto altro che riusciva a offrire un po' di ristoro in tutto il tran tran di una fiera divertente, stancante ma al contempo emozionante e affascinante, che permette di liberare e condividere con **5000** persone il nerd che è in te e che al lavoro e nella vita di tutti giorni si tiene spesso buono, nel privato della propria stanza, per restare socialmente accettabili. Appuntamento a Londra per la prossima fiera a ottobre.
Lunga vita e prosperità.

Giorgio Contino

TELEPHONE
TELEPHONE