

The Boys - Molto super, poco eroi

Quella di **The Boys**, la serie televisiva prodotta quest'anno da Amazon e distribuita sulla personale piattaforma di streaming online da quest'estate, deve essere stata una bella sfida. Una gatta da pelare, di quelle con convulsioni e crisi epilettiche continue, che si contorce e annaspa nel proprio vomito.

Quando adatti un fumetto di **Garth Ennis** una delle preoccupazioni principali è: come riportare la carica di violenza ed estrema volgarità senza che risulti controproducente? Stiamo parlando di un mostro sacro del fumetto contemporaneo, a cui bisogna portare il giusto rispetto, riverenza e devozione. Ma dobbiamo anche essere realisti e accettare una grande verità, da cui non scappa nessuno, che sia un dio o un comune mortale: "adattare" un'opera richiede sempre un compromesso. Bene, dopo questa premessa, andiamo al dunque: com'è l'adattamento di *The Boys*? Sorprendente, ecco com'è.

Non ci scostiamo tanto dalla trama del fumetto, che suona più o meno così: i supereroi esistono e vivono in mezzo a noi: salvano vite e combattono il male gestiti dalla **Vought America**, una potentissima multinazionale che ne pubblicizza le gesta con saghe cinematografiche, comic book, merchandising e veri e propri eventi organizzati. Ma coprono anche gran parte dei loro casini. Già, perché i nostri cari "Super" ne combinano di cotte e di crude, tra sesso promiscuo, droghe e tutto quello che vogliono per appagare i propri istinti. Inoltre, nelle loro missioni, capita spesso che tanti innocenti tirino le cuoia. Ma proprio tanti. Per questo ci sono loro, i "**Boys**", che si occupano di "tenere in riga" i supereroi, anche con la forza bruta se necessario. E credeteci, se ne servono più del solito.

Nel confronto serie tv/comic, l'autore **Erik Kripke** (creatore della serie *Supernatural*) ha dovuto necessariamente smorzare i toni contenuti nel fumetto per cercare di rendere la storia più appetibile a una fascia di pubblico più ampia (e meno impressionabile...). La serie gioca bene le sue carte, riuscendo a offrire una buona dose di *gore*, ma senza esagerare. A questo si unisce un buon sviluppo dei personaggi durante la storia, meno affrettato rispetto al fumetto ma non per questo meno interessante: se nel fumetto i Boys sono già fatti e completi (a eccezione di Hughie, che seguono dinamiche simili nelle due versioni dell'opera), nella serie televisiva vengono presentati lentamente. Ma non per questo la trama ha un basso ritmo, anzi, permettendo allo spettatore di abituarsi agli elementi della squadra, uno più sciroccato dell'altro.

Anche la regia è decisamente ottima, grazie anche all'uso, da parte di Amazon Prime Video, di un taglio più vicino a quello cinematografico per le proprie produzioni, con inquadrature ben composte e che fanno da contraltare alle sequenze splatter e *gore* che si dipanano durante la storia. A queste si aggiunge la fotografia, in cui il forte contrasto luce/ombra, anche negli esterni, dona quell'aura di "sporco" che riesce a emanare anche il fumetto.



Anche i personaggi meritano attenzione. In una storia dove i supereroi sono i cattivi e gli eroi della situazione sono ancora più cattivi, è una cosa da non sottovalutare.

La scelta del cast principale è sembra riuscita, con qualche modifica qua e là sempre per esigenze narrative e di adattamento (Tra i personaggi “nuovi” quello di **Translucent**, supereroe al centro delle prime puntate della serie e interpretato da **Alex Hassell**). Il nucleo dei Boys rimane inalterato: lo psicopatico e vendicativo **Billy “Il Macellaio” Butcher**, interpretato da **Karl Urban**; il timido ma intelligente “Piccolo” **Hughie Campbell**, interpretato da **Jack Quaid**; l’esperto d’armi e squilibrato “**Il Francese**”, interpretato da **Tomer Kapon**; il nerboruto e composto “**Latte Materno**”, interpretato da **Laz Alonso**; la misteriosa e brutale “**Femmina**”, interpretata da **Karen Fukuhara**. Gli attori dunque, incalzano bene non solo la fisionomia dei personaggi originali ma anche la loro natura fuori di testa, riuscendo nell’intento di rappresentare questi grotteschi individui senza andare sopra le righe. Si riesce mantenere inalterata così la loro natura folle, da anti-eroi su tutta la linea.

Una nota di merito va data poi al “Super” più forte, complesso e allo stesso tempo maligno che ci sia in tutta la serie: **Il Patriota**. La resa da parte di **Antonz Starr** è davvero d’applausi, riuscendo nel difficile intento di rappresentare il supereroe più forte e psicologicamente pericoloso del pianeta in un’aura di sacro egocentrismo e opportunismo. Rispetto al fumetto, la sua figura viene resa più “umana” ma poiché prova sentimenti quasi sempre contorti e abominevoli, questo aspetto è un modo per creare maggiore introspezione, forse superando il prodotto originale.

Tralasciando il fumetto da cui è tratto, come si evince, è una serie televisiva molto violenta. Non solo nel *gore* di alcune scene (non mancano corpi mutilati ed esplosioni di viscere), ma anche nella rappresentazione grottesca che viene data ai supereroi (più da mostri senza scrupoli che da divinità benevole) e di chi li combatte (gente come Butcher, disposto a tutto per raggiungere il suo desiderio di vendetta), oltre a una velata critica alla “governance” sui comic e cinecomic in tempi recenti, portata alle estreme conseguenze (il paragone Disney/Vought America nel corso della serie è palese, che però si amalgama bene alla storia e dal suo contesto narrativo)

E con già una seconda stagione annunciata, che siate fan del fumetto o meno, vi suggeriamo di recuperarla. Sporcatevi le mani: I “Boys” vi faranno vedere come si fa.

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 sferrare pugni contro i pad: il titolo **Nintendo** dà il vantaggio 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 attraccione 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



Akracomics&Games 2017

Come ogni anno da tre anni a questa parte si è svolto il 4 e 5 marzo l'**Akracomics&Games** ad Agrigento.

La fiera organizzata da **Elia Cordaro**, affiancato dai suoi collaboratori, ha proposto due giorni diversi dal solito.

La fiera è stata divisa in diverse aree, dal settore fumetti e manga a quello dedicato alle action-figures e ai fandom-gadget, per i veri appassionati del genere, fino al settore videogames, nel quale c'erano a disposizione del pubblico **Playstation4**, **Xbox One** e la nuovissima **Nintendo Switch**. Spazio anche ai più nostalgici con un angolo allestito ad hoc per il retro-gaming.



Ospiti Speciali e momenti medievali

Ad arricchire ulteriormente il già nutrito programma di **Akracomics** ci hanno pensato degli ospiti speciali molto noti nell'ambito del doppiaggio: **Maurizio Merluzzo** (doppiatore di vari personaggi del mondo dei videogames, quali il Demon Hunter in **Diablo III**, e dei cartoon, come Lord Boros in **One Punch Man**), **Gianluca Iacono** (storico doppiatore di Vegeta in **Dragon Ball**) e **Lorenzo Scattorin** (doppiatore di personaggi storici del calibro di He-Man e Ken il Guerriero), i quali hanno tenuto una conferenza sul doppiaggio durante la quale hanno risposto alle numerose domande del pubblico, firmato autografi e scattato foto con i fan.

All'interno della fiera sono stati organizzati vari giochi di ruolo dal vivo dall'associazione **ARES Eventi**, la quale ha allestito inoltre tornei di spade, di tiro con l'arco, nonché una sala zombie in cui l'obiettivo era quello di trovare - all'interno di una stanza buia in cui si era rinchiusi - un oggetto nascosto utile per fuggire, facendo attenzione al contempo a non far rumore per non attirare gli zombie che si aggiravano nell'oscurità.



Piccoli Piaceri Nipponici

Una delle presenze più caratteristiche è stata certamente quella del **Mero Mero Maid Café**, caffetteria di ispirazione orientale ma tutta palermitana, dove ci siamo concessi una pausa e che, con le sue maid (ragazze vestite una divisa da cameriera di ispirazione classica, di solito vittoriana, con tanto di grembiule e pizzi) e i suoi butler (corrispondenti maschili delle maid), ci hanno dato modo di vivere un'atmosfera inedita, offrendoci un momento di Giappone fra pancake, dorayaki, torte a tema - per l'occasione a forma di pac-man - e altri dolci del Sol Levante e coccolandoci con un tocco esotico del tutto estraneo alla cultura Italiana.

Carichi e ristorati, siamo tornati nel vivo della fiera, dove ad aspettarci erano i tanti tornei su console e su pc, innovazioni nel campo della realtà aumentata quali i visori VR, messi a disposizione del pubblico per essere provati gratuitamente, ma anche giochi da tavola forniti da "La tana del lupo" che tenevano bene testa a tutta quell'alta tecnologia proponendo giochi classici ma immortali - vi basta Risiko? - e altri giochi di nuova uscita.

Che cos? Cosplay!

In questo variopinto scenario, non potevano mancare le gare di cosplay, dedicate ai partecipanti in costume, nelle quali sono stati premiati i migliori travestimenti da una giuria composta da giudici "nominati" e da una giuria "popolare". Fra i cosplayer si è fatta notare **Giada Strazzuso**, molto

giovane ma con già più di sei anni di esperienza alle spalle, la quale ci ha parlato dei suoi lavori, della cura nei dettagli necessaria per ottenere un buon cosplay, dei vari personaggi che ha impersonato in tema manga e anime, ma anche in campo videoludico: degno di nota è quello di Astolfo, personaggio del videogame su mobile "Fate/Grand Order", ma sarebbero da citare anche i tanti altri bei cosplay visibili sulla sua pagina facebook "[Lady Knight Cosplay](#)".

Ma una novità assoluta, non presente nelle precedenti edizioni - è certamente l'**escape room**, progetto nato a Messina e portato avanti da Iacopo Gargiulo e Massimiliano Mantineo, nel quale ci si ritrova rinchiusi in una stanza con la sfida di fuggire dopo una serie di enigmi entro un tempo massimo di 30 minuti. Ogni stanza ha una storia e un tema e questo genere - oggi sempre più in voga - è in grado di offrire gran divertimento, impegno e varietà.

Miscellanea

Non è mancato, infine, lo spazio librario, con lo stand de **Il mercante di libri** a offrire una buona fornitura di fumetti italiani - **Zerocalcare** su tutti - e di edizioni speciali di grandi classici come Dylan Dog e Tex, ma anche anche giochi da tavola, peluche e accessori come collane e bracciali fatti a mano.

Da segnalare uno stand ben fornito di spade, katane e armi riprodotte fedelmente da anime, film e fumetti, rigorosamente non affilate a norma di legge, per poter essere considerate strumenti sportivi o oggetti decorativi ed essere poste in libera vendita.

Come ultima novità non possiamo non citare la presenza di un growshop, **Green Light**, specializzato nella vendita di prodotti a base di canapa privi di THC quali energy drink, biscotti, pop corn e tanta altra merce di genere alimentare e non.



People have the power!

Insomma, una fiera composita e ricca di momenti di divertimento, riuscita grazie al lavoro svolto dall'organizzatore **Elia Cordaro**, con il quale abbiamo chiacchierato prima di andar via, e che ci ha parlato dell'impegno e della dedizione necessarie per la buona riuscita di un evento che a noi pare sulla giusta strada per crescere. Elia ci ha lasciati con un consiglio per chiunque voglia realizzare un progetto anche in una città piccola e ostica come Agrigento: «Ci vuole tanta forza di volontà, sacrificio e dedizione, non buttatevi giù, andate sempre avanti, ci sarà sempre qualcuno che andrà contro di voi, ma se credete fermamente al progetto, portatelo avanti senza paura.»

E ci pare che questo sia il miglior messaggio che un evento del genere possa lasciar passare.

(© Foto di Simone Brucato)

*Una puntata speciale di **GameCompass** andrà prossimamente in onda su **Teleacras**, canale 88 del digitale terrestre, e conterrà interviste agli ospiti di **Akracomics** e vari inserti speciali che racconteranno la due giorni.*

I reportage degli altri inviati di GameCompass sono stati pubblicati su:

- [Teleacras](#)
- [Malgrado Tutto](#)
- [I paladini del videogioco](#)