

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 indurirti 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 dilettao 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'immaneabile 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)

[Rilasciato il teaser del nuovo Tomb Raider](#)

Pochi giorni fa, all’interno del codice del [sito ufficiale](#) di **Tomb Raider** sono stati trovati nome e data di uscita del nuovo capitolo, **Shadow of The Tomb Raider** e **14 Settembre 2018**. Non si è dovuto attendere molto all’ufficialità: proprio ieri sono state rilasciate alcune informazioni ufficiali che vedono confermato il titolo ma non la data di uscita. Non si sa molto sul gioco: **Square Enix** ha rilasciato un breve **teaser** e una descrizione molto vaga, “Il momento in cui **Lara** diventa la **Tomb Raider**”. La data importante dunque diventa il 27 Aprile, durante il quale verranno rivelati maggiori dettagli. Il gioco sarà disponibile per **PS4**, **PC** e **XBOX ONE X**.

[Svelato il primo trailer per il film Slender Man](#)

Slender Man, noto personaggio di numerosi titoli, nonché di altrettante leggende metropolitane, arriverà il 18 maggio anche sul grande schermo con il suo film personale, diretto da **Sylvain White**, il cui trailer è stato rilasciato da poco. **Slender Man** ci parlerà di una figura misteriosa molto alta

con lunghi arti, viso privo di caratteristiche, ritenuto il responsabile di innumerevoli scomparse e suicidi, di bambini e adolescenti, rimanendo fedele alla leggenda originale.

[Guillermo Del Toro vorrebbe dirigere il film di Bioshock](#)

La possibilità di vedere una trasposizione cinematografica di **Bioshock** è stata a lungo considerata a Hollywood, con il regista de **I Pirati dei Caraibi Gore Verbinski** assegnato al progetto, prima che venisse eliminato. Per **Verbinski** sarebbe stato necessario un ampio budget per ricreare la città di **Rapture**, così come il film andava concepito in maniera tale che sarebbe risultato certamente vietato ai minori.

Il progetto è quindi fallito, ma un altro famoso regista si è detto interessato al progetto: **Guillermo Del Toro**, in un'intervista a **Shortlist**, ha infatti affermato: «Per creare un film da un videogioco l'unico che potrei realmente vedere possibile è **Bioshock**, mi piacerebbe trasformarlo in un film, **Gore Verbinski** era affezionato e sarebbe stato perfetto.»

[Il Game Design secondo Hideo Kojima](#)

Il creatore di **Death Stranding** e di **Metal Gear Solid**, **Hideo Kojima**, ha pubblicato un tweet nel quale differenza della realizzazione tra la pellicola di un **film** e di un **gioco**.

Qui sotto il Tweet **ufficiale** da lui scritto:

Game creation is different from film making. Let's say we imagine "a hallway the player is meant to walk down according to the game design.

— HIDEO_KOJIMA (@HIDEO_KOJIMA_EN) [September 5, 2017](#)

I tweet sono stati svariati e possono raggrupparsi come segue:

«La creazione di un videogioco differisce da quella di un film. Prendiamo ad esempio un corridoio che, per volere del game designer, i giocatori devono percorrere. Quel corridoio assume un significato sia per quanto riguarda la trama che per la progettazione del gioco. Qual è lo scopo del corridoio? Quello di raccontare una storia? Di fare pratica con i controlli? Oppure serve a dare ritmo

al gioco? Esistono diverse possibilità. Durante il processo di sviluppo vengono definiti i dettagli, come il tipo d'illuminazione, le mura del corridoio, la sua lunghezza o l'altezza del soffitto».

E continua: «Un gioco d'azione non può mai essere completato assemblando parti di una linea di fabbrica: se il processo decisionale e la supervisione sono tardivi, l'efficienza di produzione diminuisce, e questo porta a ripetere il lavoro. Per evitare questa trappola, bisogna apportare piccoli aggiustamenti quotidiani sul sito durante la creazione del gioco: quando tutto è "outsourced", le parti che tornano semplicemente non si adattano insieme. Ecco perché è importante prendersi cura dei piccoli dettagli ogni giorno»