

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 i 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

