

# **Nahar Comics & Games 2018**

Il **5 agosto 2018** si è svolta la seconda edizione di **Nahar Comics & Games** presso il **Palazzo Malfitano di Naro**, bene storico costruito durante il **XV secolo**, al quale gli organizzatori si sono ispirati per creare per la propria città un'originale versione a tema medievale della fiera del fumetto che si tiene da anni in molte altre città italiane.

Entrando dal portone sul lato ovest del palazzo, superando la biglietteria, si accedeva subito all'**arena medievale** del gruppo **La Fianna**, dove tra le ore 10:00 e le 20:00 era possibile sfidarsi in tornei di spade e in gare di tiro con l'arco, mentre accanto vi era un'area caffè allestita dalle **Maidolls**, Maid Cafè che mischia la cultura giapponese con lo stile vittoriano ormai molto in voga nelle fiere di settore.

Inoltrandosi nel castello si poteva accedere al primo piano per arrivare all'**area gaming** allestita dai **Not Found ASD**, dove molti hanno potuto giocare a noti esport come **Overwatch**, **Fifa 2018**, **League of Legends** e, dalle 16:00 in poi, hanno potuto sfidarsi in tornei di **Tekken 7**, **Fortnite** e **Hearthstone**.

Dall'altro lato dello stesso piano si trovava invece l'**area conferenze**, dove l'artista **Daniele Procacci**, forte di un'esperienza decennale in varie Accademie di Belle Arti, ha illustrato le sue tecniche di concept art per il cinema, e i migliori modi per dare vita a creature e mostri che possano ispirare un copione.

Restando invece nel corridoio e uscendo dalla porta a sinistra, si poteva accedere a un giardino con l'**area espositiva** allestita dal falconiere **Gianfranco Guarino**, dove era possibile osservare un falco pellegrino, un gufo e un barbagianni, addestrati per essere tenuti in mano o accarezzati.

Sotto il giardino vi era un'area palco, dove si è tenuta la conferenza con lo youtuber **MrPoldoAkbar** che ha spiegato come hanno avuto origine e come si sono diffuse le memes, e il cosplay contest.

Proseguendo oltre l'**area palco** vi era l'**area illustratori**, dove era possibile farsi fare dei disegni su misura, mentre nella stanza accanto, in un'area dedicata ai giochi da tavolo, allestita dalla

fumetteria **Kalòs Games & Comics**, era possibile giocare a boardgame e cardgame come *Callisto Uno*, sfidarsi in un torneo di *Yu-Gi-Oh!* o comprare action figure e manga.

Proseguendo, nella stanza accanto vi erano vari stand, da quello dedicato alla vendita di gadget per nerd a uno a tema **Harry Potter** a uno dove si poteva acquistare il **Bubble Tea** e dei dolci confezionati giapponesi.

Nonostante alcuni problemi tecnici in area conferenze, e un temporale che ha causato l'interruzione della gara di cosplay, che è stata in seguito ripresa, e vinta da **Martina Campo** con la rappresentazione di Esmeralda de *Il gobbo di Notre Dame*, la fiera del fumetto narese è stata una bella esperienza e pensiamo che nelle prossime edizioni possa solo migliorare.

---

## [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?*»

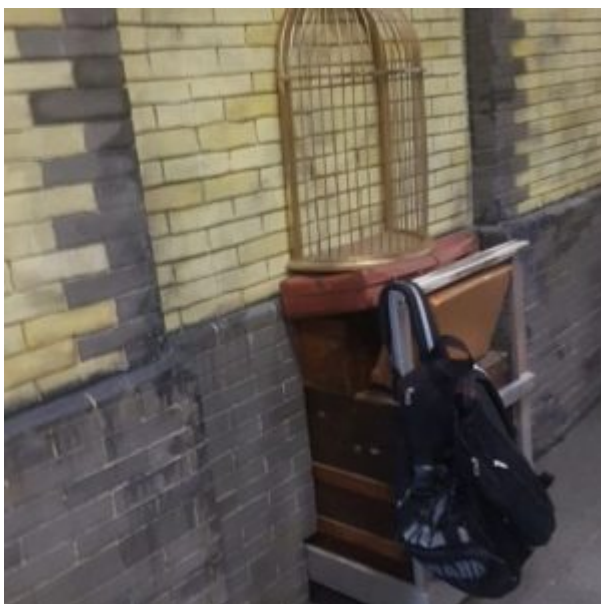
«Una delle cause principali che ha spinto molti *pooper* ad abbandonare è il *freebooting* [la pratica di rubare i video da canali YouTube per caricarli altrove senza autorizzazione, NdR], perché dopo che hai lavorato tantissimo e vedi una pagina Facebook rubarti il video, facendo centinaia di migliaia 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**).

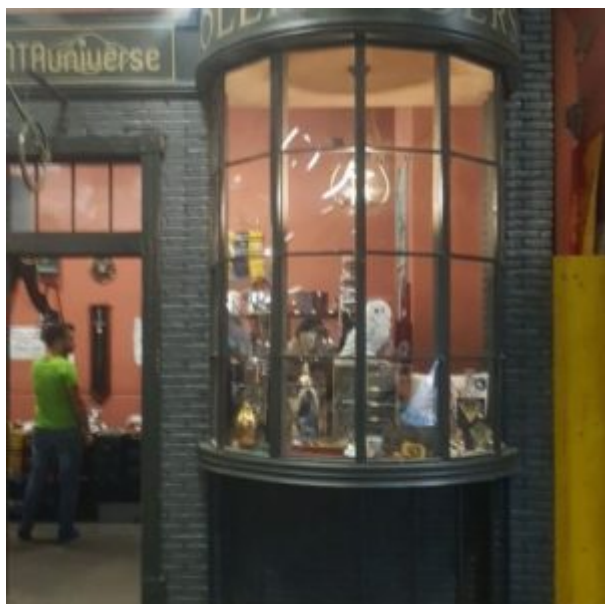
Salendo al secondo piano, una folta schiera di stand dedicati ai vari gadget han fatto da padrona indiscussa, tra veterani della manifestazione e new entry all'interno della fiera siciliana provenienti da tutta Italia.

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)*

---

## [Nahar Comics & Games 2017](#)

**Naro** è un comune della provincia di Agrigento che conta circa 8000 abitanti, ma dei ragazzi, quelli dell'associazione Nahar Comics & Games, presieduta da **Daniele D'Agostino**, pieni di forza di volontà e con la passione per il mondo geek, hanno avuto l'idea di realizzare una fiera: il **Nahar Comics & Games**.



Il Palazzo Malfitano è stato costruito durante il XV secolo e, proprio per le origini del luogo che ha ospitato la prima edizione del Nahar Comics & Games, il tema principale della fiera è stato quello **medievale**.

Come tutte le fiere del fumetto e della cultura pop, anche questa non poteva non avere aree dedicate ai manga, ai videogiochi, ai giochi da tavolo, alla ristorazione, alle conferenze e un'area dedicata a scontri tra cavalieri e arcieri.

Il reparto manga e giochi da tavolo è stato curato da **Kalos Games & Comix**, che ha offerto, oltre a gadget e manga di tutti i tipi, anche funko pop e giochi da tavolo.

L'area games, invece, è stata curata da Game Up, con tornei di *Tekken 7*, *Fifa 17*, *Guitar Hero* e *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy*.

Oltre ai tornei era pure presente parte della redazione di **GameCompass**, che ha allestito uno stand e ha collaborato con il Nahar Comics come media partner.

L'area ristoro ha ospitato un bar e il caratteristico **Maid Café**, gestito dalle ragazze di **Maidolls Nyan**, che hanno, anche, preparato una coreografia a tema per la fine del cosplay contest. Inoltre, era presente lo stand di Green light in cui era possibile comprare e assaggiare bevande e cibo aromatizzato alla canapa.

Come non poteva mancare il **Cosplay Contest**, che ha visto molti cosplayer alle prese con le loro esibizioni e i giudici (**Marty Emerald**, **Matteo Volpe** e **Lady BelleMoon**) a decretare il vincitore. A richiamare l'attenzione dei partecipanti è stata anche la presenza di vari Youtubers, come: **MrPoldoAkbar**, **Hemerald**, **i Maghi Merrino**, **i Parco Giochi** e **PapaTeo**; che hanno scattato foto con i fan e firmato autografi.

La serata è terminata con un concerto, in cui **Alessandra Raven** e **Marco Mondì** hanno cantato le più famose colonne sonore dei film animati Disney, intrattenendo tutti, dai bambini agli adulti.

Il **Nahar Comics & Games** ha ricevuto un buon riscontro, arrivando a circa 500 partecipanti e rendendo possibile una probabile seconda edizione.