

RECENSIONI

Lucca Comics&Games *“Hope” al quadrato*

Andrea Ferrazza

Il più grande festival in Italia a tema Fumetti e giochi si è tenuto dal 28 Ottobre al 1 Novembre 2022, come sempre gli organizzatori hanno scelto un tema su cui basare le mostre e gli eventi. Nel 2019 è stato l’abbraccio cyber-umano di “Becoming Human”, nel 2020 sono andati incontro al cambiamento con “Lucca Changes”, nel 2021 hanno scelto una terzina dantesca per “riveder le stelle” e quest’anno il simbolico viaggio dell’eroe prosegue, si torna a Lucca carichi di energie per affrontare le sfide che ci attendono e ritrovare l’armonia perduta, guardando al futuro con la speranza che il nostro mondo sia pronto a trovare nuovo equilibrio. HOPE, speranza, è il tema dell’edizione 2022.

La speranza è un tema forte nella cultura nerd, basti pensare a Star Wars IV “A new Hope”, per capire quanto il tema sia caro a questo mondo e quanto sia addetti ai lavori che visitatori abbiano avuto la speranza di rivivere un Festival come ai tempi precovid.

Si può affermare senza dubbio che la voglia di ritrovare un festival autentico, con molte meno limitazioni e con la possibilità di incontrare ospiti di fama internazionale siano stati elementi vincenti per battere ogni precedente record. Nell’edizione 2022 sono stati venduti 320.000 biglietti. Pensate che il precedente record del 2016 corrispondeva invece a 271.208. Questo dimostra quanto l’edizione di quest’anno sia stata speciale per tutti.

IL FESTIVAL

Lucca Comics&Games non ha bisogno di presentazione, ma per i pochi che non lo conoscono, spiego in poche righe di cosa si tratta. Prendiamo una Città medievale circondata da mura calpestabili e rendiamola teatro di una delle più grandi Fiere esistenti, organizziamo eventi di ogni tipo: Proiezioni in esclusiva, manifestazioni, incontri con personaggi di rilievo, gare di cosplay e stand di vendita. Ecco questo è



il Lucca Comics. Una 4 giorni in cui la città intera viene invasa (pacificamente) da migliaia e migliaia di Fans. Attratti anche da una grande esclusiva l'anteprima europea del primo episodio di Mercoledì, l'attesissima serie tv diretta da Tim Burton e interpretata da Jenna Ortega nei panni di

Mercoledì Addams in arrivo su Netflix dal 23 novembre alla presenza di Tim Burton Stesso. L'organizzazione come ogni anno prevede che gli stand e gli eventi siano divisi in macroaree di interesse, questo permette una miglior settorializzazione delle zone. Quelle di maggior interesse quest'anno sono state le aree: Comics, Games, Videogames e "The Citadel".

COMICS

Il cuore pulsante di Lucca sono i fumetti e come ogni anno ci sono stati grandissimi ospiti. Chester B. Cebulski, editor in chief di Marvel, è stato presente a Lucca in veste di Scout, per la ricerca di nuovi talenti. Paco Roca, dopo il successo avuto a Roma all'ARF ha presentato il suo nuovo fumetto. Oltre agli ospiti internazionali sono stati presenti grandi firme del panorama fumettistico italiano come: Zerocalcare, Sio, Fraffrog, Simona Zulian (Felinia) e la lanciata Violetta Rocks.

I fan, dopo lunghissime code, hanno finalmente potuto rincontrare i loro idoli, cosa che negli anni precedenti non era stata possibile a causa delle restrizioni Covid.

Quello che personalmente ho notato e che mi ha spinto nel “viaggio” all’interno del festival è la ricerca sempre maggiore dell’avventura. Ho visto tantissimi fumetti, sia di autori famosi che di autori alle prime pubblicazioni, tornare alle storie dove il pubblico può immedesimarsi nel protagonista. Dove insieme a lui impara abilità, magie o segreti e insieme a lui esplora il mondo.

GAMES

I giochi classici, quelli da tavolo, stanno tornando in maniera prepotente nelle case degli italiani. Dopo aver largamente ceduto il passo ai videogames stanno invertendo il trend. A Lucca è stato dato grandissimo risalto ai giochi classici nel Padiglione Carducci. Un padiglione enorme dove si potevano provare tantissimi giochi da tavolo con delle sessioni create appositamente dagli sviluppatori e poi acquistarli negli stand. Ovviamente si doveva avere molta pazienza per poter accedere a una sessione. Si nota la crescita esponenziale nel settore anche grazie ai grandi investimenti fatti negli stand, vere e proprie riproduzioni degli ambienti del gioco.

Come visto nell’area comics anche nell’area Games si è notata una forte crescita dei cosiddetti GDR (Giochi di Ruolo). I GDR sono giochi dove si deve interpretare un personaggio specifico, con la propria personalità le proprie abilità e stili di

combattimento.

Sono veramente tantissimi i giochi che riprendono le orme del più conosciuto Dungeons&Dragons. D&D è un gioco nato negli anni 80’ che permette ai giocatori di vivere avventure di tipo fantasy, creando un proprio personaggio da interpretare durante un’avventura.



D&D è un gioco puramente analogico, si gioca con Dadi e immaginazione ed è tornato popolare negli ultimi anni anche grazie alla serie TV *Strangers Things*, i protagonisti infatti passano parecchie ore a giocare a D&D. Il gioco è completamente al centro della serie TV.

In D&D come detto ci si immerge totalmente in un mondo di fantasia creato da un “Master”, l’amico del gruppo con l’immaginazione più ampia possibile e con una grande capacità narrativa. Il resto del gruppo dovrà immedesimarsi in vari personaggi: guerrieri, maghi, ladri, paladini, chierici ecc. Grazie a questo gioco una persona può essere chiunque voglia nei momenti di gioco.

VIDEOGAMES

Il mezzo ludico per diventare qualcun altro, un eroe o un cattivo, un ladro o un guerriero. La possibilità di lasciare i nostri panni per indossarne di diversi è quello che fa dei Videogiochi GDR quelli tra i più giocati al giorno d’oggi. Si intenda che come in ogni cosa ci deve essere equilibrio, ma a chi non piace poter “scappare” per qualche ora dalla vita di tutti i giorni per immergersi in avventure fantastiche? Ecco i videogiochi di oggi propongono questo. Le aree dedicate ai videogame a Lucca erano tra le più popolate, i cosplay dedicati a personaggi del mondo videoludico non si potevano contare. La cosa che più mi ha colpito, tornando al GDR, è lo stand magnifico di Cd Projekt Red. La software house che ha prodotto da poco *Cyberpunk 2077* ha deciso di dedicare quasi completamente il suo spazio alla saga di *The Witcher*. Qual è la cosa strana? L’ultimo gioco della saga è del 2015, ma la forza di *The Witcher* sta nell’essere uno dei GDR più complessi e amati di sempre. Questo ha spinto migliaia di fan a fare lunghe code pur di ammirare gli Artwork e le sculture del gioco.

“THE CITADEL”

La cittadella, il nome rievoca il medioevo le fortezze e i castelli, Cavalieri e Guerrieri, Miti e Leggende lette in tanti libri e romanzi. Varcare il cancello di accesso della Cittadella è stato come fare un balzo indietro di 1000 anni. Riproduzioni di duelli Medievali, Cosplay di Cavalieri, Dame e Principi il tutto su un bastione della città



muraria di Lucca. Ma attenzione la location suggestiva non era il palcoscenico di una rievocazione storica, era il palcoscenico di un GDR.

Negli ultimi anni il GDR si è spostato dai tavoli da gioco e dalle consolle per approdare in grandi

aree verdi diventando Gioco di Ruolo dal Vivo. Questo nuovo modo di giocare porta i giocatori a fare lunghi viaggi per arrivare alla destinazione. Una volta a destinazione toglieranno i panni della quotidianità per diventare veramente chiunque vogliano. I giochi di ruolo dal vivo richiedono una grandissima dedizione e minuziosità nella creazione del proprio personaggio. Ho visto dei cavalieri o dei barbari che sembravano usciti da un set cinematografico. Spinto dalla curiosità sono entrato in uno stand gigantesco del negozio “Le Rune” e sono rimasto sbalordito da quello che ho visto. Armi e Armature con un dettaglio incredibile. Accessori che permettono al giocatore di ricreare al meglio il proprio personaggio e soprattutto una marea di gente interessata a comprare questi oggetti per potersi avviare al gioco di ruolo dal vivo.

Questa edizione mi ha colpito molto per la grandissima affluenza e per il grande spazio che è stato dato al gioco di ruolo. Sarebbe curioso capire se gli anni di restrizioni hanno amplificato la risonanza di questo tipo di giochi o se è un insieme di fattori che portano i GDR di ogni tipo ad essere tra le attività preferite al giorno d’oggi.