

## San Diego Comicon 2010

Questo articolo parlerà della mia partecipazione alla più importante convention sui fumetti occidentali che si tiene sul pianeta terra.

Parlerò delle mie sensazioni e impressioni (con alcuni aneddoti), mescolandole a indicazioni di carattere più generale che potrebbero essere utili a chi in futuro programmasse un viaggio come il mio.

A quanto conosco la Comicon di San Diego è superata per dimensioni solo da una analoga manifestazione che si tiene in Giappone, il cui ambito di interesse però è limitato ai fumetti manga. Pertanto la Comicon rappresenta senz'altro la manifestazione fumettistica più importante al mondo per gli appassionati di comics.

Un analogo europeo è il Festival del Fumetto di Angouleme in Francia, e in Italia la manifestazione autunnale di Lucca Comics.

L'edizione di quest'anno era la 41esima e quindi questa convention è nata nel 1970 dalla iniziativa di un gruppo sparuto di appassionati di comics. Negli anni la manifestazione si è molto ingrandita, arrivando a diventare un vero e proprio evento negli stati uniti. Da qualche anno si è cementato il connubio della manifestazione con il mondo del cinema (e in parte anche dei videogiochi), diventando sempre più un evento riguardante il mondo dell'entertainment in senso lato.

La comicon è organizzata annualmente verso la fine del mese di Luglio nella città di San Diego (California). Dura 5 giorni (dal mercoledì sera alla domenica) ed è ospitata nel Convention Centre di San Diego appunto.

Questo è il sito della manifestazione: <http://www.comic-con.org/ccli/>

Vi si possono trovare un sacco di informazioni utili e riferimenti. Inoltre è l'unico luogo ove è possibile acquistare i biglietti di entrata.

Da qualche anno le due major più importanti nel mondo dei comics (la Marvel e la DC Comics) hanno effettuato un "tacito accordo" per cui si sono un po' "spartite il mercato delle convention" negli stati uniti. Pertanto la Comicon di San Diego è diventata un terreno della DC, che la fa un po' da protagonista in alcuni ambiti (ad esempio nella distribuzione di gadget, cataloghi, eccetera).

### Le dimensioni

La Comicon ha delle dimensioni ciclopiche. Cercherò anche di darvi alcuni numeri, tanto per rendere l'idea.

Anzitutto questo è il Convention Centre, fotografato da un'isola di fronte al porto di San Diego.



Le due crocette rosse che ho riportato sulla foto indicano l'inizio e la fine dello stabile. Non so quanto misuri esattamente, ma confrontandolo coi grattacieli vicini si può capire la sua grandezza. Il Convention Centre al piano terra è costituito in pratica da un corridoio esterno in cui si trovano alcuni uffici "logistici" (ad esempio ditte di spedizioni, uffici della organizzazione, eccetera) e un unico amplissimo locale in cui si trovano gli stand degli espositori. Questo locale è suddiviso da una miriade di corridoi tra gli stand che lo suddividono un una sorta di piccola cittadina. Sul sito della Comicon si possono visionare le cartine degli stand. Questa è una foto del viale che costeggia le entrate al Convention Centre. Il viale è ancora deserto perché abbiamo fatto questa foto il giorno prima della apertura.



Questo invece sono io davanti al cartellone all'entrata della Comicon.



Sempre per darvi una idea delle dimensioni della manifestazione, ho conteggiato alcuni dati.

Ogni giorno si tenevano una serie di conferenze (ciascuna in sale apposite la cui entrata era a numero chiuso).

Nella Comicon del 2010 il giovedì, da programma, c'erano 143 eventi, il venerdì 161, il sabato 151 e la domenica 80.

Quindi un totale di 535 conferenze ufficiali (cioè organizzate dalla Comicon in sale apposite) in 4 giorni! A queste andrebbero poi aggiunte le conferenze e gli incontri organizzati dalle singole case editrici presso i propri stand.

Questa moltitudine di incontri aveva tematiche molto diverse: incontri con autori del passato che parlavano di epoche trascorse del medium fumettistico, incontri con autori di grido che presentavano nuove serie e prossime uscite, incontri delle major e delle case editrici che presentavano i programmi editoriali dei prossimi mesi (con sempre qualche "annuncio sensazionale"), incontri con critici e studiosi del fumetto, incontri su aspetti correlati al mondo del collezionismo fumettistico, eccetera. Ma una buona parte di questi incontri riguardavano anche il mondo del cinema e dei videogiochi con presentazioni e anteprime di prossimi blockbusters o uscite.

Ad esempio sull'aereo da New York a San Diego abbiamo conosciuto una teenager brasiliana che veniva appositamente negli USA solo per la Comicon (accompagnata dalla zia) e solo per partecipare a uno di questi eventi con il cast degli attori della saga di Twilight. Oppure una mattina presto abbiamo visto una fila infinita (migliaia di persone in fila dal giorno precedente) di gente che voleva assistere alla prima del nuovo film di Harry Potter. Oppure ancora abbiamo visto arrivare le limo (con tanto di scorta) che accompagnavano gli attori del prossimo film di Thor (Anthony Hopkins & Co.).

Come dicevo questi eventi ufficiali si tenevano in sale apposite che sono posizionate al secondo piano del Convention Centre. Queste sale sono di varie dimensioni, ma la più grande, chiamata Hall H, in cui si tenevano gli eventi più seguiti, contiene 20.000 posti a sedere!

Al secondo piano c'è anche una zona in cui si trovano stand con gli autori per sessioni programmate di autografi.

Anche qui, nelle 4 giornate, si sono tenute un totale di 229 sessioni ufficiali di autografi, foto o sketch (sempre a numero chiuso e senza contare le sessioni organizzate presso i vari stand delle case editrici). In questa area si potevano trovare autori sulla cresta dell'onda, ma anche autori degli anni trascorsi che magari non avevano file lunghe di fans, ma che per me sono stati una vera libidine. Anche qui c'erano sia autori legati al mondo del fumetto che autori legati al mondo del cinema (ma di questi incontri parlerò meglio più avanti).

Gli stand degli espositori al pianterreno della Comicon erano in totale 1015! La tipologia degli espositori non si distanzia molto da quanto si può incontrare alle maggiori fiere italiane: venditori di fumetti più antichi, venditori di fumetti più moderni, venditori di tavole originali (questi molto più presenti percentualmente che da noi), venditori di gadgets correlati ai comics, venditori di materiale per collezionisti (buste protettive, eccetera), stand di autori famosi e stand di case editrici (sia di fumetti che di merchandising).

La professionalità degli espositori era però sensibilmente maggiore rispetto a quanto siamo abituati a vedere in Italia (fumetti ben tenuti, ordinati, materiale quasi esclusivamente di ottima qualità).

Anche negli USA vige la regola della trattativa. Tutto il materiale è prezzato, ma si può sempre tentare di ottenere un qualche sconto, specie su acquisti di più oggetti assieme.

Sempre al piano terra c'è una zona chiamata Artist Alley dedicata ad ospitare piccoli stand di autori giovani o emergenti (ma ci sono eccezioni). Qui si possono trovare, magari ancora a poco prezzo, tavole originali o sketch di autori che tra qualche anno saranno forse sulla cresta dell'onda e le cui tavole lieviteranno di prezzo. Erano registrati nelle 4 giornate 229 autori che esponevano in questa zona. Meritava una visita quotidiana.

Come dicevo la Comicon dura 5 giorni: la serata del mercoledì, chiamata Preview Night, è dedicata al solo acquisto di albi e tavole originali, o simili. Non si svolgono conferenze e l'apertura del Convention Centre è riservata solo a una parte del pubblico. Noi (io e l'amico che era con me)

l'abbiamo impiegata tutta solo per fare un giro e farci una idea di cosa fosse possibile vedere nei giorni seguenti.

La giornata dal giovedì alla domenica le abbiamo passate ininterrottamente all'interno della Con (solo una breve uscita per il pranzo) e solo così posso dire di essere riuscito a vedermela per bene, senza il rammarico di non avere prestato attenzione a qualche cosa.

Però non ho praticamente partecipato a nessuna delle conferenze, principalmente a causa del fatto che essendo l'ingresso ad esse a numero chiuso bisogna mettersi in fila magari ore prima dell'inizio e quindi mi avrebbero portato via troppo tempo.

Un altro dato veramente impressionante è il numero di visitatori.

Alla Comicon si può entrare solo muniti di biglietto e di pass, che vengono venduti in numero fisso e determinato. Alla Con partecipano ogni giorno 125.000 visitatori! A questi si devono aggiungere migliaia tra addetti alla organizzazione, espositori e autori: un mare di gente!

### **Come organizzarsi**

Va subito detto che la partecipazione alla Comicon è subordinata all'acquisto del biglietto di ingresso, che può essere reperito solo sul sito ufficiale della manifestazione.

Ad esempio non cercate di acquistare biglietti su e-bay all'ultimo momento: i biglietti sono venduti solo online sul sito ufficiale e sono nominali. Quindi nessuno può cedervi il suo biglietto (non esiste bagarinaggio).

I biglietti vanno acquistati con largo anticipo.

Solitamente la vendita online inizia nel mese di novembre dell'anno precedente. Noi abbiamo acquistato i biglietti appena si è aperta la vendita online nell'autunno 2009.

I biglietti per la preview night (che come dicevo è aperta a un numero più limitato di visitatori) sono andati esauriti in pochi giorni. Prima della fine dell'anno erano andati esauriti tutti i biglietti della convention.

Ho visto che i biglietti comprensivi della preview night della edizione 2011 sono stati esauriti con una prevendita aperta ai partecipanti alla manifestazione del 2010, cioè già dall'anno precedente!

Quindi è un viaggio da programmare con largo anticipo.

Questo anticipo permette però di acquistare i biglietti per il viaggio aereo a prezzi un po' ribassati.

Noi abbiamo prenotato con largo anticipo anche l'albergo. Infatti nei giorni della Con San Diego è presa d'assalto da frotte di appassionati e operatori del settore e trovare un alloggio comodo all'ultimo momento è veramente impossibile.

Noi abbiamo scelto di alloggiare al Marriot Hotel che è proprio a fianco del Convention Centre. È costoso (nei giorni della Con i prezzi degli alberghi praticamente si triplicano), ma vi alloggiano diversi autori e quindi ci è capitato di incrociare Claremont in ascensore, Stan Lee nella hall o di fare spesso colazione accanto a Lebowsky.

Comunque ci sono possibilità di alloggio per tutte le tasche, solo se ci si allontana un po' come distanza.

Comunque consiglio di organizzare la logistica con largo anticipo, per non incorrere in ostacoli dell'ultimo momento.

Preparatevi scarpe comode perché si passano ore in piedi! Il clima è stato perfetto (ma ci hanno detto che a San Diego è sempre mite).

### **Attorno alla Comicon**

Nei giorni della Con le strade del centro di San Diego sono addobbate a tema: grandi cartelloni sui viali e sui grattacieli reclamizzano future uscite (soprattutto cinematografiche), hostess di fermano per strada per un gadget o un invito a una anteprima, ristoranti con menù a tema, eccetera.

Vi propongo alcune foto di questi elementi di contorno.

Alcune americanate:



Un robotto dei Transformers:



L'auto del film di Green Hornet, con alcune hostess promozionali:





Un'ultima annotazione la voglio fare riguardo la gentilezza e ospitalità che abbiamo riscontrato tra la gente.

I partecipanti alla convention hanno sempre dimostrato grande cortesia e educazione. Anche grazie al personale di servizio (anch'esso cortese) tutto si svolgeva con tranquillità e ordine.

Gente pacifica che è lì per divertirsi, questo era lo spirito!

Ma anche uscendo dalla Comicon, ad esempio andando a mangiare o in giro per San Diego, abbiamo sempre riscontrato cortesia e disponibilità.

Anche il fatto di essere italiani è stato sempre apprezzato e suscitava atteggiamenti benevoli.

Il mio inglese è un po' scolastico e avevo qualche timore linguistico prima di partire (dopo avere visionato alcuni filmati amatoriali della Comicon dell'hanno precedente in rete), ma anche da questo punto di vista alla fine non ho avuto nessun problema anche grazie alla cortesia degli interlocutori americani che cortesemente parlavano in maniera comprensibile e chiara appena riconoscevano lo "straniero".

San Diego, almeno nella zona del centro attorno alla Comicon, anche a tarda sera non ci ha mai dato la impressione di "pericolosità" ed è stata molto piacevole da esplorare.

## **Il Budget**

Le spese per il soggiorno (intendo il vitto, principalmente) sono assolutamente compatibili con i prezzi che si trovano in Italia. Nulla di troppo esoso.

Il costo del biglietto per la Con è contenuto: 100 euro per tutte le giornate compresa la preview night.

Il costo del volo e del soggiorno ovviamente può variare molto in base alla compagnia di viaggi e all'albergo scelti.

Direi che con un budget di circa 1000-1500 dollari ci si toglie il pensiero.

Naturalmente poi va considerato il budget per le "spese personali". Io mi sono quasi fumato 5000 dollari in fumetti della silver age e tavole originali. Qui ovviamente ognuno fa i conti in tasca propria, ma non ha senso andare a vedere tanto ben di Dio con pochi spiccioli in tasca: i rimpianti rimarrebbero troppi!

## **Le prime mosse**

Appena arrivati a San Diego e sistemati in albergo (consiglio di arrivare con un giorno almeno di anticipo per recuperare un po' di jet-lag ed essere bene in forma per il tour de force della Comicon) si deve attendere la mattinata del mercoledì per la cosiddetta registrazione.

Al momento dell'acquisto del biglietto online si riceve una mail con un documento che testimonia l'avvenuto acquisto del biglietto. Questo documento come dicevo è nominale e deve essere presentato, assieme a un documento di identità, agli uffici del Convention Centre per ricevere in cambio il badge che darà l'accesso alla Comicon (inoltre si ricevono il catalogo della fiera, e alcuni gadget, tra cui spicca una gigantesca borsa per stiparci gli acquisti futuri).

Eccoci durante la registrazione:



Ed ecco JD (il mio compare di avventura) con in mano il catalogo (su cui tra l'altro era pubblicata una sua lettera!):



Ci tengo a sottolineare la perfetta organizzazione logistica di tutta la Comicon. Il numero di addetti alla organizzazione è enorme, gli spazi sono assolutamente adeguati e compatibili con la



moltitudine di visitatori (ad esempio per le file chilometriche di cui accennavo è prevista la copertura con tendoni per riparare i fans dal sole!).

La file sono tutte ordinate e composte. Anzi farsi qualche fila può risultare perfino piacevole in quanto si finisce per scambiare chiacchiere in tranquillità (essendo la fila ordinata non c'è bisogno di spingere per non farsi superare...) con altri fans. Ricordo una piacevole chiacchierata con una simpatica signora messicana che assieme al figlioletto era in fila davanti a noi per la foto con Stan Lee.

Così siamo pronti al via!

### **E siamo dentro**

Già la registrazione mi aveva dato un brivido. Per chi come me da praticamente 25 anni colleziona fumetti Marvel, dopo averli letti appassionatamente da bambino, la Comicon di San Diego è un vero mito. Ne ho sentito parlare tantissimo e tante volte avevo sognato di poterci andare.

Quindi varcare per la prima volta quei portoni ha avuto un sapore emotivo veramente intenso.

Ma il colpo è stato l'accesso alla preview night.

Si varcano le porte e questo è lo spettacolo che ti si para davanti:







No so se con questa piccola “raffica” di foto sono riuscito minimamente a rendere l’impatto anche sensoriale di stimolazioni colorate e suoni, oltre che di emozioni, che si riceve entrando nella Comicon. È quasi stordente.

E infatti la prima serata l’ho passata vagando, un po’ stordito, tra gli stand. Ma come dicevo è servito per farmi una idea chiara di cosa fosse la cosa con cui avrei avuto a che fare per i successivi quattro giorni. E mi ci sono voluti tutti per averne infine ragione!

Come dicevo gli spazi erano ben proporzionati alla moltitudine di visitatori (non come capita in certe nostre fiere italiane...) e non c’è stato praticamente mai da spintonarsi o da faticare a vedere uno stand o del materiale.

Il livello di professionalità degli espositori era sensibilmente più elevato di quello a cui sono da anni abituato. Gli allestimenti coreografici degli stand a volte erano veramente una cosa da vedere solo per sé stessi. Vi propongo alcune immagini:







Un flipper dedicato al film di Iron-man a cui ho anche giocato:



Uno stand esponeva l'esoscheletro usato dal cattivo del film Avatar:



Questo stand metteva in mostra le armature della saga cinematografica di Iron-man:





Negli USA la saga di Star Trek e quella di Star Wars hanno un pubblico più ampio rispetto a quanto accade in Italia e alla Comicon questi due mondi erano molto rappresentati (ad esempio la giornata del venerdì è da anni dedicata specificamente alla saga di Star Wars).

Solo per parlare degli stand ecco alcune immagini di stand legati a queste due saghe:





Questo era uno stand di una ditta che commercializza profumi ispirati al mondo di Star Trek:



Diffusi anche gli spazi dedicati ai Transformers:



Questo anche è stato molto “emozionante”. A questo stand era presentata l’originale vettura utilizzata nel vecchio film dei Ghostbusters:





Uno dei lanci promozionali più evidenti alla Comicon era il prossimo film remake di Tron. Queste sono due immagini dello stand specifico:





### **Lo stand della Casa delle Idee**

Un capitolo a parte lo riservo per le immagini del faraonico stand della Marvel.

Analogo discorso lo si può fare per lo stand della DC, di cui però mi sono occupato solo di sfuggita.

Queste sono le immagini della parete posteriore dello stand:





Questo sono io sul fianco dello stand, accanto al nostro amato tessiragnatele di quartiere:



Ma il vero splendore era l'interno dello stand che era interamente dominato dalla riproduzione del trono di Odino. Infatti la Marvel era tutta presa dalla promozione delle prossime uscite cinematografiche, con più attenzione al film di Thor rispetto a quello su Capitan America per la verità, e alla promozione dei videogiochi ad esse correlati.



