

CASALECOMICS & GAMES UN SUCCESSO

Erano in tanti, - bisognerà attendere ancora un po' per i conteggi definitivi, ma si parla di diverse migliaia di persone - un popolo allegro, colorato, ma anche ordinato e paziente, spesso in elaborati costumi da cosplay. Con questa immagine terminano i due giorni di Casale Comics & Games che ha coinvolto per 2 giorni l'intero Castello di Casale Monferrato. La manifestazione si è inaugurata, sabato 17 giugno, con l'assessore alla Cultura Daria Carmi e dall'Assessore al Bilancio Marco Rossi. Per loro foto di rito con le tante associazioni di fan collocate nel primo cortile e sugli spalti. Immancabili quelle sul trono di spade, sulla moto di Batman, tentando di estrarre il martello di Thor o di catturare un fantasma insieme ai Ghostbuster.

Fin dalle prime ore si è capito subito che lo spostamento dal Palafiere al Castello di questa seconda edizione di Casale Comics avrebbe fatto una grossa differenza: 500 ingressi già nelle prime ore di sabato e tanti abbonamenti di chi voleva viverli sfruttando entrambe le giornate. Ma soprattutto c'era da registrare la meraviglia del pubblico ed espositori nel trovarsi tra torrioni e camminamenti per giocare e divertirsi con i loro personaggi preferiti, perchè un conto è allestire un tetro angolo gotico in un palafiere, un conto è metterlo davanti ad una feritoia del 1400. E lo scudo Capitan America o la spada laser di un Jedi brillano in tutto altro modo in un'un'oscura segreta: un set "autentico", reso possibile dal Comune di Casale e dall'inventiva degli organizzatori di m-ON

Forse anche per questo lo spazio che ha colpito più i visitatori è stato quello organizzato da Arcadi PMC e Soft Air Evolution nella segreta sotto il torrione verso il Po. Sono stati i più bravi a ricreare un'atmosfera da film horror estremamente realistica. Mure antiche, luci soffuse e una leggera nebbiolina dovuta all'umidità ospitavano i resti di un inquietante laboratorio e tanti zombi famelici. Un serie di stanze, dove si entrava uno alla volta armati di una pistola e venti colpi (ovviamente innocui). Un tocco dei mostri e si era spacciati, eppure sono stati oltre 200 i visitatori che sono scesi a provarci.

In una simile ambientazione ovviamente i cosplayers hanno avuto le loro soddisfazioni e non solo perchè c'erano workshop di posa e sezioni fotografiche apposta per loro, ma perchè il castello invitava la fantasia. Livello elevatissimo per "I dieci magnifici eroi" la competizione destinata ai top cosplayer italiani. Massimo Barbera e altri quattro giurati di eccezione hanno dato il premio a Daniela Lo Presti. Spazio maggiore all'ironia per il giorno dopo al concorso open, aperto a tutti e condotto da Davide Ravera che ha visto un eccezionale numero di partecipanti di tutte le età. Il premio kids è andato a una giovanissima Pollon, mentre il premio CasaleComics 2017 ad un Cosplayer di Milo, personaggio del film Atlantis.

Le gare hanno richiamato un pubblico di centinaia di persone, contribuito ad animare costantemente il cortile principale, che ha visto anche esibizioni decisamente acrobatiche dell'associazione Mente e Corpo. Ma i Cosplayer hanno avuto il loro momento anche per le vie del centro con una sfilata di una 50na di personaggi che ha sorpreso molti cittadini.

Tra le cose più notevoli viste nel corso di questa edizione la mostra "Project 24" di Nicola Bernardi che ha anche tenuto una divertente conferenza sul suo viaggio in Giappone in compagnia del fumettista Sio, il tributo a Lara Croft, i Workshop in biblioteca ragazzi con Andrea Musso e Federica di Meo, e poi la presenza di Daniel Cuello, il fumettista argentino che ha portato a Casale la sua ultima, densissima opera: "Residenza Arcadia" (ed Bao). Era il nome di punta di una pattuglia di tanti disegnatori ospitati nell'area Comics. "Una location davvero spettacolare, con una ottima organizzazione", conferma Daniel che auspica sempre più spazio per i fumetti. Domenica peraltro i disegnatori erano tantissimi, anche grazie a Casale Diabolika e una nutrita pattuglia di fumettisti che insieme a Daniele Statella si sono cimentati nel personaggio.

Lo spazio per i Games ha incuriosito molto il pubblico: un torrione è stato letteralmente presidiato da videogiochi: dalle ultime novità ad un area retro-games che ha unito genitori e figli all'insegna dei titoli epici degli anni 80 e 90. E poi ancora l'area Nerf e l'area dedicata a giochi di ruolo e carte nel secondo cortile del castello e un intero piano per gli espositori. Se la confusione era troppa le stanze dell'associazione Yamato con Kimono e giardini Zen erano sicuramente un'oasi di pace.

Al di là del divertimento l'aver portato Casalecomics in centro è stato un bene anche per la città. Per tanti visitatori da fuori (oltre il 60%) il Castello è stata una scoperta piacevole, molti si sono fermati a dormire in zona e hanno promesso di tornare. Per gli organizzatori una scommessa riuscita e fioccano già le idee per la terza edizione.

Alberto Angelino
Ufficio Stampa Casale Comics
338 6232374