

*Grandi ospiti, dibattiti, proiezioni di film, scambi d'informazioni e mostre sono stati il mix perfetto per l'inaspettata folla di visitatori che ha invaso il "Comicon" 2009. A farla da protagonista ancora una volta, loro, i fumetti, che dopo il blu ciano e il magenta delle precedenti edizioni si sono tinti di giallo (di [Bruna Caiazzo](#))*



La cornice di " Napoli Comicon 2009", lo scorso week-end, è stato lo splendido Castel Sant'Elmo. Ma quest' undicesima edizione ha avuto anche un'altra location espositiva, il Museo Madre, il quale ha ospitato la mostra "Urban Superstar Show"; dipinti e disegni inediti di artisti, fumettisti ed illustratori della giovane arte contemporanea. Unico però è stato il filo conduttore: l'utilizzo del giallo come tema cromatico e non di genere.

Uno dei quattro colori base per la stampa tipografica, è da intendersi in tal caso, sotto una sfumatura del tutto diversa che non ha niente a che fare, questa volta, con omicidi, crimini, anziane signore inglesi a caccia di assassini e maggiordomi sempre sospettati. E' stato definito il giallo "napoletano", metafora di tutto ciò che si intende per energia, sole e luce; un colore che per di più ha siglato la grande maestria di Tanino Liberatore, illustratore abruzzese e creatore dell'ultimo manifesto del Comicon 2009. Proprio a lui, definito un "Michelangelo ultra-moderno", è stata dedicata una mostra monografica, fatta di studi, bozzetti, dipinti; oltre l'immane presenza di Ranxerox, il più famoso personaggio della sua produzione trentennale.

Come sempre ricchissima e variegata l'offerta culturale proposta dal programma; nuova e soprattutto attuale la piccola sezione dedicata a tre mostre che hanno trattato di camorra e mafia, fumetti a metà fra episodi cruenti e sperimentazione grafica; e ancora una mostra di satira e vignette dal titolo "[No] vizi", in cui hanno sfilato non solo i classici sette vizi capitali ma anche tutti quelli che noi uomini abbiamo potuto inventarci durante tutti questi secoli di inciviltà. Di grande spessore l'anteprima mondiale di X-men le origini-Wolverine. Prima fumetto, poi film ed ora videogioco...evoluzione o scontro? In realtà questo non è che un esempio tipico dell'evoluzione grafica che i disegni stanno subendo. Infatti, secondo il leggendario scrittore della saga a fumetti, Chris Claremont, tra fumetti e videogiochi non esiste nessuna guerra, c'è solo una differenza dal punto di vista narrativo.

Così si è espresso in un'intervista: " nel fumetto non c'è bisogno di un budget a cui bisogna attenersi, invece nella realizzazione di un videogioco, quando io ho un'idea ci sono poi tante persone che devono scrivere le linee di programmazione per realizzarlo e se si cambia idea, il lavoro fatto deve essere buttato via...". Insomma, non c'è dubbio che i comics posso trarre una maggiore conoscenza e diffusione presso il pubblico, grazie ai videogame; come nel caso di quelli tratti da spiedermen, x-man e tanti altri che hanno conosciuto un'impennata notevole nelle vendite proprio in coincidenza delle rispettive trasposizioni cinematografiche.

Un mondo questo che continua ad attrarre grandi e piccini, appassionati e non. Quest'anno al salone internazionale del fumetto c'erano cosplayer, mangofili, famiglie, ma in particolare questa, si è rivelata l'edizione dei giovani, giovanissimi. Infatti, si è rilevato un ulteriore abbassamento dell'età dei visitatori; tutti provenienti per lo più dal sud Italia. Il successo del Comicon è solo apparentemente finito; fino al 1° giugno, sempre a Castel Sant'Elmo, napoletani e turisti potranno apprezzare ancora le mostre di un arte che sembra tutto tranne che "passata".