



# RETAGGI ED EREDITÀ DI MML



Come sempre il **San Diego Comicon** si presenta per il pubblico e per i visitatori come un'esperienza immersiva e unica. La tendenza che si è consolidata ha spostato la grande maggioranza dell'attenzione dei media su cinema e TV, e quasi nulla appare sulla rete come notizia su fumetti e relativi autori. Per questo scopo si preferiscono altri momenti e altre fiere. Alla fine il Comicon è diventato il palcoscenico su cui Hollywood dice "eccoci, siamo qui, e questi sono i film e le serie TV che vi emozioneranno d'ora in poi". Arrivato ormai alla mia 26<sup>a</sup> edizione, ho visto questa tendenza evolversi di anno in anno, e il 2017 è stato il culmine di questa progressione. Leggendo la stampa, **gli annunci hanno interessato nella quasi totalità le produzioni filmiche**, e in maniera marginale nuovi fumetti e relativi autori. La cosa ironica è che noi di Panini Comics partecipiamo per incontrare invece proprio editori di comics, e quindi passiamo tre giorni a parlare di storie, volumi, diritti di fumetti, mentre attorno a noi il mondo turbinava e pensa a tutt'altro. Ormai a San Diego sono così tanti gli appuntamenti che a malapena riesco a girare per un'oretta tra gli stand, e il resto del tempo lo trascorro a discutere con tutti i nostri partner USA (e magari pure qualcuno europeo e giapponese).

Ovviamente l'incontro con Marvel è uno dei più importanti, e quest'anno avevo un sacco di domande sul progetto **Marvel Legacy**, che è stato annunciato per ottobre e che molti avevano (superficialmente) ribattezzato il "Rebirth" della Marvel (riferendosi all'ultimo reboot della DC Comics da poco apparso in Italia). **In verità Legacy è tutto salvo un reboot**, e non è neppure un evento simile a Secret Wars. Sicuramente è un'iniziativa che si collega al ricco retaggio ("legacy") della Marvel, e che mira a riportare sulla scena personaggi scomparsi da tempo (eroi, cattivi, persino degli artefatti), a rivelare origini segrete, a rilanciare personaggi dimenticati. Ma invece di una soluzione magica (un intervento tipo deus ex machina capace di azzerare la continuità), questo ritorno a uno status quo (relativamente) più classico avviene attraverso nuovi **archi narrativi di cinque-sei parti** che coinvolgono **53 testate** (tra quelle classiche e alcune nuove), a partire da ottobre 2017 (per noi da **maggio 2018**). Quindi non sarà un solo evento, ma saranno 53 saghe fondamentali che scriveranno o riscriveranno i diversi personaggi, portandoli nel futuro attraverso un selettivo processo di "ritorno alle origini". A rendere più fluido il passaggio, tutti i numeri 1 di Legacy conterranno **una storia bonus di 3 pagine** per introdurre la collana, una sorta di mini "numero 0". E inoltre, ogni collana con un passato riprenderà la sua numerazione storica (per esempio *Hulk* inizierà Legacy con il numero 709 americano, e così via). Ma Legacy ha anche un altro significato. ... È un riferimento a quelli che si chiamano "Legacy heroes", ovvero gli "eroi di seconda generazione", qualcosa di relativamente nuovo alla Marvel (mentre alla DC è un classico), ma che ormai sta spopolando (basta pensare che gli eroi di *Champions* sono tutti versioni "teen" di eroi classici Marvel). Nella nuova fase, **Marvel non rigetta i suoi eroi "legacy"**, ma anzi li vuole valorizzare e farli vivere di vita propria, al fianco delle loro versione adulte. In questa ottica i dieci one shot *Generations*, che usciranno negli Stati Uniti prima di Legacy, saranno una sorta di introduzione a questo mondo nuovo, con incontri tra gli eroi di seconda generazione e i loro predecessori, in storie fuori dal tempo, ma che comunque contengono elementi prodromici rispetto a Legacy. Un sacco di carne al fuoco che, assieme al folto gruppo di film Marvel del 2018 (diciamo che saranno tra 6 e 8), renderanno l'anno a venire assolutamente unico nel suo genere...

E da San Diego è tutto, ci vediamo sui fumetti! ■



# LA MAGIA CONTINUA ■ DI SARA MATTIOLI

**S**an Diego è un momento speciale, seppur molto faticoso. Chi di voi partecipa a fiere con grandissima affluenza sa che non è facile seguire una tabella di marcia, anzi! Ci sono almeno venti conferenze in contemporanea per dieci ore consecutive, centinaia di eventi micro e macro organizzati direttamente agli stand degli editori e delle case di produzione, sessioni di firme in ogni dove. I dilemmi di ogni fan sono dunque: "Cosa faccio? Da cosa comincio? Cosa posso sacrificare?".

Purtroppo tra mille incontri e riunioni non ho avuto il tempo di pormi queste domande, ma ci ho pensato spesso nei momenti liberi a mia disposizione. Mi sono trovata a dover scegliere tra un giro imprescindibile tra gli stand per guardare i libri nuovi e una corsa a sbirciare le signing di autori che vorremmo partecipassero a fiere italiane (!!). Scelte che non tenevano conto delle file chilometriche e della ressa nei corridoi.

Non fraintendetemi, il Comic-Con è un'esperienza incredibile, che credo ognuno debba fare se ne ha la possibilità, ma non è semplice e bisogna armarsi di tanta pazienza.

Ma andiamo al sodo: cosa abbiamo visto che valga la pena raccontare?

Tante nuove proposte, in particolare da grandi case editrici che schierando superstar del fumetto hanno annunciato nuove sotto-etichette. Si è anche spinta molto la ricerca sui **nuovi formati** e sulla cross-medialità. I racconti passano dalla pellicola, alla carta e sugli schermi degli smartphone. Potremmo continuare citando tutte le contaminazioni tra le arti che si percepiscono camminando nei corridoi del Comic-Con, dal formato del disco vinile applicato alle graphic novel, agli autori più diversi che si cimentano nei poster esclusivi per **Mondo**, agli artisti che fanno character design per film e videogiochi, ma non finiremmo più.

L'industria dell'entertainment è più viva che mai, non abbandonatela. La magia continua. Questo è il numero giusto per scriverlo e, se vorrete voltare pagina, scoprirete le meraviglie che stiamo cucinando per il nostro grande show: Lucca Comics & Games. Un piccolo assaggio per chi non si fosse ancora sintonizzato sulle frequenze dei nostri social: **Tite Kubo**, l'autore della celeberrima epopea shonen **Bleach**. Il prossimo mese ne parleremo nel dettaglio. Nel frattempo vi invito a studiare il nostro catalogo.

STAY TUNED ■

