

CARTOONICS²⁵

MOVIES COMICS GAMES

COMUNICATO STAMPA

CARTOONICS 2018. RECORD STORICO DI 96.000 VISITATORI PER LA 25^a EDIZIONE

Milano, 14 marzo 2018 || Si chiude con il record di 96.000 visitatori la 25^a edizione di [Cartoonics](#) che anche quest'anno si è confermata la manifestazione fieristica ludico-culturale più importante del Nord Italia e che dal 9 all'11 marzo ha riunito negli spazi di Rho Fiera Milano editori, autori, registi e attori richiamando un pubblico sempre più variegato tra famiglie, collezionisti e appassionati di cinema, fumetti, videogiochi, giochi da tavolo e gli immancabili cosplayer e costumers di ogni età.

Anche i più affezionati hanno accolto con entusiasmo le numerose novità proposte in occasione del 25° anniversario della manifestazione.

Tra gli appuntamenti più seguiti sono da segnalare gli **UniVision Days - memorie del cinema, visioni del futuro** promossi dall'Associazione UNIVIDEO - Unione Italiana Editoria Audiovisiva Media Digitali e Online, con il contributo degli Associati UNIVIDEO e del giornalista e critico Marco Spagnoli, responsabile editoriale della manifestazione. Nell'Home Video Village dell'area Cinema editori, registi e attori hanno incontrato addetti al lavoro, appassionati e curiosi per parlare di cinema da diversi punti di vista, dalle nuove tecnologie all'attuale stato dell'arte del settore.

Grande affluenza ed entusiasmo nello spazio dedicato a **Tomb Raider**, che sarà nelle sale cinematografiche italiane dal 15 marzo, dove gli appassionati hanno avuto l'occasione di scoprire anticipazioni, contenuti esclusivi e partecipare alla tappa finale del **Virtual Reality Experience Tour di Tomb Raider**, un viaggio virtuale con la tecnologia Samsung VR per essere trasportati nei luoghi suggestivi del film e in una realtà simulata fatta di azione e prove fisiche emozionanti. Grande folla entusiasta anche per lo spazio di **Ready Player One** con esperienze VR e giochi interattivi vari.

Ospiti speciali, mostre, incontri, anteprime, premiazioni e lezioni hanno tenuto banco per tutti e tre i giorni di **Cartoonics 2018** nella grande area dedicata ai **Comics** che quest'anno, in occasione del quarto di secolo, ha potuto contare su un padiglione quasi interamente dedicato. Ancora una volta la grande kermesse ha visto la presenza dei più importanti editori del panorama italiano (Sergio Bonelli Editore, Panini Comics, Panini Comics/Topolino, Astorina, Bao, Saldapress, Shockdom,

CARTOONICS²⁵

MOVIES COMICS GAMES

Inkiostro, RW, It Comics, Renoir, Hazard, Tunué, Magic Press, Cronaca di Topolinia...), che hanno presentato le novità dell'anno animando un ricchissimo calendario composto da oltre 100 incontri con ospiti italiani e internazionali, tra i quali ci piace ricordare Javier Garrón, Marco Checchetto, Zerocalcare, Silver, Maurizio Nichetti, Giulio Giorello, Vince Tempera e Silvia Ziche, che proprio in occasione della 25ª edizione di Cartoonics ha disegnato una variant cover del n. 3250 di *Topolino* distribuita solo e dedicata proprio all'importante anniversario!

Un capitolo a parte meritano due “mostri sacri” come **Francesco Tullio Altan** e **Bruno Bozzetto**, cui sono stati conferiti i due **Cartoonics Award** (rispettivamente, per il fumetto e per il cinema) già appannaggio nelle scorse edizioni di artisti e registi del calibro di Milo Manara, Giorgio Cavazzano e Dario Argento.

Nell'**area comics** ha debuttato anche la **Cartoonics University**, dove artisti, autori, sceneggiatori, registi, attori ed editori sono letteralmente “saliti in cattedra” con lectio magistralis su cinema, musica, fumetto, sceneggiatura, marketing e giornalismo.

Grande partecipazione di pubblico anche nelle aree tematiche da sempre grandi protagoniste in fiera.

Ben 110 le postazioni di gioco, con innumerevoli tornei dedicati a titoli mainstream del panorama videoludico (come Fifa, Overwatch, Pokémon, Mario Kart, Hesrtstone e altri), retrogaming, interventi di youtuber, dj set hanno caratterizzato la grande **area Videogames**, che quest'anno è stata superlativamente gestita da Mantus Gaming, è stata sponsorizzata da Sprite e ha visto la presenza per la prima volta di TechPrincess.

120 tavoli demo sempre pieni e gioco a volontà per grandi e piccini hanno caratterizzato l'**area Games**, dedicata ai boardgames, giochi da tavolo, giochi di ruolo, giochi di carte, che quest'anno si è ulteriormente ampliata ospitando ben 16 case editrici di giochi e – novità assoluta – un'Agorà appositamente dedicata a dibattiti e incontri (gestita da *IoGioco*, la nuova rivista italiana dedicata al mondo del tabletop, insieme alla redazione di *The Games Machine*, il magazine di videogiochi per PC più longevo del mondo) dove tante personalità del mondo ludico e videoludico si sono confrontate sulle novità del settore del gioco da tavolo e di ruolo, dei videogiochi e degli eSports.

Altra grande novità di questo venticinquennale è stata l'introduzione di tre nuove aree tematiche (**Horror**, **Western** e **Kids**) collocate nel nuovo padiglione 12 di 15.000 mq., che hanno fatto registrare un successo davvero travolgente. L'**area Horror** ha ospitato The Clown-Horror House e il cast di Epicos, in uno spettacolo interattivo realizzato con scenografie, effetti speciali e animatronics oltre a diverse altre attrazioni a tema horror, tra cui un'esposizione di alcuni pezzi, anche molto rari, del Museo Internazionale delle Torture di Grazzano Visconti (Piacenza), un cimitero virtuale con finte lapidi, e una sezione dedicata al body-painting. Nell'**area Western**,

CARTOONICS²⁵

MOVIES COMICS GAMES

allestita in vero stile old wild west, il pubblico, accompagnato dal gruppo di spettacolo Bullets and Beans, ha avuto l'opportunità di incontrare personaggi di film e serie tv famosissime e di partecipare ad attività di ogni genere, dal classico duello alla Mezzogiorno di fuoco al lancio del ferro di cavallo fino alle avventure prese dal nuovo format *Claim of the West* in cui il giocatore è il protagonista di una storia western. L'area **Kids**, infine, ha accolto i visitatori più piccoli con i laboratori di robotica gestiti dalla giovane maker Valeria Cagnina, con il laboratorio creativo allestito da Atelier SottoSopra per imparare a costruire con materiali di riciclo, con i giochi da tutto il mondo dell'associazione GiochiAmo GiocaMuseo e con numerose strutture dove giocare e divertirsi, tra cui una pista di autoscontro, gonfiabili e una parete per arrampicata.

Partecipazione ed entusiasmo al top anche per le coinvolgenti ambientazioni della saga di *Resident Evil* allestite da **Umbrella Italian Division**, che hanno trasportato il pubblico in un vero e proprio avamposto militare post apocalittico arricchito dal mezzo blindato Keijar-1, un carro armato perfettamente funzionante e munito di un lanciafiamme per la prima volta esposto a Cartoomics, per l'**area Fantascienza**, ispirata come sempre a *Star Wars*, ma quest'anno ancora più ampia e ricca di associazioni e fanclub, e l'**area Action**, con i due ring di wrestling gestiti e ICW e FIW, il grande tatami dedicato alle arti marziali, la grande arena dedicata ai combattimenti lasertag e il softair.

Infine anche il **Palco CosplayCity** si conferma ancora una volta tra le aree più frequentate della manifestazione, con più di 800 cosplayer che hanno partecipato agli ormai classici contest a premi del sabato e della domenica e a quello speciale ideato quest'anno per le cosplayer di Lara Croft.

Appuntamento alla prossima edizione di **Cartoomics**, 8-10 marzo 2019, Fiera Milano Rho.

Informazioni per il pubblico: www.cartoomics.it

Social network: twitter.com/Cartoomics | facebook.com/Cartoomics/ | instagram.com/cartoomics/

#Cartoomics2018

Cartoomics 2018 è organizzato da UpMarket srl | Direzione artistica: Filippo Mazarella

Comunicazione e media relation: Imageware

Massimiliano Cimelli | Stefania Niro | Maria Chiara Catania +39 0270025.1 | Cartoomics@imageware.it

Ufficio stampa Comics: Enrico Ercole 349/5422273 – enricoercole2@gmail.com