Cynthia Addai-Robinson, Sophia Nomvete e Ismael Cruz Cordova

INDICE

IL SALUTO 10

LUCCA CREA ANNO IV: NELL'AGENDA DEL PAESE 16

1. LA SOCIETÀ 25

1.1. PROGETTI 25
IN-HABIT 25
CO-MIX 26
LAFELTRINELLI COMICS & GAMES 26
SLOW LIFE SLOW GAMES 27
PROGETTI SCOLASTICI 28
GAME SCIENCE CENTER 28
CONFITURE 29
EUWEBTOONS 30
COMICS & GAMES FACTORY 30
TERRE FURIOSE: L'ARIOSTO RITORNA IN GARFAGNANA 32
WALK OF FAME 33
EXPO COMICS MUSEUM / METAPROGETTO 36

1.2. COMUNICARE LUCCA CREA 37

2. IL POLO FIERE 45

2.1. LE ATTIVITÀ 45
2.2. JAPAN TOWN AL POLO FIERE 47
2.3. IL CALENDARIO DEGLI EVENTI 48
2.4. MIGLIORIE E ADEGUAMENTI 49
MANUTENZIONE ORDINARIA 49
MANUTENZIONE STRAORDINARIA E MIGLIORIE 49

2.5. COMUNICARE IL POLO FIERE 50

3. LE MANIFESTAZIONI DI LUCCA CREA 55

3.1. LA LUCCA CREA WEEK 55
3.2. VERDEMURA 55
3.3. LUCCA COLLEZIONANDO 57
3.4. MURABILIA 59

4. LUCCA COMICS & GAMES 2022 65

4.1. LA PROGRAMMAZIONE 67
LE MOSTRE 67
TED NASMITH - LA NATURA DEL MITO 67
CHRIS RIDDELL - SCHIZZI, SCARABOCCHI E MERAVIGLIE 67
MIRKA ANDOLFO - EROINE DI CARTA 67
ATSUSHI OHKUBO - ANIMA DI FUOCO 67
ALEX RANDOLPH, REGISTA DI GIOCHI 68
GIACOMO NANNI, UN ALTRO SGUARDO SUL MONDO 68
POPSALANI, 160 ANNI DI LIBRI, CULTURA E FANTASIA 68
MANGA: LOVE & OTHER STORIES 68
CASTELLI & FRIENDS 69
CORRADO ROI: DIABOLIK, CHI SEI? 69
ATARI 50 69
JOHN BLANCHE 69
MULTIVERSE OF METAVERSES 70

COMICS 70
HIGHLIGHTS 70
OSPITI COMICS 71
EVENTI COMICS 72
IL PALAZZO DELLE DEDICHE 73
AREA PRO 74
SELF AREA 74
TAVOLE ORIGINALI 74
GRAPHIC NOVEL THEATRE 75

GAMES 75
AREA PERFORMANCE 76
LUDOTECA CARDUCCI 76
SAZ PROTOTYPE REVIEW CORNER E GIOCA CON L'AUTORE 76
MINIATURE ISLAND 76
LUDOTECA RANDOLPH: 76
MOSTRA BLANCHE 77
SALA INGELLIS 77
SALA INGELLIS 2 (GAME SCIENCE RESEARCH CENTER + LIMES, EGIZIO, SCHRAPERS) 77
AREA IOGIOCO 77

AREE GAMES FUORI CARDUCCI 77
AREA TORNEI PINTURICCHIO 77
LC&G OLD SCHOOL RPG 77
CHAOS LEAGUE CHAMBER LARP 77
OSPITI DI MANIFESTAZIONE: 78

VIDEOGAMES 78
INTRO 78
HIGHLIGHTS 79
OSPITI 81
R.E.C.: RELEVANT ELECTRONIC CONTENT 82
ESPORT CATHEDRAL 82

FANTASY 83
INTRO 83
HIGHLIGHTS 83
OSPITI 84
EVENTI CON NUMERI 85
AREA PERFORMANCE 86

JUNIOR 87
EVENTI E PARTNER SPECIALI 87
PROGRAMMA, OSPITI, ESPOSITORI 89
TEATRO 91

MOVIE 91
MUSIC 93
JAPAN 94
INTRO 94
HIGHLIGHTS & AREE TEMATICHE 95
OSPITI & EVENTI 95

COMMUNITYVERSE 96
INTRO 96
HIGHLIGHTS 97
OSPITI 98

PRODUZIONI TEATRALI 98
GRAPHIC NOVEL THEATRE 98
VOCI DI MEZZO 99

ATTIVITÀ IN COLLABORAZIONE CON RAI 99
LA MAIN MEDIA PARTNERSHIP CON RAI E LE ATTIVITÀ SVILUPPATE 103
ATTIVITÀ IN ITALIA 112
CAMPFIRE 112

4.2. ASPETTI TECNICO-ECONOMICI 117
ANALISI ECONOMICO-PLANIMETRICA, DIREZIONE DEI LAVORI E CRONOPROGRAMMA 124
I "COMICS" A LUCCA 125
LUCCA GAMES TORNA IN CARDUCCI (ED È PIÙ GRANDE CHE MAI) 126
LUK FOR FANTASY RADDOPPIA DENTRO E FUORI LE MURA 127
UN'ESPERIENZA VIDEOLUDICA DIFFUSA 128

IL MONDO DEL COLLECTIBLE 134
IL NUOVO EAST VILLAGE 135
I PROGETTI SPECIALI E NON CONVENZIONALI 137
CAMPFIRE 137
INTESA SANPAOLO 138
TOEI 139

NUMERI, SPAZI E INCASSI E RELATIVA RELAZIONE ALLE SPESE 140
RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE 142
TOP INVESTOR 143

IL TICKETING 148
LA STRATEGIA DI TICKETING 148
IL PROGETTO DI TICKETING "LEVEL UP" 148

PROCESSI DELLA STAZIONE APPALTANTE PER FORNITORI E SERVIZI DI LUCCA COMICS & GAMES 151
SUDDIVISIONE DEI FORNITORI PER AUMENTARE LE MAESTRANZE 151
CRONOPROGRAMMA E ATTIVITÀ COLLATERALI 152

4.3. COMUNICARE LUCCA COMICS & GAMES 157
HOPE, IL CLAIM E IL POSTER DI TED NASMITH 157
TED NASMITH 158

LA STAMPA (NAZIONALE, LOCALE, INTERNAZIONALE, DI SETTORE, DIGITALE, MEDIA EVALUATION) 159
A) STAMPA NAZIONALE 159
A) STAMPA INTERNAZIONALE 160
A) STAMPA LOCALE 163
A) STAMPA DI SETTORE 163
A) MEDIA EVALUATION 174

IL SOCIAL LISTENING E I SOCIAL MEDIA 175
LE MEDIA PARTNERSHIP 178

4.4. I PREMI 183
LUCCA COMICS AWARDS 183
PREMI DI TALENT SCOUTING 185
I CONCORSI DI LUCCA GAMES 187

CREDITS 193

Chris Ware firma la mattonella con le sue impronte per la Walk of Fame di Lucca

Il Presidente della Regione Toscana Eugenio Giani visita le Mostre a Palazzo Ducale

IL SALUTO

L'inaugurazione di Murabilia 2021, da sinistra: Francesca Fazzi, Giuseppe Benedetti e il Sindaco Alessandro Tambellini

Tante le direttrici da intercettare all'interno di questo bilancio sociale 2021 per conoscere la realtà di Lucca Crea e per comprendere le scelte fatte, in questo nuovo anno difficile, da una società che idea, gestisce, organizza eventi.

Scelte e percorsi, a volte apparentemente centrifughi, da relazionare allo scatto richiesto da tempi in cui la parola programmazione è apparsa quasi utopica; intuizioni che riescono a divenire strade maestre, grazie a metodo, analisi puntuali e coraggiosa lungimiranza, in un nuovo iter di complessa razionalizzazione che la società è riuscita a mettere a regime in un anno strategico: chiuso con un significativo riallineamento, non solo nei numeri, che ha di fatto dimostrato positivamente, nei fatti, che sia la scelta di Lucca Changes nel 2020 che quelle operate per mettere a punto la complicata e bellissima edizione di Lucca Comics & Games del 2021, sono risultate vincenti all'interno di un panorama di crisi e sconvolgimenti epocali che ha riportato tutti gli enti organizzatori di fiere ed eventi alla medesima griglia di partenza.

Una lettura quindi particolarmente stimolante, soprattutto alla luce dei successi e della tenuta di tutti e tre i rami d'azienda: il Polo Fiere, il settore del gardening con Verdemura e Murabilia (che ha visto a settembre un'edizione di particolare fascino, nella complessità della situazione sanitaria, gestita con grande misura e attenzione) e Lucca Comics & Games, la manifestazione di punta alla quale tutto il mondo guarda con interesse e ammirazione. Manifestazione composita, strettamente legata all'anima della nostra città, alla bellezza delle sue emergenze storiche e architettoniche, non solo scenografia affascinante, ma soprattutto relazione complessa fra espositori, eventi, artisti, pubblico, città, cittadini, soggetti intorno ai quali far quadrare numeri e proposta culturale. E che ha visto la presenza delle Istituzioni, con il Ministero delle Politiche giovanili, la Regione Toscana, il Museo degli Uffizi

e il Ministero della Cultura, impegnate al nostro fianco con importanti e qualificanti progettualità. Successo che ha toccato tutte le attività di Lucca Crea gestite con energia, dedizione, determinazione dal gruppo di lavoro che ha declinato con professionalità, competenza e creatività la visione lucida e tenace della direzione, sempre affiancata, per la corretta interpretazione di protocolli e normative sanitarie, dalla costante presenza e dal dialogo costruttivo delle istituzioni preposte.

L'accesso a piazza Napoleone con il portale brandizzato "...a Riveder le Stelle"

Lettura quindi di un cammino, articolato, diversificato anche nelle modalità espressive dei contenuti culturali, partecipato istituzionalmente; non un arresto e una ripartenza, ma un continuum di attività che ha visto Lucca Crea impegnata fra il 2020 e il 2021 in un complesso percorso ricostruttivo e innovativo: a riveder le stelle (come ha recitato il claim dell'edizione di LC&G fortemente connotata dal 700enario dantesco) del proprio universo creativo e del dialogo gioioso, positivo, reattivo con i nostri espositori, il nostro pubblico, la nostra città.

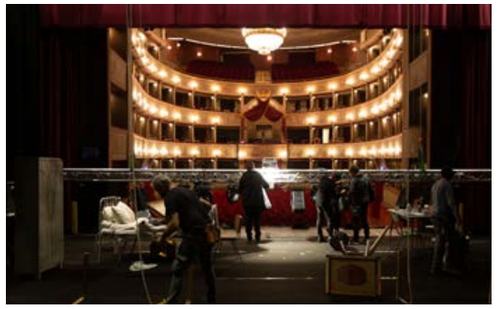
La Presidente

Francesca Fazzi

Piazza San Michele

Tim Burton al Teatro del Giglio

LUCCA CREA ANNO IV: NELL'AGENDA DEL PAESE



Dietro le quinte del Teatro del Giglio

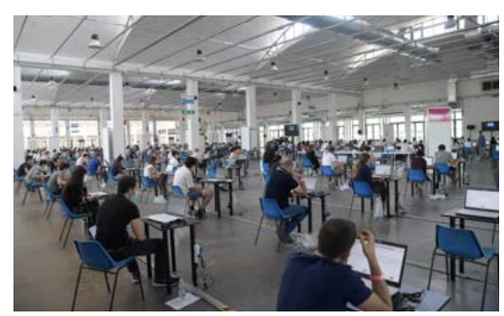
Compiere la transizione, rappresentarla ed evolvere in qualcosa di nuovo e diverso. Da resistenti e antifragili, dal cantiere permanente del 2020 e la sua vertiginosa galleria del vento alla prova della messa su strada. Il gruppo di donne e di uomini che ha fatto della sua cultura del lavoro, intensa caparbia, la sua cifra ha affrontato la sfida all'incertezza del 2021 confrontandosi con una progettazione e una programmazione ancora soggetta a cambiamenti. In un contesto sanitario ancora emergenziale, avevamo comunque la consapevolezza profonda che nella seconda metà dell'anno le nostre manifestazioni avrebbero potuto e dovuto essere realizzate, facendo tesoro delle preziose progettazioni e dei nuovi strumenti del 2020.

Ritrovarsi a Murabilia 2021

Grazie a un costante dialogo con le istituzioni e le associazioni di categoria, abbiamo potuto attivare solidi protocolli per la realizzazione in piena sicurezza dei primi eventi in un contesto ancora pandemico. Proprio nel 2021, *Murabilia* ha trovato un inquadramento tecnico-logistico che ha consentito un ampio utilizzo del complesso della passeggiata storica delle Mura. Un modello valido al punto tale da risolvere non solo le istanze dettate dal distanziamento interpersonale vigente ma anche problematiche irrisolte da anni rappresentando immediatamente un benchmark utile anche per la rassegna successiva di *Verdemura*. Uscire migliori dalla crisi è stato quindi il nostro leit motiv: il 2021, ricco dei prototipi ideati nell'anno del cambiamento, ha visto anche la definitiva maturazione del progetto *Feltrinelli Comics & Games*, che - dopo un anno di sperimentazioni - è diventato l'asset principale del programma digital 365 giorni l'anno. Una programmazione dedicata al mondo del gioco e del fumetto capace di fare leva sul rapporto arte e editoria costruendo di fatto il modello per la definitiva maturazione del Festival Digital di *Lucca Comics & Games*. Non una mera riproposizione dei contenuti dell'evento fisico, ma un diaframma attraverso cui proporre i valori e i contenuti della manifestazione culturale e mercatale. Un crocevia di arte e commercio e che va oltre i confini dell'accoglienza fisica, in cui la grammatica comunicativa si basa sempre su un rapporto tra creatori di contenuti e spett*attori* che, pur nella virtualità del festival digital su Twitch, mantenesse una profonda relazione e connessione individuale. Esattamente come la proposta festivaliera tradizionale.

L'immagine del progetto Slow Life realizzata da Giacomo Bevilacqua

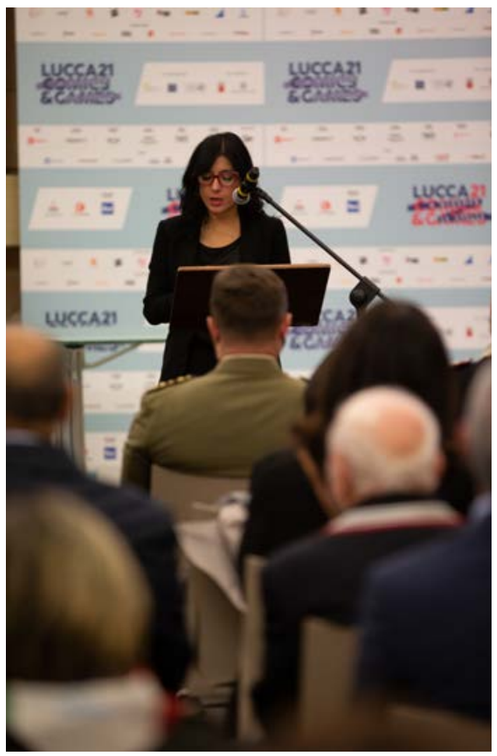
Ma il dialogo è stato stretto e individuale anche con il territorio, che ha raccolto le relazioni sviluppate a partire dal 2020 per elaborare nuovi progetti di consapevolezza socio-sanitaria come *Slow Life - Slow Games, Gioca al ritmo giusto*. Una progettualità che sarà centrale nell'anno in corso e che ha iniziato a concretizzarsi nel 2021: un esempio concreto di come la cultura ludica possa essere una leva fondamentale anche per le grandi istituzioni locali, mostrando anche come la più grande operazione di disseminazione del gioco da tavolo d'autore in Italia sia stata possibile grazie all'impegno di un'importante Azienda Sanitaria come quella della Regione Toscana.



Il Polo Fiere durante uno di concorsi dell'Università di Pisa

Lucca Crea diviene quindi un volano di opportunità per il sistema regionale attraverso il suo Polo Fiere e Congressi: dopo essere tornato attivo con la grande Fiera dedicata all'industria Cartaria, grazie alle le sue capacità tecnico-programmatiche ancora una volta si è rivelato un hub fondamentale per le attività di selezione concorsuale dell'università e degli enti pubblici dell'intera area.

Una conversazione istituzionale attenta, proattiva e capillare. Tattica nelle relazioni con le autorità di vigilanza e con la Prefettura, fondamentale per sviluppare un costante e proficuo rapporto con le rappresentanze degli enti coinvolti nella tutela della salute e sicurezza pubblica. Un dialogo fattivo che ha permesso a Lucca Crea di costruire un percorso in cui poter presentare le soluzioni che negli anni a venire porteremo a ulteriore valore: dal ritrovato utilizzo del Palasport nell'area nord della città, alla recuperata funzionalità dell'hub fieristico di Sorbano nell'area sud, per una rassegna autunnale del fumetto e del gioco che nel 2021 ha saputo radunare in un centro storico cittadino oltre 100.000 visitatori. Un unicum per il Paese. Ampliare gli spazi, integrandoli di funzioni per moltiplicare la capacità attrattiva della città-manifestazione.



La cerimonia di conferimento della cittadinanza onoraria al Milite Ignoto alla presenza del Ministro Fabiana Dadone

Una relazione tra ente organizzatore e istituzioni che con l'emergenza pandemica aveva già trovato nuove e forti alleanze. Nell'anno di *Changes* la Farnesina e gli Istituti di Cultura Italiana all'estero avevano inviato Lucca Crea a produrre oltre 40 mostre in tutto il mondo con l'occasione de la Settimana della Lingua Italiana, il Ministero della Salute con la campagna del CNT aveva trovato nei linguaggi di Lucca Comics & Games la leva per sensibilizzare i giovani sul tema della donazione degli organi attraverso i giochi di ruolo. Ecco che dopo *Lucca Changes,* nel 2021 la manifestazione e i suoi valori entrano programmaticamente nell'agenda di un Paese che vuole cambiare e vuole farlo attraverso le eccellenze di quei linguaggi che forniscono gli elementi fondamentali del discorso culturale della nostra manifestazione.

Da sinistra: Eike Schmidt e Paolo Barbieri

Ed è così che, a compimento del percorso iniziato nel 2020 con Eike Schmidt e le Gallerie degli Uffizi, dal 2021 insieme al prestigioso museo (il più celebre al mondo secondo la rivista culturale *Time Out*) e il MiC si è istituita la prassi che il Premio alla Carriera dedicato ai fumettisti - Yellow Kid al Maestro del Fumetto - sia assegnato da una giuria in cui sieda permanentemente un membro del ministero e un rappresentate del museo. Un unicum nel panorama internazionale.

Senza dimenticare che anche la Struttura di Missione per la valorizzazione degli Anniversari Nazionali e il Dipartimento delle Politiche Giovanili hanno trovato nella nostra selezione di venti artisti e delle loro dimensioni espressive il trampolino per riattualizzare un momento fondante per le coscienze della Repubblica. Una proposta combinata con il progetto del *Treno della Memoria* di Anna Villari, Luca Milan e Paolo Vicchiarello che faceva perno sulle opere di Gipi, tratte dalla sua graphic novel *Una Storia.*

L'inaugurazione della mostra dedicata al Centenario del Milite Ignoto nella chiesa di San Cristoforo

E proprio l'operazione dedicata al *Centenario del Milite Ignoto* è diventata simbolica per l'anno appena trascorso. Un progetto che ha messo al centro la transizione da una cesura storica tragica che ha prodotto una realtà sociale prodromica al dramma della Seconda guerra mondiale. Un monito che l'edizione 2021 di Lucca Comics & Games con "A rivedere le stelle" ha voluto guardare negli occhi cercandone soluzione nelle sue poetiche e nelle sue espressioni estetiche: al centro del suo programma l'idea che un'intera generazione, quella nata dopo il 2000, dovesse transitare digitalmente, ecologica-

mente, individualmente e culturalmente verso una nuova dimensione collettiva. Una dimensione che ha bisogno di strumenti ma soprattutto di occasioni in cui confrontarsi, riconoscersi e tenersi caldi grazie a un *ethos* comune, prendendosi cura con amore di sé e degli altri.

Uno dei primissimi bozzetti del poster di Paolo Barbieri per Lucca C&G 2021

Un Rinascimento senza Fine simboleggiato dal Dante di Paolo Barbieri, ma anche dalla campagna di quella fondamentale e già citata istituzione regionale che proprio nel biennio pandemico ha saputo riconoscere e allearsi con il nostro community event che mette al centro le forme di storytelling contemporaneo e le mitologie moderne. Culture partecipative. Un Festival quindi che nell'*Ora più Buia* ha saputo compiere la maturazione tanto attesa e entrare stabilmente nell'Agenda del sistema Paese facendosi valore e strumento per la collettività nel senso più ampio.

Una maturazione appena iniziata, che deve essere consolidata partendo proprio da quanto di più importante: le culture dei suoi mondi di riferimento, la mentalità e la disposizione al lavoro del suo network di CREAtive e CREAtivi. L'unica ricetta che abbiamo per superare questa difficile transizione. Questo gruppo di donne e di uomini ha affrontato incertezze e sfide, ha abbracciato il cambiamento e ha dovuto superare prove mai affrontate prima, come salutare compagni di viaggio e andare a ingaggiarne di nuovi. Cercare nuove competenze e in taluni casi fare a meno di esperienze sino ad allora cruciali. Un team che ha dovuto e dovrà reggere

le tensioni del rinnovamento continuo e davanti alla prova più difficile non sottrarsi ma progredire.

Il progresso per Lucca Crea è una destinazione che si sposta insieme al viaggiatore, e l'orizzonte è quello di tornare "nuovamente normali" senza rinunciare a niente di quanto fatto sino a oggi. Rimanere eccezionali senza venire meno ai nostri valori, rinnovando il patto con tutto il Paese così come con i membri, singoli, che compongono la nostra grande, composita e creativa comunità.

Il Direttore Generale
Emanuele Vietina

Disney + Andor, l'attrice Denise Gough al Cinema Astra

1. LA SOCIETÀ

Il Sindaco di Lucca Mario Pardini all'inaugurazione del Miac, Lucca Polo Fiere

1. LA SOCIETÀ

Il 2022, per Lucca Crea, è stato il vero anno di ripartenza dopo la pandemia. Le manifestazioni, a partire da Lucca Comics & Games, si sono svolte tutte regolarmente, segnando il pieno recupero del principale ramo d'attività della società. A questo si aggiungono progetti attivi su molti altri fronti, indice di una ormai raggiunta centralità non solo nell'ecosistema lucchese, ma in quello della cultura nazionale. Il Polo Fiere, analogamente, è tornato a pieno regime, rilanciandosi come spazio d'elezione per lo sviluppo del territorio lucchese.

1.1. PROGETTI

In un'attività nata per vocazione ma sviluppatasi anche per rispondere alla criticità della situazione pandemica, quando realizzare festival dal vivo è diventato impossibile, Lucca Crea è impegnata in diversi progetti realizzati per i più diversi committenti e con i più diversi partner.

IN-HABIT

Lucca Crea è partner dell'ambizioso progetto europeo In-Habit, finanziato dalla UE nell'ambito del programma Horizon 2020. Quattro città medio-piccole europee, Lucca in Italia, Cordoba in Spagna, Riga in Lettonia e Nitra in Slovacchia, propongono ognuna un progetto innovativo teso ad aumentare il benessere delle persone, con particolare attenzione alle categorie di cittadini più a rischio di inclusione. Lucca propone di focalizzare il rapporto fra uomo e animale come risorsa da mettere a sistema per migliorare la qualità della vita, in un inedito mix di soluzioni hard e soft che teso a rendere la città capofila a livello europeo su questa tematica. Lucca Crea, in questo contesto, ha sviluppato un gioco di carte, creato dal decano dei game designer italiani Andrea Angiolino, che userà nelle scuole lucchesi, a partire dall'anno scolastico 2023-24, per una grande campagna di educazione e sensibilizzazione.

CO-MIX

CO-GENERARE MIXITÉ INCLUSIVE NELLA CITTÀ

Dopo la prima fase di sperimentazione, conclusasi con successo, il progetto ministeriale Co-Mix, guidato dal Comune di Lucca, è entrato nella seconda, quella attuativa. Le soluzioni per il co-housing e i centri polifunzionali immaginati nella prima fase sono oggi in via di realizzazione, e Lucca Crea, come membro del partenariato, avrà l'incarico di comunicare il progetto e raccontare le attività che si svolgeranno nei nuovi spazi messi a disposizione della comunità.

LAFELTRINELLI COMICS & GAMES

L'evento con ospite Chi Ta Wei in Feltrinelli a Milano, piazza Piemonte

Prosegue la collaborazione tra Lucca Comics & Games e Librerie Feltrinelli con il progetto Comics & Games che supera i confini della sede di Piazza Piemonte a Milano estendendosi ad una serie di altri negozi dedicati al progetto nelle città di Palermo, Torino, Genova e Roma. Ad oggi si tratta del primo esperimento in Italia di fusione fra le attività di un large scale retail e quelle di un festival culturale; lo sforzo congiunto di due eccellenze italiane per l'accreditamento culturale dei nuovi passatempi umanistici e delle nuove mitologie contemporanee. Il progetto consolida la propria programmazione con una serie di eventi in presenza: ad esempio il mese "Mangamania" dedicato al manga che ha visto il coinvolgimento dei più importanti editori del settore, cosplayer, content creator con lanci e anteprime. Ma non solo. Tanti gli appuntamenti con gli autori e le autrici: da Zerocalcare a Leo Ortolani, da Quasirosso a Il Baffogram passando per Marco Rizzo e Lelio Bonaccorso, Fumettibrutti, Chi Ta Wei, Licia Troisi e molti altri. Il point milanese ha anche ospitato l'incontro con la stampa di Jay Kristoff nel Road to LC&G 2022. Tra gli asset del progetto continua

a crescere il canale Twitch di Lucca Comics & Games, co-brandizzato con Librerie Feltrinelli attraverso una programmazione condivisa con alcuni host d'eccezione: la streamer Kafkanya con il suo format "L'angolo di Kaf", Daniele Daccò e la redazione di Nientedadire, Alucyel, La Madre dei Draghi, Lorenzo Fantoni di N3rdcore e tanti nuovi/e content creator emergenti per raccontare tutto l'anno il mondo di Lucca Comics & Games e di Feltrinelli attraverso interviste a importanti ospiti e stakeholder di settore. Con questo nuovo asset c'è quindi la volontà di moltiplicare le occasioni in cui respirare e vivere l'atmosfera di Lucca Comics & Games, con l'intenzione di farsi sempre più capillare e inclusiva, oltre che vettore di sviluppo e opportunità per le industrie culturali di riferimente e rivolgendo particolare attenzione alla generazione Z e millennials e ai linguaggi legati al digitale.

SLOW LIFE SLOW GAMES

Inserito nel Piano Nazionale contro le azzardopatie, il progetto, finanziato per quasi un milione di euro dalla Regione Toscana tramite la Asl Toscana Nord Ovest, ha visto i nastri di partenza nel 2021. Il progetto arriverà a pieno sviluppo nel 2022 e si svilupperà su quattro direttrici principali: attività ludico-didattica nelle scuole di ogni ordine e grado, spettacolo comico che sensibilizzerà i lavoratori di alcune fra le principali aziende del territorio, campagna di comunicazione online; attività per il pubblico casual realizzate in partnership con Slow Food.

PROGETTI SCOLASTICI

Corsi di formazione per Zefiro Agenzia Formativa. Si è concluso il triennio di formazione per la prima classe del corso Graphic and Games che ha visto fri i suoi docenti alcuni dei membri dello staff di Lucca Crea. Oltre alla naturale prosecuzione del percorso didattico, incentrato sull'ideazione di eventi e la padronanza del programma per l'impaginazione professionale Adobe InDesign, nel corso dell'anno 2022 tre studenti selezionati hanno preso parte a stage formativi all'interno dell'azienda, in particolare a supporto degli eventi Lucca Collezionando, VerdeMura e Terre Furiose in collaborazione con il Comune di Castelnuovo di Garfagnana.

Gli stili di vita in gioco. Il 2021 ha visto la partenza del progetto "Gli stili di vita in gioco". Finanziato da I CARE, azienda di servizi del Comune di Viareggio, il progetto ha lo scopo di promuovere, tramite il gioco, stili di vita sani e consapevoli. Insieme al partner di progetto Red Glove, si è proceduto a una "call for ideas" per game designer, che ha prodotto circa cinquanta proposte. L'alta qualità delle idee sottoposte ha indotto a sviluppare non uno, ma ben quattro giochi, rispettivamente dedicati all' alimentazione (il giocatore deve comporre dei menù bilanciati), ai pericoli della viralità social, alla "carbon footprint" e alla sua influenza sul riscaldamento globale, alle emozioni come mediatrici dei rapporti umani. Terminata la fase di sviluppo, i quattro giochi saranno utilizzati, a partire dal 2022, per attività ludico-didattiche nelle scuole elementari di Viareggio.

GAME SCIENCE CENTER

Il 9 e 10 settembre 2022, nell'aula del magna del Campus San Francesco della Scuola Alti Studi IMT

si è tenuto il primo meeting nazionale dei membri ordinari del Game Science Research Center con l'obiettivo di premettere ai rinnovi di cariche e ai lavori del già partito secondo triennio di esistenza. L'occasione ha fornito l'opportunità di ripetere come la missione del Centro, del quale Lucca Crea è stato uno dei membri fondatori e costante leva di supporto, è stata sicuramente centrata: lo ricordano i più di 160 membri attualmente affiliati, i partner istituzionali adunatisi e le tantissime iniziative realizzate in presenza e non.

Anche per quest'anno, i progetti di specifica sinergia sono stati numerosi, a partire dal già menzionato progetto Slow Games all'interno del quale il GSRC si è occupato della selezione secondo criteri scientifici dei 7 giochi da tavolo previsti per l'attività nelle scuole elementari, nonché l'attivazione di un figura dedicata attraverso tirocinio in sinergia con l'Università di Firenze. Contestualmente al progetto il GSRC sta inoltre portando avanti una ricerca correlata alle attività svolta nelle scuole del comune di Lucca in collaborazione con il Provveditorato agli Studi.

Sempre sul campo della ricerca scientifica, i progetti nativi di Lucca Crea che stanno producendo letteratura scientifica sono stati quest'anno ben tre (due su Blutube, uno su Campfire). Da menzionare in tal senso un lavoro di Bilancini, Boncinelli, Di Paolo che è stato pubblicato sulla prestigiosissima rivista Ecological Economics. Lucca Crea ha infine supportato direttamente anche "Games for sustainability", un'attività di divulgazione di giochi per la sostenibilità nell'ambito della conferenza internazionale su Ecological Economics svoltasi a Pisa nel giugno 2022.

Da menzionare infine la consueta corposa attività co-realizzata da Lucca Crea e GSRC durante Lucca Comics & Games, con un'area dedicata alle demo dei giochi scientifici ed educativi e con una sala incontri quasi esclusivamente dedicata a tematiche ed approfondimenti di Game Science, ben 13 incontri che hanno conseguito ottimi risultati di pubblico. Lucca Crea ha attualmente anche co-finanziato una borsa di ricerca, ha erogato una stanza dedicata al GSRC all'interno dei propri uffici e ha inoltre conseguito la possiblilità di esprimere una quota all'interno del Consiglio di Gestione.

CONFITURE

Lucca Crea, insieme a un partenariato internazionale che va dal Belgio alla Polonia, partecipa a un

nuovo progetto europeo dedicato agli NFT - i controversi Non Fungible Tokens che certificano una proprietà digitale tramite tecnologia Blockchain - applicati al mondo dei Comics. Il ruolo di Lucca Crea è quello di formatore, e consiste nell'individuare figure tecniche e artistiche in grado di spiegare opportunità, rischi e modalità di utilizzo degli NFT tramite un'apposita piattaforma, che il progetto metterà a disposizione di tutti autori di fumetto che vorranno usarla.

EUWEBTOONS

I Webtoon sono un nuovo formato di fumetto digitale ottimizzato per i moderni smartphone e caratterizzato da scrolling verticale. Inventati e popolarizzati in Corea, che grazie ad essi sta emergendo come nuova potenza culturale anche nell'ambito del fumetto, i webtoon stanno trovando spazio sui cellulari di un numero sempre maggiore di lettori, italiani inclusi. Il progetto, guidato dalla prestigiosa Cité del la BD di Angoulême, il principale museo di fumetto al mondo, consiste in un concorso per Webtoon europei, i cui vincitori saranno svelati durante la prossima Lucca Comics & Games.

COMICS & GAMES FACTORY

Comics & Games Factory è il progetto nato in partnership esclusiva con Intesa Sanpaolo, volto a individuare, sostenere e accompagnare idee imprenditoriali innovative nei settori del gaming, content creation e mondo digital, esport, webcomics e webtoon. Asset principale del progetto è la call for ideas rivolta a gruppi informali di under 35, che premia le migliori idee che potranno trasformarsi in nuove imprese operanti nei mondi di Lucca Comics & Games. Il progetto mira ad essere la palestra creativa degli innovatori del futuro che desiderano trasformare le proprie passioni in un lavoro. Le azioni della call for ideas sono suddivise in varie fasi: ricezione dei pitch da parte dei gruppi iscritti online direttamente sul sito del progetto,

selezione dei migliori progetti da parte di una giuria d'eccezione, una prima fase di coaching offerta ai componenti dei gruppi selezionati affinché migliorino il proprio pitch, la restituzione dei progetti arricchiti dal processo di coaching e infine la presentazione durante Lucca Comics & Games. Il tutto si conclude con l'assegnazione del premio a disposizione per ogni gruppo che consiste in servizi di mentoring, coaching, servizi logistici e di supporto allo sviluppo della propria idea imprenditoriale.

Il panel C&G Factory in partnership con Intesa Sanpaolo con Fanini, Troilo, Vessena e Ckibe presso la Cappella Guinigi, East Village

La prima edizione di Comics & Games Factory ha visto coinvolti alcuni giudici di eccezione: Claudia Vassena - Responsabile direzione Sales & Marketing Digital Retail per Intesa Sanpaolo, Emanuele Vietina - Direttore Generale di Lucca Crea, Valeria Zaffina - Head of Brand & Communication per Ubisoft, Ilja Rotelli - Head of Investment & Business Development International per Amazon Games, Patricia Consonni - Creative Agency Partner per Meta Italia, Renato Franchi - Global Marketing Director per CMON, Mario Cortese - Amministratore Unico per Zerosem Srl, Gianluca Rocco - Giornalista Mediaset, Daniel Schmidhofer - CEO per Progaming Italia, Gabriele Troilo - Professore di Marketing all'Università Bocconi, Fabio Viola - Metaverse and Game Designer. I 3 progetti vincitori dell'edizione 2022 della call for ideas sono stati: Trixo di Antonio Maestro, Salvatore Palombo e Maria El Asmar, il progetto Cosmunit di Alexandra Gavrilescu e Valentina Accotto e infine Scripta, progetto di Liliana Costa, Pietro Sgherzi e Tiziano Ottaviani.

Comics & Games Factory ha visto la partecipazione di due importanti ambassador: la streamer italiana Kurolily e Mario Moroni, podcaster e imprenditore digitale.

Il progetto si è arricchito, durante l'edizione di Lucca Comics & Games 2022, di una programmazione culturale ideata ad hoc con la partecipazione di importanti ospiti come Nolan Bushnell - fondatore di ATARI, Anna Franini - giornalista di Forbes, Ckibe - streamer e artista digitale, Cristina Scabbia - leader della band Lacuna Coil e content creator, Cydonia - streamer e content creator, Giorgio "Pow3r" Calandrelli - pro player e content creator, Yuriko Tiger - Cosplayer e content creator. Dalla sinergia

con Intesa Sanpaolo, è nata un'experience unica destinata ad alcuni vincitori estratti tramite l'app Reward, presso l'area LevelUp con un serie di incontri speciali che hanno visto la partecipazione di: J. Romita Jr., Carmine di Giandomenico, Cristina Scabbia, Nolan Bushnell e Yuriko Tiger. Intesa Sanpaolo, infine, ha rinnovato anche la collaborazione sul fronte creativo per la produzione di quattro carte esclusive dedicate ai maestri del fantastico che hanno realizzato negli anni i vari poster delle edizioni di Lucca Comics & Games: Ted Nasmith, Ciruelo Cabral, Karl Kopinski e Paolo Barbieri.

Importanti testate nazionali come Wired, Repubblica, Libero hanno dedicato a Comics & Games Factory articoli e approfondimenti per la forte innovatività del progetto.

TERRE FURIOSE: L'ARIOSTO RITORNA IN GARFAGNANA

Il poster di Luca Zontini per Terre Furiose

Sviluppato nell'anno 2022, Terre Furiose è un progetto volto a celebrare i 500 anni dall'arrivo del Commissario Estense Ludovico Ariosto in Garfagnana, realizzato dal Comune di Castelnuovo di Garfagnana insieme a Lucca Crea, con il supporto della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca e con la collaborazione con Promo P.A. Fondazione.

Il progetto è stato lanciato in occasione di Lucca Comics & Games 2021 su Twitch, dove si è svolta la prima sessione del gioco di ruolo Brancalonia con la casa editrice Acheron Games e gli autori e testimonial dell'iniziativa Luca Enoch (creatore di Dragonero, la prima grande saga fantasy targata Sergio Bonelli Editore), Roberto Recchioni (curatore di Dylan Dog, serie a fumetti creata da Tiziano Sclavi e pubblicata da Sergio Bonelli Editore, e autore della duologia YA per Mondadori), Vanni Santoni (scrittore e giornalista, autore de La stanza profonda) e Licia Troisi (scrittrice, astrofisica e divulgatrice scientifica, autrice delle serie fantasy ambientate nel Mondo Emerso). A loro si sono uniti Luca Raina (divulgatore, influencer e professore della docu-serie Rai Il Collegio), La Madre dei

Draghi (creator digitale ed esperta di giochi di ruolo) e Lorenzo Fantoni (giornalista e creator sul canale N3rdcore.it). Ogni sessione è stata aperta da una pillola storica di Alessandro Benassi (borsa "Beniamino Segre" in letteratura italiana all'Aaccademia dei Lincei).

Nel 2022, l'iniziativa digitale è proseguita con altre cinque sessioni in diretta sul canale Twitch di Lucca Comics & Games, di cui l'ultima e conclusiva svoltasi sul palco del Teatro Alfieri del Comune di Castelnuovo di Garfagnana e aperta al pubblico della due giorni organizzata il 28 e 29 maggio in occasione del World Play Day, ovvero la "Giornata Mondiale del Gioco" che fin dal 1987 celebra il diritto al gioco dei bambini (e per estensione di tutti). Quale giorno migliore per celebrare l'unione tra fantasy e gioco?

Proprio di fronte al Teatro Alfieri e nel foyer dello stesso è stata allestita l'installazione di fantasy art realizzata con le tavole di quattro tra i più importanti artisti di arte fantastica italiani chiamati a reinterpretare i personaggi ariosteschi: Luca Zontini, Paolo Barbieri, Dany Orizio e Lucio Parrillo. L'opera trae le sue origini nel grande progetto L'Orlando Curioso con illustrazioni pubblicate anche nell'albo di ImagineFX Italia (rivista leader di digital art).

A maggio, infine, si è svolta la due giorni omonima del progetto Terre Furiose, che ha visto l'apice dell'iniziativa con un calendario di oltre 25 appuntamenti in due giorni, 28 e 29 maggio, dedicati all'Ariosto, al fantasy e al gioco di ruolo, con concerti, incontri, tornei e laboratori in cinque location di Castelnuovo di Garfagnana e una a San Romano in Garfagnana. Oltre al coinvolgimento degli autori e influencer già citati, nonché del critico d'arte Luigi Ficacci, fondamentale il rapporto con le associazioni del territorio, come Garfaludica e Kraken, che hanno organizzato tavoli da gioco e corsi di pittura di miniature con il pro painter Davide Linari. Il coinvolgimento delle realtà locali ha toccato anche le zone limitrofe, con la presenza dell'associazione MTG King's Cross di Fornaci di Barga e dell'associazione Fantasy Real Dreams di Lucca. Le due giornate si sono concluse con una esibizione live delle band Animeniacs e Corte di Lunas.

WALK OF FAME

Anche nel 2022 è proseguito il progetto della Walk of Fame di Lucca Comics & Games, la raccolta dei calchi delle mani dei grandi protagonisti del festival che anno dopo anno si amplia sempre di più, in attesa di una sistemazione definitiva che avverrà nel contesto del nuovo Museo del Fumetto progettato da Lucca Crea. I nomi aggiunti alla prestigiosa raccolta, sia nel corso del festival maggiore che durante Collezionando, sono i seguenti:

Ted Nasmith Illustratore

Chris Ware Autore di fumetti

John Romita Jr. Autore di fumetti

Chris Riddell Illustratore

Mauro Boselli Sceneggiatore di fumetti

Atsushi Ohkubo Autore di fumetti

Luca Enoch Autore di fumetti

Frank Mentzer Scrittore - Game Designer

John Blanche Illustratore

Nolan Bushnell Imprenditore - Innovatore "Papà dei videogiochi"

Yoshitaka Amano Illustratore

Paolo Eleuteri Serpieri Autore di fumetti

FUMETTI NEI MUSEI

La copertina del volume che raccoglie i 52 autoritratti di grandissimi autori del fumetto, in collaborazione con Coconino

Nel 2022 è proseguita la collaborazione fra Lucca Comics & Games, Gallerie degli Uffizi e Ministero della Cultura. La collaborazione ha trovato un suggello, ben più che simbolico, nella donazione, da parte di Lucca Crea alle Gallerie degli Uffizi, dell'autoritratto di Will Eisner, gigante del fumetto americano e padre fondatore del graphic novel moderno. L'autoritratto è stato acquistato da Denis Kitchen, storico editore e curatore del lascito di Eisner, ed è stato prima esposto nell'ambito delle mostre di Lucca Comics & Games. Le Gallerie degli Uffizi hanno ricambiato con il prestito di una caricatura del tardo '500 di Agostino Carracci, che dialogava compositivamente con l'autoritratto di Eisner. Le due opere, esposte fianco a fianco, sono state non solo il segno di una proficua collaborazione, ma il fulcro simbolico dell'intero progetto culturale alla base del festival.

EXPO COMICS MUSEUM / METAPROGETTO

Nel 2022 si è concluso il lavoro di meta-progettazione del nuovo Expo Comics Museum da parte di Lucca Crea, nella forma di un volume, non ancora disponibile pubblicamente, che racchiude la visione non solo della nuova istituzione, ma dell'evoluzione prossima dell'intero ecosistema di Lucca Crea. Expo e Festival devono lavorare insieme, in ottica sinergica: ma poiché la forma giuridica della Società partecipata non è l'ideale per la gestione di una realtà no-profit come un Museo, lo sviluppo della governance dell'ecosistema prevede la creazione di una Fondazione di partecipazione che si affianchi alla Srl.

L'ex Manifattura Tabacchi si conferma come sede dell'Expo: una posizione perfetta per un progetto strategico non solo per Lucca Crea, ma per l'intera città di Lucca.

1.2. COMUNICARE LUCCA CREA

L'immagine di presentazione del progetto "Fumetti nei Musei" in collaborazione con il Ministero della Cultura e le Gallerie degli Uffizi

L'attività di comunicazione ha mirato a rafforzare la conoscenza e la consapevolezza di una struttura organizzativa capace di mettersi al servizio del territorio, divenuta reale punto di riferimento e attore principale dell'attività culturale, lucchese e non solo.

Per questo si è dato particolare risalto, nel corso dell'anno, alle tante iniziative realizzate da Lucca Crea anche al di fuori del contesto locale: dalla nascita di Feltrinelli Comics & Games (progetto a livello nazionale e internazionale unico nel suo genere) in collaborazione con LaFeltrinelli, che propone un calendario di presentazioni ed eventi a tema in libreria; fino alla prestigiosa partnership con il Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, attuata su più iniziative; per arrivare all'importante collaborazione con le Gallerie degli Uffizi, con la quale Lucca Crea ha portato l'arte del fumetto fin dentro uno dei musei più conosciuti al mondo.

Un incontro nello spazio Feltrinelli Comics & Games di piazza Piemonte a Milano

Grandi progetti che hanno contribuito a promuovere il nome di Lucca a livello nazionale e internazionale.

Di pari passo, numerose le collaborazione con gli enti locali, con le quali si sono condotte attività culturali e di formazione rivolte anche alle scuole.

La locandina del tour di Lucrezia Forever!

Diverse le strategie, messe in atto insieme dallo staff della comunicazione, pianificate nel corso dell'anno, che da una parte hanno teso a promuovere un calendario degli eventi estremamente mutevole, dall'altra hanno mostrato come la società sia al servizio della città e del territorio anche nella produzione di contenuti culturali. In questo contesto si ricorda il successo del Graphic Novel Theater, parte del nuovo percorso di Lucca Comics & Games relativo alla produzione di opere teatrali nuove tratte da fumetti, come Lucrezia Forever! realizzata in collaborazione con il Teatro del Giglio di Lucca, che ha avuto un ottimo riscontro di critica e di pubblico.

Neet Working Tour promosso dal Ministero per le Politiche Giovanili

2. IL POLO FIERE

Polo Fiere, la Japan Town di Lucca Comics & Games 2022

2. IL POLO FIERE

Nonostante le avversità degli ultimi anni, prime fra tutte la pandemia da Covid che ha costretto gli enti fieristici a riorganizzare il calendario degli appuntamenti – e la delicata situazione geopolitica internazionale, che ha condizionato e sta ancora condizionando la produzione e la logistica di tutti i settori, il comparto fieristico si è rimesso in moto.

Un punto critico nei primi mesi dell'anno è stato il rispetto delle normative nazionali perché, a causa di una differente libertà legislativa, non è sempre stato facile muoversi tra Paesi a causa dei permessi di accesso e di diversi protocolli che hanno causato una restrizione agli spostamenti. Le limitazioni alla frequentazione delle strutture fieristiche dovute a protocolli e regole di distanziamento sociale ancora in vigore hanno costituito una barriera sia fisica che psicologica che in qualche modo ha impattato negativamente sulla partecipazione dei visitatori agli eventi. Al di là di ogni considerazione, il bilancio del Polo Fiere di Lucca è positivo.

La ripartenza. Nonostante il permanente stato di incertezza abbia imposto molta cautela, lo staff ha saputo stare al passo con tempestività tra aperture e restrizioni, reagendo al meglio per cercare di tutelare la salute e il business. L'adeguamento della struttura e l'elaborazione di un protocollo hanno permesso la ripresa avvenuta a luglio con una collaborazione molto prestigiosa con l'Università di Pisa, che ha affidato ancora una volta al team del Polo Fiere la progettazione, la gestione e la fornitura di allestimenti e servizi per il concorso nazionale di ammissione dei medici alle scuole di specializzazione di area sanitaria per l'a.a. 2021-2022. L'intero quartiere fieristico e le attività che si sono svolte al suo interno, infatti, sono stati riprogettati alla luce delle misure di sicurezza più aggiornate, garantendo il rispetto di tutte le normative sanitarie agli oltre 600 candidati presenti.

2.1. LE ATTIVITÀ

Uno spazio sicuro e protetto. In uno spazio sicuro e protetto sono ripartiti gli eventi. Il Polo Fiere ha infatti mantenuto attivi alcuni protocolli di regolamentazione per il contenimento della diffusione

del Covid-19, recependo e adattando il **protocollo di AEFI** - Associazione Enti Fieristici Italiani. Tra tutti una corretta pulizia e sanificazione della struttura prima, durante e dopo ogni evento e una corretta manutenzione del sistema di aereazione degli oltre 7.000 metri quadrati garantendo un corretto ricambio d'aria.

I primi mesi. La diffusione della variante Omicron a inizio anno e le difficoltà di spostamento tra i vari Paesi hanno portato all'annullamento dell'**Esposizione Internazionale Felina**, alla quinta edizione, in quanto i giudici internazionali provenienti dall'estero non si sono potuti spostare facilmente. Sempre per il clima di incertezza sono stati annullati alcuni progetti di nuovi eventi da parte di Organizzatori terzi che volevano investire sul nostro territorio. A partire dal mese di marzo gli eventi si sono succeduti con cadenza media mensile coprendo tutto l'arco temporale annuale.

Diverse tipologie di eventi. Nell'anno appena concluso la struttura ha ospitato eventi di varia natura e di settori merceologici diversi, dalle fiere B2C di rivolte ai consumatori alle fiere B2B per i clienti business. Una conferma su tutte, l'edizione di **MIAC**, il Salone riservato agli operatori e dedicato al settore cartario, alla produzione di macchinari e al business. Grande successo per numero di partecipanti e aziende da tutto il mondo; il risultato di quest'anno della fiera è stato raggiunto anche grazie anche al supporto tecnico-logistico del gruppo di lavoro del Polo Fiere, successo che conferma l'importanza della Lucchesia in ambito cartario.

Manifestazioni sportive hanno occupato il polo nel mese di marzo con la grande scherma italiana che ha organizzato esibizioni di fioretto e sciabola alla presenza di oltre 700 ragazzi under 14 e del presidente di Federscherma Paolo Azzi.

Artista all'opera, Tattoo Expo

Confermati gli appuntamenti ormai "storici" del Polo Fiere come **Lucca Tattoo Expo**, che il prossima anno festeggerà la decima edizione, e **Lucca Collezionando**, festival vintage pop dedicato al fumetto e allo slow entertainment.

I mesi di maggio, giugno e luglio sono stati caratterizzati dalla presenza dell'Università di Pisa, che ha scelto nuovamente la struttura del polo per espletare le procedure concorsuali per l'accesso a corsi di specializzazione per le attività di sostegno agli alunni con disabilità di ogni ordine e grado e per l'ammissione dei medici alle Scuole di specializzazione di area sanitaria, entrambi a numero chiuso. Durante i giorni di sessione oltre 4000 candidati hanno usufruito dei servizi attivati dal team del polo fiere. Un evento prestigioso, che conferma come la struttura si adatti molto bene anche a manifestazioni non prettamente fieristiche. L'impegno per la progettazione, la gestione, la fornitura di allestimenti e la logistica è stato notevole, con un continuo confronto con la Direzione Servizi per la Didattica e gli Studenti dell'Ateneo. La digitalizzazione e la tecnologia, già importanti nella vita professionale e personale, hanno caratterizzato anche queste prove universitarie realizzate all'insegna della sostenibilità e dell'innovazione con l'utilizzo di oltre 600 personal computer che hanno sostituito le vecchie prove cartacee. Con la riapertura del Polo Fiere dopo la pausa estiva il Salone dell'Edilizia ha inaugurato la ripresa delle attività. La manifestazione, unica in Toscana, è dedicata alle soluzioni più innovative, tecnologiche e di design per il mondo delle costruzioni, dell'architettura e della casa.

2.2. JAPAN TOWN AL POLO FIERE

Esercitazioni di arti marziali alla Japan Town

Visto l'ottimo riscontro di pubblico ed espositori dello scorso anno, anche in questa edizione di Lucca Comics & Games 2022 si è optato per mantenere la collocazione della **Japan Town** al Polo Fiere. Positiva la valutazione di tutte le operazioni di allestimento e disallestimento, nonché la realizzazione dell'impiantistica varia. Ottima la vivibilità interna, nessun senso di oppressione o di sovraffollamento. Buona la fruibilità da parte del pubblico delle sale al primo piano dedicate alle numerose attività promosse dai gruppi e dalle associazioni che da sempre fanno parte della nostra community, come arti marziali, model contest, mostre di figure vintage, ninja shot. Confermato anche per quest'anno un ampio punto ristoro con truck food all'esterno e uno tematizzato giapponese nelle aree interne.

2.3. IL CALENDARIO DEGLI EVENTI

DATA	EVENTO	ESITO
28 - 29 gennaio	**Esposizione Internazionale Felina** - I gatti più belli del mondo - Anfi Toscana	*ANNULLATA*
12 - 13 e 19 - 20 marzo	**Dimostrazione sportiva di sciabola e fioretto -** Associazione Schermistica Oreste Puliti	*CONFERMATA*
26 - 27 - 28 marzo	**Lucca Collezionando -** Il Festival vintage-pop dedicato al fumetto e allo slow entertainment - Lucca Crea	*CONFERMATA*
8 - 9 - 10 aprile	**Lucca Tattoo Expo** - Tattoo, spettacoli e food - Promolucca Eventi	*CONFERMATA*
26 – 27 maggio e 15 – 21 giugno	**Procedure concorsuali per l'accesso a corsi di specializzazione per le attività di sostegno agli alunni con disabilità di ogni ordine e grado -** Università di Pisa	*CONFERMATA*
26 luglio	**Espletamento del concorso per l'ammissione dei medici alle Scuole di specializzazione di area sanitaria** - Università di Pisa	*CONFERMATA*
23 -24 -25 settembre	**Salone dell'Edilizia e della Casa. Progettare. Ristrutturare. Arredare** - Exposervice	*CONFERMATA*
12-13-14 ottobre	**Miac** - Mostra Internazionale dell'Industria Cartaria - Edipap	*CONFERMATA*
29-30-31 ottobre/1 novembre	**Lucca Comics & Games** - Japan Town - Lucca Crea	*CONFERMATA*
12 novembre	**Serata musicale con il concerto di Bello Figo** - Mamba Eventi	*CONFERMATA*
4 dicembre	**Festa della Luce** - Grande Oriente - Sezione Toscana	*CONFERMATA*

2.4. MIGLIORIE E ADEGUAMENTI

Durante il corso del 2022, sono stati svolti importanti interventi strutturali e migliorativi sulla struttura, oltre ai consueti lavori di manutenzione ordinaria. Tali lavori sono funzionali sia ad un mantenimento in buono stato dello spazio espositivo, sia ad un miglioramento dello stesso.

MANUTENZIONE ORDINARIA

Le manutenzioni periodiche, sia impiantistiche che strutturali, sono state eseguite come da programma condiviso con l'RSPP aziendale, nei tempi e nei modi consueti. Tali interventi comprendono tutti gli impianti oltre a provvedere a manutenzioni strutturali puntuali nei settori più bisognosi.

MANUTENZIONE STRAORDINARIA E MIGLIORIE

Branding interno

Sono inoltre stati predisposti interventi migliorativi e manutentivi straordinari, necessari per il buon mantenimento ed efficientamento della struttura. Si è quindi proceduto con:

- ripristino della guaina di copertura della struttura, in quanto deteriorata in alcune zone. Tali interventi puntuali hanno permesso di ovviare, per il momento, ad interventi di maggior impatto;

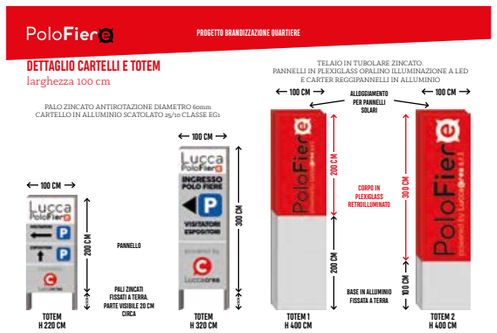
- ripristino intonaci interni deteriorati, così da ripristinare l'estetica della struttura;

- manutenzione del verde interno al quartiere, con specifica attenzione alle alberature ad alto fusto e verifica agronomica per la sicurezza degli stessi. È infatti in essere un programma di controllo e mantenimento del verde, così da rendere sempre fruibile, soprattutto per gli eventi della stagione primaverile, lo spazio esterno, che ben si presta per esposizioni o dimostrazioni.

- messa in sicurezza dell'intradosso della Sala posta al piano primo. Grazie a questo intervento si è potuto ripristinare in toto la fruibilità e funzionalità degli spazi, così da renderli disponibili per congressi, fiere ed esposizioni;

Il restiling della sala grande al piano primo

- ristrutturazione con pitturazione, installazione di loghi e colori aziendali di tutto il primo piano, comprese le scale di accesso, così da realizzare un ambiente completamente rinnovato, pronto ad ospitare convegni, fiere ed esposizioni.



La nuova segnaletica

È stato avviato l'iter con l'Amministrazione Comunale per la realizzazione di una più adeguata cartellonistica stradale, integrando il progetto in discussione con dati tecnici specifici richiesti dagli uffici competenti.

Tale cartellonistica prevede infatti totem presso gli ingressi principali al quartiere, oltre a specifiche installazioni nelle strade adiacenti e perimetrali, per la valorizzazione dell'area e la chiara indicazione di accesso separato per il pubblico e per gli espositori.

2.5. COMUNICARE IL POLO FIERE

Ziche e Serpieri a Lucca Collezionando 2022

Nel corso del 2022 il settore fieristico ha registrato primi timidi segnali di un ritorno alle attività, dopo il blocco praticamente totale delle manifestazioni, causato dal Covid-19 che ha caratterizzato il biennio 2020/2021.

Anche al Polo Fiere di Lucca si è verificata, come nel resto del territorio regionale e nazionale, una ripresa però solo parziale degli eventi, concentrata negli ultimi mesi dell'anno, che ha potuto contare

sulla ripartenza delle manifestazioni ben consolidate e di più lunga tradizione, che sono riuscite a superare la crisi e hanno potuto tornare ad occupare la propria posizione nel calendario degli eventi.

In generale, quindi, il Polo Fiere si è animato con il ritorno dei soli eventi maggiori, realizzati da partner storici, mentre il settore fieristico ha continuato a risentire di una generalizzata incertezza e fluidità. La comunicazione ha risposto in modo elastico e immediato ai mutamenti del calendario, adattandosi alle diverse esigenze emerse di volta in volta. Centrale nell'attività è stata la promozione su tutti i canali (stampa, media, social, etc..) della ripresa di quelle attività che sono tornate al Polo Fiere, sia organizzate in prima persona da Lucca Crea (come Lucca Collezionando), che dai partner della società (quali Tattoo Expo, Miac e SdE - Salone dell'Edilizia).

Dall'altra parte si è colta l'opportunità per informare gli stekholders (già clienti o possibili) delle potenzialità della struttura, pienamente a norma per ospitare piccoli e medi eventi fieristici e concorsuali. Si è quindi operato mettendo in luce la versatilità della struttura e dell'organizzazione, allo scopo di attrarre l'attenzione di nuovi partner di livello regionale e nazionale, in vista anche di un prospettato rilancio delle attività fieristiche e di una futura piena ripresa nel corso del 2023. Anche in quest'ottica, si è dato particolare risalto sulla stampa, sui media e sui social, al ritorno del Festival Lucca Comics & Games, che, per il secondo anno ha visto dislocare proprio al Polo Fiere, la Japan Town, una delle principali anime del festival, che ha permesso ad un più ampio pubblico di conoscere la struttura fieristica lucchese.

Il Miac di ottobre 2022

3. LE MANIFESTAZIONI DI LUCCA CREA

Verdemura 2022, l'incontro con il presentatore Marco Pardini

3. LE MANIFESTAZIONI DI LUCCA CREA

Lucca Crea, oltre Lucca Comics & Games, organizza una serie di manifestazioni in spazi propri, come il Polo Fiere, e in altre sedi come le Mura urbane di Lucca. Al Polo ai primi di aprile si è svolta **Lucca Collezionando**, il festival vintage pop ideale per completare la propria collezione, trovare le ultime uscite editoriali e incontrare i propri artisti preferiti. Le Mura urbane della città si trasformano in uno spazio espositivo unico al mondo, capace di sposare un monumento storico con il verde e l'ambiente, tramite **VerdeMura** e **Murabilia**, due tra le più importanti manifestazioni italiane dedicate a fiori, piante e giardinaggio, luogo di incontro irrinunciabile per tutti gli appassionati del settore. Questi eventi generano una conseguente ricaduta economica sul territorio grazie ai flussi di spesa per l'acquisto di beni, servizi e forniture per la realizzazione delle manifestazioni da una parte e le spese sostenute dai partecipanti e dagli espositori dall'altra, oltre all'occupazione delle attività ricettive, data dall'ampio flusso di pubblico proveniente da fuori regione.

3.1. LA LUCCA CREA WEEK

Il 2022 ha segnato un'importante novità nella proposta eventistica di Lucca Crea: la Lucca Crea Week. La Lucca Crea Week ha visto le due manifestazioni primaverili organizzate dalla Società, Verdemura e Collezionando, unite in un'unica settimana, promossa come evento-contenitore complessivo con ovvi vantaggi di visibilità e costruzione identitaria, sia delle due manifestazioni singolarmente che del brand autonomo "Lucca Crea", sempre più associato ad esperienze fieristiche di qualità. L'esperimento ha goduto di grande successo, e sarà replicato anche nel 2023.

3.2. VERDEMURA

VerdeMura, la mostra mercato del giardinaggio e del vivere all'aria aperta, ha inaugurato la primavera lucchese il 1°, 2 e 3 aprile 2022, prima fra i fe-

stival del giardinaggio italiani a godere della fine delle restrizioni sanitarie del biennio 2020-2021. Con 162 espositori la manifestazione si è tenuta per la prima volta nella stessa localizzazione di Murabilia, ossia baluardi San Regolo e Libertà e nell'Orto Botanico di Lucca: una scelta dettata dal desiderio di valorizzare anche nella formula primaverile il rapporto con il giardino scientifico lucchese, splendido in questo periodo per la fioritura delle camelie e delle altre piante della primavera. Ma la vera novità del 2022 è stata l'abbinamento con Collezionando, il festival vintage-pop primaverile organizzato al Polo Fiere da Lucca Crea dedicato al fumetto ed allo slow entertainment: un unico biglietto per visitare le due manifestazioni, nella prima edizione della Lucca Crea Week. Per celebrare questo gemellaggio al centro del baluardo San Regolo l'allestimento verde "Le rose di Versailles" ha ricordato i 50 anni di Lady Oscar, famoso manga e anime (il cui titolo originale è proprio Le Rose di Versailles). Un'altra esposizione è stata dedicata a 70 esemplari di viola, fra cui nuovissime ibridazioni di panse (Viola × wittrockiana), una pianta intramontabile che concede lunghissime fioriture anche nei periodi freddi. Una grande mostra di fiori recisi delle varietà storiche di Camellia japonica presenti nei parchi delle antiche ville lucchesi ha animato il sotterraneo del baluardo San Regolo.

I tre giorni di VerdeMura hanno visto oltre 20 eventi fra cui le visite guidate all'Orto botanico, gli appuntamenti per grandi e bambini dedicati al progetto In-Habit, al rapporto uomo animale e al progetto omonimo che vede Lucca Crea partner del Comune di Lucca per la progettazione di spazi dedicati agli animali d'affezione e ai loro amici umani nell'ambito degli spazi verdi urbani. Marco Pardin,i etnobotanico e conoscitore delle piante e della tradizioni locali ad esse legate, ha intrattenuto il suo vasto pubblico in un incontro affollatissimo. Molto apprezzati e seguiti i laboratori proposti dagli youtuber Fabio Chessa sulle aracee, "un angolo di giungla dentro casa", e da Francesco Diliddo sulle fioriere per balconi. Le Mura di Lucca con la loro flora e fauna urbana sono inoltre state meta delle visite guidate di tre studiosi e guide d'eccezione: Arianna Chines, Angela Giannotti e Maurizio Antonetti.

Fra le novità editoriali Tiziano Fratus ha raccontato il suo "Alberi Monumentali d'Italia" mentre l'agronoma Marina Gandolfo ha spiegato l'importanza della valutazione di stabilità dei giganti verdi.

VerdeMura inoltre è stata preceduta da ben tre webinar di avvicinamento: il 3 marzo Mario Mariani e Matteo Boccardo di Central Park con "Come ricreare la magia nei giardini d'inverno"; il 12 marzo

Filippo Petrucci di Evoplant con "Araceae, dalla giungla a casa nostra, tutti i consigli necessari", e il 24 marzo Andrea Corneo, presidente della Società Italiana della Camelia, sulla collezione di Villa Anelli sul Lago Maggiore.

.

3.3. LUCCA COLLEZIONANDO

Il poster di Lucca Collezionando 2022 ad opera di Werther Dell'Edera

L'edizione 2022 di Lucca Collezionando, evento cancellato nel 2020 e nel 2021 a causa della pandemia, ha rappresentato la vera e propria ripartenza primaverile ed il simbolico gemellaggio con la manifestazione di giardinaggio Verdemura ne ha rafforzato il significato. L'obiettivo rimane invariato: fornire agli appassionati di fumetto un'esperienza meno frenetica, più selettiva e più approfondita. La pausa di due anni ha permesso di riorganizzare la manifestazione allargandola ad una proposta più ampia, inclusiva anche del mondo degli anime e dei manga, ma sempre **favorendo una lettura dal marcato aspetto culturale**. Un evento pensato per mettere in relazione passato con presente deve costantemente aggiustare la sua traiettoria, ed in questo senso il manifesto di **Werther Dell'Edera**, già vincitore agli Eisner Awards e ai Lucca Comics Awards, riesce ad interpretare perfettamente le atmosfere dei fumetti "anni sessanta" e i colori pieni di Jack Kirby, fornendo, grazie alla presenza di una pilota e di un robot gigante, quel tratto d'unione con il Sol Levante fortemente desiderato. Vengono celebrati i 50 anni di due titoli che hanno conquistato fan in tutto il mondo, **Lady Oscar** della disegnatrice Riyoko Ikeda e **Devilman**, capolavoro horror di Go Nagai. Il fenomeno "manga" viene analiz-

zato attraverso una mostra-indagine che mette a raffronto Devilman e **Berserk**, il manga cult del recentemente scomparso Kentaro Miura, e due panel arricchiti dalla presenza di ospiti importanti quali **Alfredo Castelli**, **Roberto Recchioni** e **Andrea Baricordi**, che cercano simpaticamente, ma con precisione scientifica, di stabilire di chi sia "la colpa"e quale la motivazione reale dell'invasione dell'occidente da parte dei manga. Viene inaugurata una sezione che da ora in poi si occuperà della satira e delle strisce umoristiche, e come primo impegno viene festeggiato il ritorno di **Andy Capp,** lo scorrettissimo e scomodissimo personaggio di Reg Smythe, letto e commentato dal curatore Alessandro Bottero.

La Cerimonia del Calco delle Mani del Maestro Paolo Eleuteri Serpieri

Viene festeggiato, grazie alla collaborazione con Piero Alligo e l'Editore Scarabeo, attraverso una piccola, ma bellissima personale di tavole originali, **Paolo Eleuteri Serpieri**, al quale viene preso il calco delle mani per la Walk of Fame di Lucca Comics & Games. Presente come negli anni precedenti, una sezione della manifestazione dedicata totalmente alle tavole originali, dove ogni collezionista può, se lo desidera, portare a casa un pezzo di storia del fumetto. Un meraviglioso panel ha messo a confronto l'erotismo prorompente di Druuna e la simpatia tagliente, femminile e affabulatrice di Lucrezia, grazie alla presenza dell'autrice **Silvia Ziche**, proprio a Lucca in quei giorni a teatro per la prima nazionale del tour "Lucrezia Forever", per il ciclo del Graphic Novel Theatre di Lucca Comics & Games. Nasce anche, in modo più definito l'**Area Collectable**, con edizioni a tiratura limitata di figures e statue provenienti dal Giappone. La prova di questo crocevia tra collezionismo di fumetti cosiddetti "occidentali" e mondo orientale lo sancisce il fantastico spin-off, con pezzi inediti, fumetti e collectable, della grande esposizione **Manga Heroes,** tenuta a Milano dal 9 Ottobre a 2 Gennaio 2022 organizzata da J-Pop Manga e Comicon, impreziosita dalla collaborazione e dalla presenza del curatore **Fabrizio Modina**.

Uno sguardo alle sale giochi anni '80 con la presenza di Arcade Story, che ha portato i cabinati originali inaugurando una "Sala Giochi speciale" in cui grandi e piccoli si sono divertiti insieme, ha rinforzato l'appeal di un evento che si è presentato al pubblico con una veste ed una prospettiva totalmente rinnovate. La presenza di espositori (editori e negozi) è aumentata numericamente, così come il gradimento del pubblico.

3.4. MURABILIA

La 21esima edizione di Murabilia, mostra mercato del giardinaggio di qualità, è stata preceduta anche quest'anno da tre serate webinar "Orizzonte Murabilia", con tre protagonisti del mondo verde italiano: il maestro giardiniere Tv Carlo Pagani (28 luglio) che ha parlato di concimazione, l'agronomo Giovanni Poletti con gli "Alberi stirpe guerriera" (4 agosto) e uno più seguiti creatori di giardini, Maurizio Usai, (18 agosto) con i problemi della sostenibilità idrica in giardino.

La principale novità del 2022 - ispirata alla formula della 'sorella maggiore' Lucca Comics & Games - è stata la mostra di composizioni floreali in carta di Giusy Ferrari Cielo, organizzata nel complesso di San Micheletto a ingresso libero. Si è trattato di una vera e propria anteprima di Murabilia, aperta dal 27 agosto ad ingresso libero per tutti, che ha ricreato nella Sala dell'affresco l'opulenza di diverse mise en place di lusso, rese uniche dalla presenza di monumentali e raffinatissime composizioni floreali di carta, tanto scenografiche quanto mimetiche, indistinguibili se non a un occhio molto attento dai veri fiori freschi.

Murabilia, inaugurata il 2 settembre, si è caratterizzata per un totale di 190 espositori. Dieci le mostre ed esposizioni tematiche. Sul baluardo San Regolo l'allestimento effimero di piante variegate di Mario Mariani e Matteo Boccardo del vivaio-studio Central Park. Nel sotterraneo del baluardo San Regolo la grande mostra pomologica a cura di Mauro Carboni. Nell'Orto botanico "Botalia", mostra di pittura botanica con le opere di Angelo Speziale, "Passione variegata", le orchidee giapponesi a

cura dell'Associazione Dendrobium & Fuukiran, "Un mondo di orchidee" con specie botaniche, ibridi naturali e artificiali dalle collezioni italiane; nella serra lunga "Habitat – Scenari urbani tropicali" esposizione di aracee ed altre piante tropicali dal fogliame lussureggiante a cura di Filippo Petrucci, Fabio Chessa, Lorenzo Antonini, e gli "Ortuli dell'agrobiodiversità", con varietà orticole lucchesi a rischio di erosione genetica dal repertorio regionale toscano. Sul baluardo Libertà le esposizioni sono state due: "Sorprendenti Heuchera", la collezione de 'Il Peccato Vegetale' e i "Teucrium" di Centroflora, di Marco Greggi.

Gli eventi di Murabilia 2022 ammontano a oltre quaranta. Le novità editoriali Monumenti viventi – Alla scoperta degli alberi monumentali di Parma e provincia di Mauro Carboni; L'orto del granduca. Botanica e agronomia nella Toscana di Cosimo III de' Medici, di Daniele Angelotti; Un Orto prezioso – l'Orto botanico di Lucca nel bicentenario della fondazione a cura di Paolo Emilio Tomei; Alberi straordinari d'Italia con Sergio Guidi. Gli incontri hanno riguardato un'ampia gamma di interessi settoriali, come quelli dedicati alla progettazione di giardini o alle piante, con la paesaggista Silvia Ghirelli, Riccardo Cucchiani, Stefano Pedrazzani e Andrea Arrighi Bertolani; e ancora le rose dei Calvino, con la giornalista e docente Franca Gambini, le aloe con Sergio Cumitini, le camelie con Andrea Corneo, l'acclimatazione delle piante tropicali con Luca Recchiuti, le piante variegate con Mario Mariani, le orchidee giapponesi con Riccardo Senesi, le potature degli alberi con Stefano Lorenzi, le euforbie con Simone Caratozzolo, le erbe lucchesi con Marco Pardini, le aracee con Fabio Chessa, i bulbi mediterranei con Davide Pacifico.

Molto spazio e grande partecipazione hanno avuto le iniziative del settore Young Gardening, con l'aula di erbologia e classi magiche a cura di Fanta Universe, il laboratorio di Artebambini con gli "Insetti Artisticamente Modificati", i "libri acquerellati" e "La sempreverde flora futurista". E poi il magico mondo degli insetti con le blatte fischianti di Michele Ratti, le piante carnivore di Vincenzo Castellaneta e quelle dell'Orto Botanico.

Quattro le visite guidate con guide specializzate all'Orto Botanico di Lucca, cinque i workshop fra cui quelli di disegno botanico con Angelo Speziale, sulle composizioni floreali con la giornalista e creatrice di giardini Elisabetta Pozzetti e sulle fioriere in balcone del blogger Francesco Diliddo.

Successo per la collaborazione con l'Ordine degli Architetti della provincia di Lucca per le due conversazioni sul progetto del giardino condotti da Debora Agostini con Maria Chiara Pozzana ed Emanuela Morelli. Gli altri talk hanno riguardato la ricerca sulle essenze vegetali più adatte ad assorbire le polveri sottili del progetto della Piana di Lucca 'Veg-Pm10', l'agricoltura al femminile con Deborah Piovan, Amedeo Alpi (vicepresidente dell'Accademia dei Georgofili) e Francesca Fazzi, i 35 anni di Adipa - Associazione per la diffusione delle piante fra amatori, l'intervista di Mario Mariani al collega francese Dino Pellizzaro.

Gli ospiti più importanti dell'edizione sono stati Marco Cedeño Fonseca dell'Università della Costa Rica, che ha raccontato le scoperte di sei anni di ricerche in foresta sul genere Monstera, e i protagonisti del premio VerdeMente: Dino Pellizzaro, uno dei vivaisti francesi più famosi per l'acclimatazione di piante esotiche in area mediterranea, e l'architetto Paolo Pejrone, fondatore della disciplina paesaggistica in Italia. Murabilia '22 si è chiusa con un appassionante talk fra fantasia e botanica dedicato alle "Piante di luce e oscurità da J.R.R. Tolkien al mondo reale" con Wu Ming 4, Alessandra Sani curatrice dell'Orto botanico, ed Emanuele Vietina Direttore Generale di Lucca Crea.

Il pubblico di Murabilia 2022

4. LUCCA COMICS & GAMES 2022

L'illustrazione di Ted Nasmith

4. LUCCA COMICS & GAMES 2022

La Premiere e il Red Carpet di One Piece Film: Red al cinema Astra, con Goro Taniguchi, Masayuki Sato, Hiroaki Shibata e Tomoya Yoshida

LUCCA COMICS & GAMES 4.1. LA PROGRAMMAZIONE

La mostra "Atari 50 - Storia dell'azienda che ha inventato i videogame"

4.1. LA PROGRAMMAZIONE

LE MOSTRE

L'apparato espositivo di Lucca Comics & Games 2022 ha cercato, come in ogni edizione, di trovare il miglior equilibrio fra qualità e diversità della proposta. Il plauso generalizzato testimonia di un obiettivo raggiunto.

TED NASMITH - LA NATURA DEL MITO

Autore del poster di Lucca Comics & Games 2022, fra i massimi esponenti dell'arte fantasy, il canadese Ted Nasmith è protagonista di una grande mostra il cui piatto forte sono le ormai classiche illustrazioni dedicate all'universo tolkieniano, affrontato con una peculiare sensibilità paesaggistica. Inoltre, illustrazioni realizzate per la saga di George R. R. Martin Cronache del ghiaccio e del fuoco e altre meraviglie.

CHRIS RIDDELL - SCHIZZI, SCARABOCCHI E MERAVIGLIE

Autore di oltre un centinaio di libri, nominato Waterstones Children's Laureate e Ufficiale dell'Ordine dell'Impero Britannico in riconoscimento del suo lavoro di illustrazione e beneficenza, vincitore di numerosi premi, Chris Riddell è protagonista di un'esposizione che celebra la sua straordinaria carriera di illustratore e autore. In mostra oltre un centinaio di opere: dai lavori iconici come Ottoline e Agata De Gotici, ai grandi classici come Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie.

MIRKA ANDOLFO - EROINE DI CARTA

Mirka Andolfo è la nuova star del fumetto italiano. Disegnatrice e autrice completa, si è imposta in modo folgorante a partire da Sacro/Profano (2013), caratterizzato da un erotismo gioioso, sorretto da un tratto morbido e sensuale. È il segno distintivo del suo stile, che dopo svariate collaborazioni italiane e internazionali, la riporta alla ribalta col grande successo di Sweet Paprika.

ATSUSHI OHKUBO - ANIMA DI FUOCO

Realizzata con la collaborazione di Panini, la mostra illustrerà, attraverso una ricca selezione di tavole originali delle sue opere più celebri, l'incredibile lavoro di world building che ha reso celebre questo mangaka. Dalla caccia alle anime della Death City di Soul Eater e del suo spin-off Soul Eater Not!, ai pompieri pirocinetici di Fire Force.

ALEX RANDOLPH, REGISTA DI GIOCHI

Alex Randolph (1922 - 2004) è stato il decano dei game designer moderni. Affascinato dai giochi da tavolo, che creava nel tempo libero quando ancora non esisteva un solido mercato in cui proporli, comincia la carriera di designer professionista a partire dagli anni '70, creando classici come Twixt, Inkognito e vincendo con Sagaland uno dei primi Spiel des Jahres, il premio tedesco al "Gioco dell'anno" che è fin dal suo concepimento l'indiscutibile punto di riferimento per l'intero settore.

GIACOMO NANNI, UN ALTRO SGUARDO SUL MONDO

Giacomo Nanni è uno dei fumettisti italiani più raffinati e profondi. Con Atto di Dio (2018) ha prodotto uno dei migliori libri italiani degli ultimi anni, una riflessione, laica e religiosa insieme, sull'universo come portatore di un mistero radicale e sul ruolo dell'uomo al suo interno. Col successivo Tutto è vero (2021) approfondisce il suo sguardo esterno su un'umanità confusa e sbandata, alle prese con le moderne paure del terrorismo e dello scontro fra civiltà.

POPSALANI, 160 ANNI DI LIBRI, CULTURA E FANTASIA

L'esposizione ripercorre la storia della casa editrice fondata da Adriano Salani nel 1862, attraverso i disegni originali realizzati per i volumi della casa editrice dai più importanti illustratori italiani e internazionali. Attraversando il Novecento e arrivando ai nostri giorni, la mostra esalterà il lato "pop" della produzione Salani, concentrandosi su immagini e pubblicazioni inscindibilmente connesse alla storia visiva della contemporaneità.

MANGA: LOVE & OTHER STORIES

Il legame d'amore espresso dalla forma d'arte del manga è ciò che la mostra promuove e intende trasmettere, attraverso le splendide narrazioni di grandi maestri del Sol Levante quali Ryoko Ikeda,

Keiko Takemiya, Nagabe, Kabi Nagata, Waka Hirako, Keigo Shinzo, Aki Irie, Kaori Tsurutani e di un nuovo e già affermatissimo mangaka europeo come Tony Valente.

CASTELLI & FRIENDS

A quarant'anni dalla nascita del suo personaggio più famoso, Martin Mystère, la mostra è l'occasione di fare il punto sulla carriera straordinaria di Alfredo Castelli, un gigante del fumetto italiano. Da Gli Aristocratici a L'Omino Bufo, da Zio Boris alle innumerevoli collaborazioni con le più varie riviste, dalla sua attività di storico del fumetto al suo status di "espertone" globale e enciclopedico, la mostra ha esplorato tutti gli aspetti delle multiformi attività del "Buon Vecchio Zio Alfredo".

CORRADO ROI: DIABOLIK, CHI SEI?

Col suo stile suggestivo e sfumato, Corrado Roi è uno dei grandi nomi del fumetto italiano. Nel volume edito da Lo Scarabeo Diabolik, chi sei?, Roi reinterpreta da par suo il "re del terrore". La mostra è stata l'occasione per ammirare, finalmente dal vivo, alcune sue splendide tavole, vere e proprie "poesie d'inchiostro".

ATARI 50

Fondata da Nolan Bushnell e Ted Dabney nel 1972, Atari è stata la prima grande azienda di videogiochi, creando di fatto l'intera industria videoludica con il mitico Pong, simulazione di tennis con due barrette mobili che si rilanciano una pallina. Americanissima nonostante il nome giapponese (che deriva da un termine usato nel gioco del Go), Atari ha proseguito la sua traiettoria tra alti e bassi, in ogni caso lasciando un segno indelebile nella storia dei videogiochi.

JOHN BLANCHE

Con il suo stile inconfondibile, caratterizzato da un fitto tratteggio e da colori terragni usati con una sensibilità quasi monocroma, il britannico John Blanche, nato a Nottingham nel 1948, ha caratterizzato almeno un quarantennio di illustrazione fantasy, soprattutto quella legata a Warhammer, il pluriuniverso ludico creato da Games Workshop, azienda di cui è stato a lungo portabandiera.

MULTIVERSE OF METAVERSES

La mostra ha voluto rappresentare, in un'esperienza immersiva e interattiva, una performance live ed effimera che fosse formativa e divulgativa per un pubblico di ogni età e competenza, chiamato a confrontarsi sempre più spesso con la contrapposizione tra fisico e virtuale, analogico e digitale, esaltazione fideistica delle nuove opportunità e paura che esse si rivelino invece una minaccia ai limiti della distopia.

COMICS

Comics. La "chiesa" del mondo comics è tornata al centro del grande "villaggio" di Lucca Comics & Games, nell'anno della vera ripartenza: la manifestazione si è riconfermata come l'appuntamento principale dell'editoria a fumetti: tutte le maggiori case editrici hanno atteso questo appuntamento per presentare in anteprima i nuovi volumi e le nuove produzioni.

Roberto Saviano e la Direttrice de La Nazione Agnese Pini al Teatro del Giglio

Nei cinque giorni, la città di Lucca è tornata a essere il palcoscenico per celebrare il mondo del fumetto in tutte le sue forme e i suoi protagonisti, sia dell'editoria mainstream sia delle autoproduzioni e del fumetto indipendente. I padiglioni sono tornati ad animare le piazze del centro e dell'area ovest, mentre un ricchissimo calendario di incontri, showcase, firmacopie ha permesso al pubblico di entrare in contatto con gli autori ancora una volta dal vivo.

HIGHLIGHTS

L'edizione 2022 si aperta all'insegna dei grandi eventi: l'anteprima mondiale della serie animata di "Dragonero - I Paladini" (una produzione Bonelli Entertainment, Rai Kids e NexusTv) e il 60esimo

La parola Light, nel poster di Paolo Barbieri,

"compleanno" di Spider-Man (celebrato con un panel con gli autori John Romita JR, C.B. Cebulski, Sara Pichelli, Giuseppe Camuncoli), entrambi al Teatro del Giglio, che hanno registrato il tutto esaurito. Anche Roberto Saviano ha scelto il teatro cittadino per presentare il nuovo volume della collana a fumetti "Le storie della paranza. La memoria delle ossa" insieme a Tito Faraci (sceneggiatore della serie) e Tanino Liberatore (copertinista e character designer). Connessioni e collaborazioni interculturali per scoprire nuove realtà e proiettare il mondo di Lucca Comics & Games verso nuovi confini e nuove sfide: quest'anno, il festival ha ospitato una delegazione istituzionale da Taiwan (presente con uno stand della casa editrice Dala Publishing e due autori) e ha collaborato con l'Ambasciata d'Argentina in Italia.

Nel cuore della città, circa 70 editori italiani e internazionali hanno attirato decine di migliaia di visitatori ogni giorno. Il fumetto è stato protagonista assoluto nei padiglioni multimarca Napoleone, Passaglia, Giglio e San Giovanni, oltre ai padiglioni dedicati alle fumetterie in corso Garibaldi, alle tavole originali nella Chiesa dei Servi e alla Self Area nel chiostro dell'Agorà.

Ma il mondo comics si è sviluppato ed espanso anche grazie ai grandi padiglioni monotematici con gli editori principali: Sergio Bonelli Editore in piazza Antelminelli; in piazza San Martino il padiglione Edizioni BD-JPop Manga ha richiamato una folla paziente e variopinta che ha potuto ammirare anche un vero bosco di betulle; in piazzale Vittorio Emanuele, il baluardo Santa Maria è stato il quartier generale di Star Comics; la ex Cavallerizza napoleonica ha ospitato Panini, che ha scelto la prestigiosa location per potare a Lucca tutti i suoi universi: Disney, Planet Manga, Marvel/DC, e le immancabili figurine, diventando per 5 giorni il centro del mondo degli appassionati di Topolino, Spider-Man, Batman e degli eroi dei manga.

Non sono mancate le rappresentanze delle Forze Armate, sia con una presenza fisica sia con eventi dedicati alle loro graphic novel (dedicate a storie e personaggi "in divisa"), che hanno il pregio di avvicinarle ai giovani e alla cultura pop grazie al linguaggio fumettistico..

OSPITI COMICS

Dopo due anni di assenza a causa delle restrizioni sui voli internazionali, l 2022 è stato l'anno del

grande ritorno dei sensei, i maestri giapponesi che attirano da sempre la passione di migliaia di visitatori e che trovano a Lucca Comics & Games il palcoscenico ideale per incontrare i propri fan. Il mondo del manga è stato uno dei protagonisti in fiera attraverso **Atsushi Ohkubo** (in collaborazione con Planet Manga), **Nagabe** (JPop), **Norihiro Yagi** (Star Comics).

Dopo due anni, Lucca Comics & Games ha accolto ospiti internazionali del calibro di **Chris Riddell**, protagonista di una mostra a Palazzo Ducale, o **Chris Ware** acclamato dal pubblico della fiera che, in pochi minuti, ha esaurito tutti i posti disponibili per i suoi firmacopie. **Milo Manara**, **Alfredo Castelli** e **Alvaro Zerboni** sono stati alcuni dei pilastri del fumetto italiano celebrati durante la fiera con eventi dedicati molto partecipati. **Zerocalcare**, **Gipi** e **Manuele Fior** hanno presentato a Lucca i loro nuovi lavori mentre, a distanza di 15 anni dalla prima edizione, **Paco Roca** ha portato a Lucca il suo bestseller "Rughe" in una ristampa da collezione. **Leo Ortolani** ha presentato in anteprima nazionale l'art book dedicato a tutte le "sue" muse che lo hanno ispirato durante la sua carriera. Oltre al grande evento al Teatro del Giglio, i 60 anni di Spider Man sono stati celebrati anche in un incontro tra insieme a uno dei suoi illustratori storici **John Romita Jr** e **CB Cebulski** - quest'ultimo inoltre è tornato operativo anche in Area Pro alla ricerca di nuovi talenti. **Denis Kitchen**, il più autorevole conoscitore dell'opera di Will Eisner, è stato tra i protagonisti della donazione da parte di Lucca Crea dell'autoritratto del maestro alle Gallerie degli Uffizi, rappresentato dal suo direttore **Eike Schmidt**, per il progetto "Fumetti nei Musei" in collaborazione con il Ministero della Cultura, e a un panel proprio sull'opera di Will Eisner.

Werther Dell'Edera era a Lucca nella duplice veste di giurato dei Lucca Comics Awards ma anche come protagonista di collaborazioni di successo (per esempio la sua con James Tynion IV - anch'egli ospite a Lucca - per "Something Is Killing the Children", ha fruttato un Eisner Award come "miglior serie regolare"). I due autori si sono raccontati sul palco insieme a **Roberto Recchioni**. Il comico e conduttore tv **Valerio Lundini**, invece, ha partecipato a Lucca Comics & Games in qualità di scrittore, presentando in anteprima nazionale il suo ultimo libro "Foto mosse di famiglie immobili".

EVENTI COMICS

5 giorni, **93 eventi**, quasi **10.000 partecipanti**. Sono questi gli eclatanti numeri del settore fumetto

dell'edizione 2022, che traducono in cifre il calendario di appuntamenti della manifestazione. Agli incontri hanno partecipato gli appassionati di diverse generazioni, che hanno avuto l'occasione di vedere da vicino i big del fumetto e gli autori emergenti, e di scoprire le ultime novità editoriali. Quest'anno, **l'erotismo** è stato il fil rouge di un ciclo di panel, che hanno permesso di esplorare i diversi punti di vista sull'eros attraverso le penne e le matite più raffinate. Spazio anche alle **arti** raccontate attraverso il linguaggio fumettistico, con gli incontri dedicati a quegli ospiti che si sono cimentati con i maestri del passato e con l'influsso e la citazione delle arti considerate "maggiori" sulla loro nona consorella. E poi, uno sguardo sulle nuove **connessioni tra Oriente e Occidente** in chiave manga grazie a due autori occidentali che pubblicano in Giappone, **Kenny Ruíz** e **Tony Valente**. Alla domanda "come si sopravvive ai 30 anni" hanno risposto in modo corale **Fumettibrutti**, **il Baffo** e **Quasirosso** mentre **Marco Rizzo** è stato il perfetto padrone di casa per il panel con **C.B. Cebulski** e **John Romita Jr** dedicato alla storia di Spider-Man e anche al suo futuro prossimo. A Lucca Comics & Games si è tornato a parlare dei Cavalieri dello Zodiaco grazie al lavoro di **Arnaud Dollen** e **Jérôme Alquié**: i due autori francesi hanno raccontato il nuovo corso di una delle saghe che ha appassionato molte generazioni. Diego Armando Maradona, il "Pibe de oro", è diventato un fumetto grazie alla matita di **Miguel Rep Repiso**, arrivato a Lucca in collaborazione con l'Ambasciata d'Argentina in Italia, ed è stato celebrato proprio nel giorno del suo compleanno (30 ottobre). In questa edizione è stato esplorato anche il mondo del **webcomics** in diversi panel; è tornato anche il ciclo Comics & Science, con tre incontri dedicati alla scienza declinata nel linguaggio fumettistico. **Atsushi Ohkubo**, **Nagabe**, **Chris Riddell**, **Marcello Quintanilha**, l'emergente **Rachele Aragno**, **Lee Bermejo** e **Sio** sono solo alcuni dei protagonisti degli **showcase** nei quali hanno disegnato dal vivo. Con uno stand e un incontro assieme a Panini, i rappresentanti della Regione Basilicata, partner della manifestazione, hanno raccontato come il fumetto possa parlare in modo trasversale dei valori, del patrimonio e della cultura di un territorio.

IL PALAZZO DELLE DEDICHE

Nuova location per il Palazzo delle Dediche, che è stato confermato anche quest'anno dopo l'esperienza più che positiva dell'edizione 2021. La ex Caffetteria di Palazzo Ducale ha aperto le sue porte per permettere al pubblico di Lucca Comics & Games di incontrare i propri autori per una dedica o uno sketch sui volumi preferiti. Barbascura, Fumettibrutti, Gary Frank, Gipi, Leo Ortolani, Milo Manara,

i Paguri, Pera Toons, Chris Riddell, Paco Roca, Simple & Madama, Chris Ware e Zerocalcare solo per citare alcuni dei protagonisti di questa edizione. Uno spazio nuovo, a due passi dal padiglione Napoleone, pensato e realizzato a misura di editori e di artisti, che ha fatto registrare il tutto esaurito per gli appuntamenti in calendario. Durante i cinque giorni della manifestazione, quasi 6mila persone hanno partecipato alle 80 sessioni di dediche, utilizzando il sistema di prenotazione gratuita su Eventbrite.

AREA PRO

Nel 2022 è stato confermato l'assetto dell'Area Pro, sviluppato nell'edizione 2021 e che ha permesso di proseguire l'attività durante la pandemia: la preselezione online dei candidati prima della fiera anche quest'anno ha facilitato le opportunità di incontro di lavoro per tutte le professioni della Nona Arte. I maggiori editori italiani hanno incontrato le future nuove leve del fumetto nelle sale della nuova sede di Palazzo Arnolfini, in sessioni di portfolio review. Negli spazi dell'Area Pro, inoltre, si sono svolti anche incontri B2B tra editori, con lo scopo di esplorare e facilitare nuove opportunità di business. Nei cinque giorni della fiera, 24 editori hanno partecipato a 51 sessioni di talent scouting. Sono state oltre 700 le candidature e quasi 300 le persone ammesse ai colloqui.

SELF AREA

La Self Area è stata ospitata, anche quest'anno, nei locali della Biblioteca Agorà. Sono stati 32 i protagonisti del fumetto indipendente che hanno partecipato a questa edizione insieme alla libreria Inuit di Bologna. L'allestimento degli spazi è stato più curato dal punto di vista grafico e progettato per valorizzare tutti gli editori presenti, novità molto apprezzata dal pubblico e dagli espositori. L'altra novità del 2022 è stata la dedica di questa edizione ad Andrea Paggiaro in arte Tuono Pettinato, autore che ha mosso i primi passi proprio dalla Self Area di Lucca e scomparso nel 2021. Grazie al contributo e alla presenza della fondazione a lui dedicata, sono state organizzate diverse attività e incontri durante la fiera - per esempio gli incontri coi Super Amici di Tuono, che è stato ricordato anche dalla mostra, excursus monografico sulla sua carriera, allestita in nella sala principale del complesso dell'Agorà.

TAVOLE ORIGINALI

L'area dedicata alle tavole originali - ovvero "la galleria delle gallerie" - si trova in uno degli spazi più

prestigiosi ed eleganti della manifestazione, la Chiesa dei Servi nell'omonima piazza. In quella sontuosa sede, nel 2022 si è celebrata l'arte e il mondo del fumetto nella sua forma più preziosa, quella del disegno originale da collezione. Un luogo che ha richiamato anche quest'anno collezionisti e appassionati da tutto il mondo che, proprio qui, hanno trovato capolavori rari e pezzi inestimabili firmati dai maestri della nona arte. In questa edizione, la Chiesa dei Servi ha ospitato anche una mostra dedicata a Corrado Roi e alla riedizione del mitico n. 6 di Diabolik, in onore del 60° anniversario del "re del terrore" allestita con le tavole più belle e iconiche riviste dalla mano di un maestro come Roi. Una mostra apprezzatissima, in una cornice splendida, nel cui contesto non sono mancati anche gli artisti della Comics Artists Area, che hanno performato ed esposto direttamente le loro produzioni grazie alla Comics Artist Area.

GRAPHIC NOVEL THEATRE

Nel 2022, è tornato in grande stile anche il Graphic Novel Theatre, il progetto ideato da Lucca Comics & Games che fonde e contamina teatro e fumetto. Sul palco del Teatro del Giglio è andato in scena Celestia di Manuele Fior, uno dei capolavori del raffinatissimo graphic novelist italiano, già vincitore in passato del Premio Gran Guinigi di Lucca e del Fauve d'Or di Angoulême. L'adattamento e la regia di Celestia sono stati affidati a Matteo Tarasco, premiato dal Presidente della Repubblica come miglior regista emergente nel 2006. Il debutto è avvenuto il 31 ottobre 2022, di fronte a una platea sold out. Il pubblico è stato incantato dalla pièce, che racconta, con la delicatezza mutuata dal tratto elegante di Fior, la storia di due ragazzi in fuga da loro stessi e dalle proprie paure, alla ricerca del proprio ruolo in un'epoca attraversata da grandi sconvolgimenti, nello scenario di in una Venezia misteriosa e inedita. Un'opera visionaria, quella di Fior, che ha il pregio di stimolare nello spettatore una profonda riflessione sulla società attuale.

Il successo dell'edizione 2022 del Graphic Novel Theatre si è manifestato nel modo più caro e consono alla gente di teatro: gli applausi scroscianti del pubblico che hanno richiamato alla ribalta per ben tre volte il cast, assieme al regista Tarasco e allo stesso Fior.

GAMES

AREA PERFORMANCE

sono state battute all'asta 87 opere (tra cui la God Box di Heroquest battuta al prezzo record di 5.600 euro), totale raccolto circa 50.000 euro; in area sono transitati circa 76 artisti; grandissimo afflusso con Amano, mentre Riddell e Grungel sono passati più inosservati anche se in tantissimi hanno chiesto di loro.

LUDOTECA CARDUCCI

la Ludoteca Games, una delle pietre angolari del padiglione, ritorna a pieno regime; 10 Associazioni coinvolte, 59 Volontari che si sono alternati ai tavoli nei 5 giorni tra Ludoteca, Area Demo e Gioco Inedito, 270 Giochi da tavolo diversi proposti al pubblico del Games, 36 Giochi novità del 2022, 569 prestiti totali sui 5 giorni, 136 titoli diversi effettivamente giocati almeno una volta, 31 uscite dello stesso gioco (Cascadia, nuovo record), 24 uscite per Le Cronache di Avel, vincitore del premio del GdA, a pari merito con Azul e Cafè, 96 uscite totali dei 5 finalisti al GdA 2022, 8 Vincitori del GdA dei vari anni giocati. Circa 1.800 la stima di persone che si sono sedute a giocare nei 5 giorni.

SAZ PROTOTYPE REVIEW CORNER E GIOCA CON L'AUTORE

14 partecipanti al prototype review corner, 15 autori Saz al gioca con l'autore, 19 autori Saz presenti in fiera, 4 autori vincitori del premio inedito, 7 autori hanno partecipato a convegni e incontri

MINIATURE ISLAND

l'Area dedicata alla pittura di miniature ed al modellismo ritorna all'interno del Padiglione Carducci con spazi riprogettati ed ampliati, per dare agio alle molteplici attività che si svolgono al suo interno: esibizioni di pittura e area espositiva, area didattica di pittura, tavoli da gioco. La nuova collocazione ha prodotto risultati egregi: migliaia di appassionati si sono soffermati nelle aree espositive e davanti ai maestri pittori impegnati in live painting, circa 400 persone che si sono cimentate per la prima volta con la pittura di miniature grazie ai pittori residenti dell'area, ed altre 600 persone che hanno provato uno dei giochi di miniature in demo nei 5 giorni di Festival.

LUDOTECA RANDOLPH:

MOSTRA BLANCHE

SALA INGELLIS

SALA INGELLIS 2 (GAME SCIENCE RESEARCH CENTER + LIMES, EGIZIO, SCHRAPERS)

AREA IOGIOCO

AREE GAMES FUORI CARDUCCI

AREA TORNEI PINTURICCHIO

I GDR hanno coinvolto sulle 150 persone, i tornei di giochi da tavolo sulle 50, ma le serate almeno altre 200 quindi direi sulle 400 persone.

LC&G OLD SCHOOL RPG

Negli spazi del Castello di Porta San Donato, per i 5 giorni del Festival si sono alternati attività e tornei dedicate ai giochi di ruolo della "vecchia scuola", dove alle attività ludiche relative alle edizioni storiche d'antiquariato si sono affiancate quelle dedicate ai prodotti di nuova uscita ma ispirati allo stile dei giochi di ruolo "vintage"; oltre ai 7 tavoli per i tornei ed ai 2 tavoli per le dimostrazioni continuative, negli spazi della casermetta sono state ospitate anche altre attività di ingaggio verso il pubblico come "Riempi il Dungeon" ed un'esposizione dei più rari pezzi da collezione di Dungeons & Dragons. Nei cinque giorni si sono contati circa 10000 visitatori, 600 "Riempi il Dungeon" compilati, e più di 800 giocatori coinvolti tra dimostrazioni e tornei, per un totale di oltre 300 ore di gioco complessive (40 sessioni di 2 ore con 200 giocatori in sala Nano Rancoroso, 84 sessioni di 2 ore con 500 giocatori in sala Vecna, 21 sessioni di 3 ore con 105 giocatori al Torneo Old School). L'attività ha coinvolto Editori e Partner del Festival, che hanno messo a disposizione copie gioco e premi: Need Games, MS Edizioni, Tambù, Dungeoneer Games & Simulations, Serpentarium, Kaizoku Press, MPEdizioni, Mondiversi, Stratagemma.

CHAOS LEAGUE CHAMBER LARP

In collaborazione con Chaos League, sono stati utilizzati gli spazi della Succursale del Liceo Passaglia

per allestire un'area dedicata alla nuova frontiera del Gioco di Ruolo dal Vivo, il Chamber LARP, una novità assoluta per Lucca Comics & Games. Nei 5 giorni del Festival, hanno partecipato alle sessioni di gioco più di 800 persone, suddivise in oltre 140 sessioni, e per il 90% dei partecipanti si è trattato di una prima volta assoluta in un gioco di ruolo dal vivo. Con oltre 1000 ore di gioco totale, si è trattato del più grande evento di Chamber LARP al mondo!

OSPITI DI MANIFESTAZIONE:

John Blanche, Frank Mentzer, Stefan Pokorny, Carlos Grangel, Leo Colovini + Dario De Toffoli + Furio Honsell + Walter Obert + Gianluigi Pescolderung + Fabio Visintin + Andrea Angiolino (Celebrazioni Randolphiane), Helge Wilhelm Dahl + David Genchi + Moritz Krebs + Plastiboo + Ana Polanšćak (attività Hollow Press), Vera Gheno, Paolo Marini e Federico Poole (curatori del Museo Egizio), Immanuel Casto, Roberto Di Meglio, Dave Morris, Fabio Caressa, Jonathan Green, Darius Hinks, Timothy Hutchings, Andrea Lucca, Paolo Parente, Andrea Rossi, Emiliano Sciarra, Philipp Ulrich, Przemek Wojtkowiak.

VIDEOGAMES

INTRO

Sempre più grande e rilevante, animato dai maggiori player di settore, da **Playstation** a **Nintendo**, da **CD Project Red** a **Riot** - rendendo l'offerta più varia e completa che mai - il settore Videogame si lancia nel 2022 in una nuova sfida: primi tra tutte le grandi manifestazioni europee di settore, infatti, oltre alle novità editoriali e alle esperienze immersive, produce un ampio calendario di appuntamenti, panel, incontri culturali e divulgativi dedicati al mondo del videogame e al digitale.

Mentre il settore videogame si dislocava ancora una volta in tutto il centro storico, da Piazza Anfiteatro all'Auditorium San Romano, prendeva ulteriore centralità all'interno della cosiddetta "**Area Est**", che includeva Casa del Boia, via dei Bacchettoni, piazza San Francesco, Villa Bottini, e l'intero complesso di San Francesco, che a sua volta al suo interno ospitava la sala dedicata agli incontri di settore.

La presenza di vere rockstar del settore come i guest of honor **Nolan Bushnell**, padre di Atari, e **Yoshitaka Amano**, concept designer di numerosi capolavori videoludici, accompagnata da quella di **Eimear Noone** (autrice di 26 colonne sonore di film e videogames, tra cui World of Warcraft, e la prima donna a dirigere l'orchestra degli Academy Awards) e di oltre una ventina di celebri professionisti del settore appartenenti alle diverse case di produzione, ha poi completato il rinnovamento dell'offerta festivaliera, riscuotendo un enorme successo di pubblico, stampa e critica.

HIGHLIGHTS

Il settore videogioco, anche a causa delle dimensioni dei suoi player, e del forte afflusso di partecipanti, è da sempre delocalizzato all'interno dell'intero centro storico cittadino, e quest'anno è cresciuto ancora. Ai padiglioni in piazza San Francesco e in via dei Bacchettoni dedicati a spazi prettamente commerciali, infatti, si sono aggiunti tutti i principali player di settore nazionali e internazionali.

Sony Playstation ha creato un'incredibile installazione - tra le attrazioni più fotografate dell'intero festival - in Piazza Anfiteatro, mentre **Nintendo** è tornata ancora una volta in Piazza Bernardini con un affollatissimo stand dimostrativo e commerciale.

CD Project Red sceglie Lucca tra tutte le opzioni sulla piazza internazionale per celebrare in grande stile i suoi 20 anni di attività, occupando l'intera Villa Bottini con un ambizioso progetto artistico e interattivo che si è snodato tra gli interni della Villa (principalmente dedicato al suo *Cyberpunk2020* ed *Edgerunner*) e il giardino (con una serie di installazioni dedicate al mondo videoludico di *The Witcher*).

A questi si sono aggiunti decine di eventi a satellite della celebrazione, tra cui una 'caccia al tesoro', un 'community party' ed altro ancora.

Per aiutare i partecipanti a districarsi nella densa offerta, il publisher ha addirittura creato un sito web apposito.

Riot Games è tornata a Lucca Comics & Games in grande stile scegliendo ancora una volta come base operativa l'Ex Museo del Fumetto in un progetto che vede la propria community protagonista grazie ad

una serie di attività dedicate in primis ai fan. Tra queste l'unico store in Europa con merchandising ufficiale Riot Games, il coinvolgimento di cosplay ispirati ai personaggi di *League of Legends* e *Valorant*, un workshop di cosplaying e make-up sui più famosi personaggi Riot Games in collaborazione con M·A·C Cosmetics. Per celebrare la presenza a Lucca Comics & Games, Riot Games ha inoltre commissionato al comic book artist Giovanni Timpano, un artwork dedicato ai propri personaggi più iconici immersi all'interno della stessa Lucca.

Ubisoft è stata presente fisicamente a Casa del Boia con postazioni di gioco e una mostra dedicata al nuovo videogame, tutto *made in Italy, Mario+Rabbids: Sparks of Hope*.

Spazio anche a software house indipendenti come **Trinity Team Games**, che racconta il videogame dedicato alla cinematografia di Bud Spencer e Terence Hill con il fortunato titolo *Slaps and Beans*, così come ad altri progetti che esplorano il potenziale del videogioco come strumento di comunicazione territoriale e storica.

Ancora una volta, l'Auditorium San Romano si trasforma per il festival nella **eSports Cathedral** come sempre coordinata da ProGaming Italia, con un fitto programma dedicato a *Pokémon, League of Legends, Rocket League, Valorant*.

Lucca Comics & Games è stata inoltre scelta come tappa del tour europeo **Medion Erazer**, gamma di PC per il gaming. Entrando nel truck super tecnologico che ha sostato per 5 giorni fuori da Porta Sant'Anna, i giocatori hanno potuto cimentarsi in tornei organizzati con i titoli più importanti del momento.

L'offerta del festival è stata inoltre completata da diverse **mostre**:

- a San Franceschetto, la mostra inedita dedicata ai **50 anni di Atari**;
- la già citata mostra su ***Mario+Rabbids: Sparks of Hope*** presso Casa del Boia, fortemente voluta da Ubisoft;
- le mostre e gli spazi artistici dedicati a CD Project Red a Villa Bottini, così come a *League of Legends* e a *Valorant* presso l'ex-MUF.

OSPITI

Due guest of honor e decine di ospiti in rappresentanza di tutto il settore hanno affollato il festival, arricchendolo di contenuti inediti.

Il festival ha festeggiato i **50 anni di Atari** con la presenza del Guest of Honor **Nolan Bushnell**, fondatore della casa videoludica, e nominato da Newsweek come "uno dei 50 uomini che hanno cambiato l'America". Il creatore del primo coin-op su larga scala (Computer Space), nonché inventore del celeberrimo Pong, è stato celebrato anche tramite una

mostra inedita a San Franceschetto. All'interno della mostra alcuni dei più rari coin-op di Atari e molte altre chicche.

Altro importantissimo Guest of Honor, **Yoshitaka Amano**, illustratore e character designer giapponese, famoso sia per i film d'animazione come *Vampire Hunter D* sia per avere firmato logo e illustrazioni della premiata serie Final Fantasy. Amano Sensei, uno dei nomi più amati dell'intera industria, si è prestato a sessioni di firme, conferenze, e moltissimi incontri con la stampa.

Anche i publisher arricchiscono il parterre di ospiti del festival, portando nomi di indiscusso valore e attrattiva.

Ubisoft imbandisce una serie di pregiati appuntamenti con nomi come **Davide Soliani**, Creative Director di Ubisoft Milan e di *Mario+Rabbids: Sparks of Hope*, o come **Mauro Perini**, art director dello Studio, mentre **CD Project Red** porta una folta rappresentanza di membri dei suoi studi di sviluppo, e in particolare dei nomi che hanno lavorato a titoli transmediali come *Cyberpunk2077* ed *Edgerunners*: **Yoh Yoshinari** (Chief Character Designer), **Naoko Tsutsumi** (Animation Producer), **Saya Elder** (Producer & Creative supervisor), **Bartosz Sztybor** (Writer of Cyberpunk Edgerunners), **Martha Weiss** (Concept Artist), **Miles Tost** (Acting Lead Level Designer), **Pawel Sasko** (Quest Director).

Fuori dal coro, **Eimear Noone**, autrice di 26 colonne sonore di film e videogames, tra cui *World of Warcraft*. Eimear è stata la prima donna in assoluto a dirigere l'orchestra degli Academy Awards, e le sue musiche hanno raggiunto oltre 100 milioni di persone in quasi 15 anni. Per Lucca, in collaborazione con il Teatro del Giglio di Lucca, ha dedicato un intero concerto a *The Witcher 3: Wild Hunt* e le

sue espansioni. I brani della colonna sonora originale sono stati eseguiti dai musicisti dell'Orchestra Giovanile Italiana di Fiesole, accompagnati dalla band folk metal polacca Percival Schuttenbach.

R.E.C.: RELEVANT ELECTRONIC CONTENT

Una ventina di affollatissimi appuntamenti in sala REC, decine di sessioni di firme, di disegno, nonché tornei e centinaia di dimostrazioni hanno creato una miscela esplosiva e coinvolgente per il pubblico e gli appassionati.

Qualche nota in più sul già citato e ambizioso progetto denominato **R.E.C. (Relevant Electronic Content)**, un programma culturale totalmente dedicato al settore videogioco, pensato per avvicinare i fan ai brand che amano, permettendo loro di osservare il "dietro le quinte" dell'industria videoludica, tramite una serie di appuntamenti con sviluppatori, creativi, illustratori, concept designer e ogni tipo di professionista di settore.

R.E.C. ha consentito agli appassionati di incontrare e confrontarsi con tutti gli ospiti del festival creando, di fatto, occasioni uniche e decisamente speciali che hanno messo attorno a un tavolo figure come Nolan Bushnell, Yoshitaka Amano, Davide Soliani, ma anche una folta rappresentanza dei team creativi e di sviluppo di CD Projekt Red, di Riot e degli altri protagonisti del settore.

ESPORT CATHEDRAL

Ormai una vera tradizione del festival, gli **Italian Esports Open** sono tornati all'interno della **Esport Cathedral** in Piazza San Romano, con attività e contenuti dedicati al mondo dei videogiochi ed in particolare agli esport. Come sempre coordinato da ProGaming Italia, con Euronics come main partner dell'iniziativa, e con il supporto di Intel e Acer.

La prima giornata è stata dedicata a ***Pokémon***, con uno showmatch sui titoli storici e più amati del brand. A questo hanno fatto seguito le attività dedicate al mondo di Riot Games con ***League of Legends***

e la Baolo Championship Series, competizione di influencer capitanata dal Paolocannone, per poi proseguire con il Viewing Party del campionato mondiale Worlds di *League of Legends*.

È stata poi la volta del Circuito Tormenta di *League of Legends*. Spazio anche a *Rocket League*, con tornei e showmatch. Nell'ultima giornata di Festival si è tornati a parlare di Circuito Tormenta con ***Valorant*** e

le fasi finali del torneo "Lucca in Range".

FANTASY

INTRO

Partendo dal poster tolkieniano dell'Artista Guest of Honor di questa edizione Ted Nasmith, Luk For Fantasy è stata al centro di una particolare attenzione sia dal punto di vista della programmazione, sia da quello della localizzazione e della presenza delle case editrici (di cui parleremo più avanti).

L'area dedicata alla narrativa è cresciuta sia come presenza dei grandi gruppi editoriali sia come programmazione, dividendo il programma in due filoni distinti come sale e tematiche. Da un lato, il programma culturale dedicato alla fantascienza ha occupato gli spazi di sala Ingellis con la presenza, tra gli altri, dei 70 anni di Urania (Mondadori) e la premiazione della vincitrice del Premio Urania di quest'anno, massimo riconoscimento della letteratura di fantascienza italiana.

All'interno delle sale della città, invece, si è sviluppato il programma culturale dedicato alla letteratura fantasy e di genere, toccando il dark fantasy e l'horror con la presenza di lanci editoriali d'importanza nazionale, come il primo romanzo per adulti di Lorenza Ghinelli e quello di Manlio Castagna.

HIGHLIGHTS

La presenza dei grandi illustratori fantasy a Lucca ha portato in Palazzo Ducale la mostra "Ted Nasmith, la Natura del Mito" a cura di Chiara Codecà con esposte alcune delle più importanti illustrazioni dedicate all'universo tolkieniano del Maestro, affrontato con una peculiare sensibilità paesaggistica. Parte dell'esposizione anche le illustrazioni realizzate per la saga di George R. R. Martin "Cronache del ghiaccio e del fuoco" e altre innumerevoli meraviglie. Ted Nasmith è stato protagonista di due incontri molto partecipati sulla realizzazione del poster e sull'ecologia nell'opera del Professore di Oxford, in collaborazione con l'Associazione Italiana Studi Tolkieniani (AIST). La presenza di Na-

smith ha anche inaugurato il triennio di appuntamenti dedicati all'autore della Terra di Mezzo, di cui ricorreranno i 50 anni dalla morte nel 2023 e i 70 anni dalla prima pubblicazione de "Il Signore degli Anelli" nel 2024.

Tra gli ospiti internazionali, grande attenzione del pubblico e della stampa è stata riservata a Jay Kristoff e Laini Taylor, apprezzati autori internazionali di fantasy, soprattutto dedicata ai ragazzi, e presenti rispettivamente con Mondadori e Fazi Editore. Tra gli appuntamenti dedicati alla grande editoria, non poteva mancare lo spettacolo di lancio della serie audio "Diabolik", tratta dal celebre fumetto di Astorina, con una performance live che ha visto a Lucca le voci protagoniste di Francesco Venditti, Myriam Catania e Claudio Moneta.

La speranza, tema dell'edizione, in particolare la speranza di tornare sulla Luna è stata al centro di un incontro moderato dal giornalista di Rai e Wired Emilio Cozzi che ha visto la presenza degli ospiti Luca Perri e Leo Ortolani in sala e dell'astronauta Luca Parmitano in collegamento direttamente dalla sede della NASA. Tra gli autori italiani un forte riscontro lo ha avuto Barbascura X con il suo nuovo libro edito da DeAgostini presentato insieme al divulgatore Luca Perri e il fumettista Simone "SIO" Albrigi.

OSPITI

Tra gli ospiti della manifestazione, 60 autori sono stati coinvolti online e in presenza per il programma culturale di Luk For Fantasy. Oltre all'artista Ted Nasmith e agli scrittori Jay Kristoff e Laini Taylor, presenti per celebrare le ultime uscite italiane e la loro carriera, l'edizione 2022 è stata anche l'occasione per lanciare un nuovo autore emergente del panorama internazionale: J.M. Miro, presentato dalla regina del fantasy Licia Troisi.

Insieme a Fanucci Editore, invece, il festival ha omaggiato il ritorno in libreria della saga di "Dragonlance" di Tracy Hickman e Margaret Weiss con la presenza di Philipp Urlich, illustratore delle copertine della nuova trilogia.

La fantascienza è stata omaggiata dalla presenza di autori nazionali come Dario Tonani e Franco Brambilla, in fiera per festeggiare la storica collana da edicola Urania (Mondadori), mentre a rappre-

sentare la science fiction internazionale erano presenti Chi Ta-Wei, scrittore taiwanese che ha parlato della letteratura di genere in lingua inglese, e César Santivañez, sceneggiatore latinoamericano che ha presentato la trasposizione di un romanzo di fantascienza in fumetto.

Parlando di sci-fi, non potevano mancare i festeggiamenti per i 40 anni dalla morte di Philip K. Dick. Padre della moderna fantascienza insieme ad Asimov, Dick è stato al centro di un incontro organizzato in collaborazione con Audible per il lancio dell'audiolibro della trilogia di "Valis" con un ospite eccezionale come Francesco Pannofino.

Luk For Fantasy è stata anche al centro di molti incontri sul canale Twitch del festival, con ospiti sia in presenza sia online. In esclusiva nel programma digital, infatti, sono stati presentati i nuovi libri dell'autore internazionale Glenn Cooper, in collaborazione con il Gruppo editoriale Mauri Spagnol, e della cantante e presentatrice nostrana Francesca Michielin, insieme a Mondadori. Ospite da remoto anche Tracy Hickman con cui Roberto Recchioni ha dialogato e presentato la nuova trilogia di "Dragonlance".

EVENTI CON NUMERI

Con più di 50 eventi in sala, il programma culturale di Luk For Fantasy si è lanciato alla scoperta di tematiche come la fantasy e la fantascienza dei mondi occidentali e orientali, arrivando a parlare di romanzi arrivati da Paesi solitamente meno rappresentati negli scaffali delle librerie come la Russia e la Cina, con presentazioni organizzate in collaborazione con Marcos y Marcos e Add Editore.

Nell'anno del poster tolkieniano non poteva mancare un'esplorazione approfondita dell'opera del Professore di Oxford con l'Associazione Italiana Studi Tolkieniani. Il rapporto con l'AIST è stato rafforzato da un accordo triennale firmato in occasione di Murabilia, che per l'occasione ha visto ospiti Wu Ming 4 e Roberto Arduini, e che si è concretizzato durante il festival in un ciclo di cinque incontri sulla Terra di Mezzo, dall'attualità del "Signore degli Anelli" oggi all'ecologia e il rapporto uomo-natura nei libri di Tolkien.

Il gioco e la spettacolarizzazione della letteratura fantastica hanno trovato spazio nelle sale del festival con la riproposizione di due format di grandi successo. Organizzato in collaborazione con Audible

e l'associazione Caput Draconis in due appuntamenti giornalieri, il Trivia di Harry Potter ha attirato appassionati e non dei romanzi di J.K. Rowling per una sfida a dimostrare la propria conoscenza e preparazione sul mondo magico della scrittrice britannica. A chiudere gli appuntamenti con la saga ci ha pensato l'ospite speciale Francesco Pannofino, che ha accolto fan e appassionati nel grande Auditorium San Girolamo e li ha incantati con la sua voce.

Il secondo format di comprovato successo è stato il "Match tra autori", che ha visto sfidarsi a colpi di citazioni letterarie Carlo Lucarelli e Manlio Castagna nel primo incontro e Licia Troisi e Francesco Dimitri nel secondo, entrambi sold out in sala.

Sempre a cavallo tra gioco e letteratura sono state le masterclass organizzate con Dario Tonani e il collettivo La Buoncostume, che hanno costituito un ciclo di tre incontri dedicati al world building e alla scrittura seriale per tutti gli aspiranti scrittori di romanzi e ambientazioni di giochi di ruolo che ogni anno popolano il festival.

AREA PERFORMANCE

Dopo un passaggio in Chiesa dei Servi nel 2021, l'Area Performance è tornata all'interno del padiglione Carducci con una lineup di artisti internazionali e nazionali, tra cui alcuni dei più importanti nomi dell'arte fantasy come Yoshitaka Amano, Ciruelo, Chris Riddell, Carlos Grangel, John Blanche, Milivoj Ćeran, Paolo Barbieri, Franco Brambilla, Antonello Venditti, Cristiana Leone e LRNZ.

Col oltre 60 artisti presenti, non poteva mancare l'Asta di Beneficenza dove sono state bandite molte delle opere realizzate nell'Artist Playground nato nel 1998 e di cui ricorreranno i 25 anni nel 2023.

Alcuni degli artisti presenti in Area Performance sono stati: Yoshitaka Amano, Ciruelo, Carlos Grangel, John Blanche, Nigel Sade, Milivoj Ćeran, Paolo Barbieri, Franco Brambilla, Emanuele Manfredi, Fabrizio Spadini, Antonello Venditti, Cristiana Leone, LRNZ, Michele Giorgi, Andrea Piparo, Roman Kuteynikov, Fabio Porfidia, Mirti, Francesca Urbinati, Antonio De Luca, Gabriele Stazi, Andrea Gatta, Martina Volandri, Serena Riglietti, Frank Federighi, Pera Toons, Luca Strati, Sergio Algozzino, David Messina, Marco Casalvieri, Andrea Musso, Helena Masellis, Francesco Dossena, Chris Riddell, Paolo Maddaleni, Arianna Rea, Jean Claudio Vinci, Marco Soresina, Daniele Procacci, Mihart, Franco

Tempesta, Christian Cornia, Gianmarco Veronesi, Luca Usai, Claudio Capellini, Federica Costantini, Elisabetta Giulivi, Paola Fiorentino.

JUNIOR

Dopo 2 edizioni in cui il programma per i più piccoli è stato realizzato in modo diffuso all'interno del festival senza avere una vera e propria location, quest'anno **Lucca Junior è tornata nella sua sede storica, il Real Collegio**, denominata Family Palace, un luogo a misura dei visitatori più giovani, la location d'eccellenza per le famiglie, i piccoli lettori, gli esploratori di mondi fantastici, le scuole.

Come da tradizione, il Family Palace è tornato ad essere accessibile a tutti, nella massima inclusione, senza necessità di avere alcun titolo di ingresso al festival.

All'interno il consueto spazio dedicato agli stand di vendita con editori di libri, fumetti, giochi e gadgets a target 0-11, oltre a diversi spazi dedicati alle mostre espositive e alle attività di laboratorio, teatro, workshop e incontri con autori e illustratori e diverse aree tematiche curate da nuovi partner (come RAI Kids, che per la prima volta ha ricostruito un vero e proprio studio televisivo da cui sono state fatte dirette ogni pomeriggio e ha portato laboratori e attività legate ai personaggi più amati della televisione) e da partner consolidati (Unicoop, OrangeTeam Lug per lo spazio espositivo LEGO, EmPisa Star Wars Fan Club per le attività legate al mondo Star Wars).

EVENTI E PARTNER SPECIALI

Conferenza Stampa Kids: Nel mese di ottobre, è stata indetta per la prima volta nella storia del festival una conferenza stampa interamente dedicata ai bambini per raccontare in anteprima il programma di Lucca Junior. Carolina Benvenga, Andrea Lucchetta, Dodò, la Pimpa, insieme a molti altri amici hanno presentato oggi tutti gli eventi per bambini e ragazzi, a oltre 100 "reporter per un giorno" tra i 9 e gli 11 anni.

Un evento "vietato ai maggiori" in cui gli alunni delle scuole elementari di Lucca e provincia hanno vestito i panni di giornalisti, per scoprire insieme a un gruppo di straordinari ospiti il programma del la sezione di Lucca Comics & Games dedicata ai più piccoli.

La conferenza stampa si è tenuta presso San Micheletto, nei locali della Fondazione Cassa di Risparmio di Lucca, che ha supportato l'evento e finanziato il progetto lettura di Lucca Junior dedicato alle scuole.

Rai Kids Partner Di Lucca Junior: Dopo una prima collaborazione sul fronte degli eventi nel 2021, quest'anno Rai Kids è tornata a Lucca in grande stile, portando il meglio della sua programmazione a Lucca Junior, regalando al pubblico momenti emozionanti dal vivo insieme con i conduttori, i personaggi e i programmi più amati.

Al Family Palace tutti i giorni, alle 18:30, Rai Gulp ha trasmesso in diretta da Lucca, dando la possibilità a grandi e piccoli di far parte del pubblico, vivendo l'emozione dello show, previa registrazione. Ma sono state molte le aree occupate dalle attività RAI Kids, come la postazione dell'*Albero Azzurro*, allestita nel secondo chiostro del palazzo, dove era possibile farsi uno scatto insieme a Dodò; una sala è stata dedicata al *Laboratorio Puffoso*, per disegnare e giocare con i propri beniamini blu e nella sala principale sono andati in onda a rotazione i cartoni animati più amati di Rai Yoyo (*Bing, Pinocchio, Bluey, Spikeball, Peppa Pig, Acchiappagiochi, Milo, Masha&Orso, Il mondo di Leo*) e dei *Peanuts*, in una vera e propria maratona per festeggiare insieme i 100 anni dalla nascita dell'autore Charles Schulz (26 novembre 1922).

Spazio anche allo sport con *Spykeball*: Andrea Lucchetta, il celebre ex pallavolista della nazionale, conduttore e commentatore sportivo d'eccezione, ha guidato una serie di attività molto partecipate dedicate al volley nel terzo chiostro del Real Collegio ed ha presenteto il suo videogioco nella sala laboratori del secondo chiostro. Non sono mancati eccezionali momenti di show con *Nina & Olga*, lo spettacolo con Laura Carusino e i personaggi di Nicoletta Costa, i laboratori speciali tenuti da Nicoletta Costa in persona e Mario Acampa che ha incontrato i suoi fan grandi e piccoli e presentato tutte le dirette. E ancora, all'Auditorium del Suffragio, spazio alla Live Kids Parade con i Puffi, Masha&Orso, Topo Tip, Bluey, Lampadino e Caramella, Pinocchio&Freeda, Nina&Olga.

Bull Boys E Lucca Comics & Games: In occasione di Lucca Comics & Games 2022, Bull Boys ha presentato la sua prima collezione di scarpe con i dinosauri in edizione limitata caratterizzata sia dallo sfondo della scarpa, su cui compare l'amatissimo T-Rex di Bull Boys, che rappresenta una foresta giurassica disegnata dal noto illustratore e artista italiano Andrea Mancini, sia per il set di strappi intercambiabili e rimovibili brandizzati con il logo "Lucca Comics & Games HOPE", in aggiunta ai classici strappi Bull Boys. Questa special edition era acquistabile allo stand Bull Boys al Family Palace e sullo store online del brand. Andrea Mancini è stato anche presente allo stand per autografare le scarpe e realizzare esclusivi disegni a tema giurassico per bambini e appassionati di tutte le età.

PROGRAMMA, OSPITI, ESPOSITORI

I cinque giorni di festival sono stati l'occasione per incontrare dal vivo alcuni tra i più grandi nomi della letteratura per bambini e ragazzi, grazie alla collaborazione con i principali marchi editoriali ed editori indipendenti per ragazzi: Salani, Giunti, Mondadori, Piemme Il Battello a Vapore, Rizzoli, Edizioni EL - Einaudi Ragazzi - Emme Edizioni, Carthusia, Kite edizioni, Terre di mezzo, Logos, Artebambini, Minibombo, Lavieri, Sabir, il Castoro e molti altri che hanno portato a Lucca Junior le novità e i migliori classici del loro catalogo e realizzato incontri con scuole e laboratori di illustrazione e fumetto per bambini e ragazzi al Family Palace.

Tra i principali autori ospiti: **David Almond, Francesco D'Adamo**, **Pierdomenico Baccalario, Francesco Barberini, Davide Calì, Angelo Mozzillo, Francesco Niccolini, Federico Taddia** (che ha tenuto incontri online con le classi), **Francesca Vecchioni**.

Non sono mancati gli illustratori e disegnatori, tra cui: **Nicoletta Costa**, **Gary Frank**, **Otto Gabos**, **Marco Gervasio**, **Gud**, **Enrico Machiavello**, **Andrea Mancini**, **Sergio Olivotti**, **Chris Riddell**, **Serena Riglietti**, ed ospiti speciali dal mondo della TV, come **Emanuela Pacotto**, **Mario Acampa, Laura Carusino, Marco Martinelli** (il Piccolo Chimico) e **Benedetta Rossi** e dello sport con il campione **Andrea Lucchetta**.

Tra gli ospiti più attesa dai ragazzi, sono arrivati per la prima volta al Family Palace anche gli Youtuber **Willy Guasti**, **Arex e Vastatore** e **Roby** che, grazie alla collaborazione con Rizzoli, hanno presentato e firmato i loro nuovi libri ed incontrato lunghissime file di fan.

Fumetto: Grazie alla collaborazione con la *Libreria PensieriBelli* di Lucca è stato, inoltre, creato lo Spazio Uack! libreria del fumetto per bambini e ragazzi, un grande stand interamente dedicato ai

fumetti per i più piccoli in cui bambini e ragazzi hanno potuto scoprire le novità più adatte a loro tra quelle degli editori presenti anche negli altri padiglioni del festival. Tra questi *Tunué, Editrice Il Castoro, Sinnos Editrice, Edizioni NPE, Bao Publishing, Sbam!, BeccoGiallo, Canicola, Allagalla, Shockdom.*

La collaborazione con PensieriBelli ha inoltre portato ad arricchire il progetto scuola e il progetto lettura con diversi titoli a fumetti che sono stati proposti alle classi, con incontri dedicati, svoltisi sia a scuola che durante il festival.

Laboratori E Workshop: Il Family Palace si è confermato come il luogo più adatto per la programmazione dedicata ai bambini e alle famiglie, potendo sfruttare le molte sale del Real Collegio per allestire una serie di laboratori e workshop su differenti argomenti ed ambiti.

Il pubblico dei più piccoli ha potuto, infatti, sperimentare il mondo dell'illustrazione, del fumetto, dei videogames insieme ad alcuni importanti partner, come la casa editrice *Panini,* che ha realizzato laboratori sul mondo *Disney, Barbie* e molti altri personaggi dedicati al disegno e alla creatività; *Empisa Star Wars Fan Club,* che ha accompagnato i più giovani alla scoperta del mondo di *Star Wars* con parate e laboratori per costruire maschere e spade laser e imparare a diventare un vero padawan; *Tridimensional* che ha dedicato interessanti laboratori di disegno ad alcuni dei suoi titoli più amati come *44 Gatti, Sumer&Todd, Winx Club, Hello Kitty.*

E ancora l'associazione *Autori di Immagini (AI)* che ha realizzato un fitto calendario di workshop per insegnare a disegnare un fumetto, creare un'illustrazione e scrivere una sceneggiatura insieme ai professionisti del fumetto e dell'illustrazione. *ACSI* ha proposto laboratori di danza e attività ispirate ai personaggi del mondo Comics; *Ubisoft* ha insegnato a disegnare i personaggi *Mario + Rabbids Sparks of Hope* insieme ai disegnatori del videogioco; *Artebambini* ha curato laboratori dedicati al m ondo dell'artre per i più piccoli; *Manidoro* ha realizzato laboratori manuali sul tema HOPE e *Kartè* ha portato laboratori per la sperimentazione di diversi materiali dando spazio alla creatività.

Non è mancata anche la possibilità di testare piccoli esperimenti di fisica per scoprire il lato più curioso e giocoso della scienza: con *INFN Kids, l'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare* che ha proposto

divertenti laboratori sull'elettricità e le particelle e realizzato varie attività allo stand.

Sempre a tema scientifico, il divertente laboratorio di chimica con Marco Martinelli che ha portato a Lucca Junior alcuni degli esperimenti più spettacolari proposti nel format televisivo *Il Piccolo Chimico in onda su RAI Gulp.*

Gioco: L'area espositiva del Family Palace ha accolto anche le migliori novità editoriali e i giochi più attesi e divertenti, con il potenziamento di un'area gioco dedicata alle dimostrazioni.

Grazie alla collaborazione con *Lo Stregatto,* è stato infatti realizzato al primo piano del Real Collegio lo spazio Games 4 Kids: tre sale comunicanti attrezzate con tavoli e sedie dove il pubblico ha potuto mettersi alla prova con i giochi in scatola a target kids con l'aiuto di una squadra di dimostratori ed esperti, in collaborazione con *Asmodee, DV Games / Ghenos, Haba, Mancalamaro e Oliphante.*

Per i fan del mondo LEGO®, è tornata a grande richiesta la speciale esposizione di diorami curata dall'*Associazione Orange TeamLug* che ha occupato la grande sala centrale ed ha realizzato anche diversi laboratori di mattoncini.

Tra gli espositori del gioco, molti stand tematici rivolti proprio ai collezionisti e gli appassionati LEGO®, e, per gli amanti della magia, anche un piccolo presidio dedicato ai giochi di prestigio.

TEATRO

Non sono mancati gli spettacoli teatrali, con ospiti d'eccezione, *Pimpa* e *Olivia Paperina*, al centro di uno spettacolo con pupazzi ispirato alle storie scritte da Francesco Tullio-Altan, realizzato grazie all'attrice e voce narrante Caterina Paolinelli, ma anche i già citati collaborazioni con RAI Kids che ha portato al Family Palace *Nina & Olga*, lo spettacolo con Laura Carusino e i personaggi di Nicoletta Costa, oltre alla Live Kids Parade con i Puffi, Masha&Orso, Topo Tip, Bluey, Lampadino e Caramella, Pinocchio&Freeda, Nina&Olga all'interno della Chiesa del Suffragio.

MOVIE

Grande protagonista di Lucca Comics & Games 2022 è stata certamente **l'Area Movie**, **ideata undici**

anni fa e da allora organizzata da QMI, **Main Partner** di Lucca Crea, che quest'anno ha regalato ai tanti appassionati anteprime e ospiti internazionali di altissimo spessore. Su tutti **Tim Burton**, l'iconico regista arrivato a Lucca per presentare la serie Netflix *Mercoledì*, la cui presenza ha richiamato in piazza San Michele **oltre 8.000 fan**, e il cast di *Rings of Power*, la serie di Amazon Prime Video basata sul romanzo *Il Signore degli Anelli*.

Complessivamente, l'Area Movie ha coinvolto 43 talent e proposto 25 proiezioni, 14 anteprime italiane, 3 anteprime mondiali, 12 panel e masterclass, 6 talk in live streaming, 11 eventi sul red carpet e 1 raduno di cosplayer.

Fra gli ospiti principali, oltre a Burton e al cast di *Rings of Power*, si segnalano Denise Gough, attrice di Andor, serie dell'universo Star Wars, che ha tenuto un panel al cinema Astra; Erin Kellyman, Ellie Bamber e Amar Chadha-Patel, attori della serie Willow, in uscita su Disney+, che hanno presentato una clip in anteprima. E ancora Goro Taniguchi, regista del film d'animazione *One Piece: Red,* ha introdotto l'anteprima nazionale; Frank Matano e Lillo Petrolo hanno presentato i nuovi show comici su Prime Video; **Jonathan Goldstein**, **John Francis Daley**, **Jeremy Latcham**: registi e produttore del film fantasy *Dungeons & Dragons: L'onore dei ladri* hanno incontrato il pubblico al cinema Astra; il cast e i produttori del film Dampyr hanno presentato l'anteprima mondiale del film ambientato nel nuovo cineuniverso "made in Bonelli"; Matteo Rovere, showrunner della serie *Romulus*, ha incontrato il pubblico in un talk sulla seconda stagione; Benedetta Rossi, la nota food influencer, ha presentato la serie animata a lei dedicata; Paolo Strippoli, Leon De La Vallèe e Francesco Gheghi, regista e attori del film horror *Piove*, hanno introdotto l'anteprima al cinema Astra.

Altri numeri vitali dell'Area Movie sono le tre Experience monografiche (The Walt Disney Company, Prime Video, Paramount – Dungeons Dungeons& Dragons), sei stand movie e sponsor, due installazioni, 10 location del centro storico coinvolte, due Billboard 10x12metri, 1400 mq di spazio espositivo.

Attinenti all'Area Movie anche la gestione e il coordinamento di **tutte le attività di produzione**, **comunicazione** e **sponsorizzazione** dei brand coinvolti a LC&G: dai grandi marchi come **Vodafone**, **Kellogg** ed **Esprinet** (con il brand **Celly**), che al pubblico di Lucca hanno portato contenuti e prodotti esclusivi, fino ai brand emergenti come **The perfect cocktail** che, nella Taverna Dungeons & Dragons

– L'onore dei Ladri, ha offerto a tutti i visitatori la Dragon Brew, il signature cocktail del film.

Vodafone è stata protagonista con un'area dedicata in Piazza San Michele, nel cuore di Lucca. L'azienda ha consentito ai gamer di provare in anteprima ***Home of the Unstoppable***, la prima mappa di gioco firmata Vodafone nel metaverso di Fortnite: una riproduzione della Lucca medievale arricchita da elementi tech e futuristici in cui i giocatori si sono sfidati, con la possibilità inoltre di poter gareggiare con **Pow3r**, tra i più famosi gamer influencer italiani.

Numeri da record anche quelli registrati da **Kellogg's Krave**: **oltre 100.000 campioni distribuiti** in un'attività di **engagement fisica e on line**, che ha anche consentito al brand di sponsorizzare il format "***Good Morning by Krave***" (live sul canale Twitch della manifestazione, con oltre 320.000 views), e di coinvolgere **CKibe**, Twitch Ambassador e illustratrice tra i più amati dalla pop community, nella creazione di **8 sketch personalizzati** e realizzati in edizione speciale per Lucca C&G22.

MUSIC

La principale novità nel mondo musicale di Lucca Comics & Games 2022 è la realizzazione della nuova *venue*: la Music & Comics Arena (come è stato rinominato per l'occasione il Pala Tagliate), che ha reso finalmente possibile l'obiettivo di una sede non soggetta alle intemperie, con una capienza di 2500 posti, aprendo anche allo sviluppo di un nuovo polo di espansione del festival. Fulcro del nuovo progetto è stata anche la possibilità di mettere in scena spettacoli con ingresso a pagamento, che hanno alzato il livello delle proposte artistiche senza gravare totalmente sul festival. La proposta artistica complessiva ha visto un palinsesto serale che ha alternato contenuti quali ***The Witcher 3: Wild Hunt - Music from the Continent***, un concerto sinfonico dedicato al celebre videogioco di CD PROJEKT RED e alle sue espansioni diretto da Eímear Noone, la prima donna in assoluto a dirigere l'orchestra degli Academy Awards, le cui musiche hanno raggiunto oltre 100 milioni di persone in quasi 15 anni; i **Rhapsody of Fire,** anticipati dall'esibizione dei **Moonlight Haze,** band capitanata da Chiara Tricarico e tra le formazioni "symphonic power metal" più in crescita del momento; la **League of Legends Night,** in collaborazione **Riot Games,** con la partecipazione di Nitro, Manuelito e Andrea Rock, accompagnata dalla proiezione della semifinale del campionato del mondo di League of Legends. A chiudere gli eventi serali l'**Anime Night** con la compagnia **Animeniacs** e **Cristina D'avena ed i Gem**

Boy. Il riscontro di pubblico ha sancito il successo della nuova formula, che porta con sé sia una grande novità in termini commerciali sia la possibilità di prolungare la giornata del festival con un'offerta serale valida per tutti i visitatori. Si è comunque preservata l'offerta classica pomeridiana, con accesso previo ticket del festival, tra i cui contenuti spiccano le novità legate al mondo della Corea con il K-pop Contest. E inoltre artisti quali Giorgio Vanni, i Trick or Treat – "Special Nerd Set", i Nanowar of Steel, la Big Band Miwa e i suoi componenti, la Chococo Band dell'universo Final Fantasy, Moonlight Haze, novità assoluta nel panorama musicale nazionale, e Andea Rock, nuovo volto del settore che ha portato la sua energia a Lucca. Anche in questo caso la risposta del pubblico ha placato i dubbi legati al decentramento della nuova sede, che è stata ipotizzata anche quale luogo di destinazione per after show serale con i punti ristoro dedicati e pensati come offerta di intrattenimento sia per il pubblico, sia per i lucchesi che volessero partecipare alla grande festa di Lucca Comics & Games senza arrecare disturbo ai residenti del centro storico.

JAPAN

INTRO

Il Polo Fiere, forte del successo dell'edizione particolare dello scorso anno, si è confermato sicuramente un'ottima alternativa come nuova sede della Japan Town, tanto che già nel 2014, quando l'area lasciò il Real Collegio, era stata ventilata questa ipotesi di location, poi tralasciata per l'area di San Francesco.

L'implementazione di navette ed una migliore segnalazione dei percorsi a piedi hanno favorito la presenza di un numeroso pubblico nel corso dei cinque giorni, che ha superato le 85.000 presenze, sempre in condizioni di ottima vivibilità interna.

Il carattere spiccatamente commerciale dell'area ha sviluppato notevolmente in quantità e qualità gli stand degli espositori, offrendo ai visitatori un'ampia scelta per portarsi a casa un ricordo tangibile delle giornate passate a Lucca Comics & Games.

Infine, l'assoluta vivibilità del Polo ha permesso una fruizione rilassata e in sicurezza, da parte del pubblico, degli stand, degli eventi e delle mostre.

HIGHLIGHTS & AREE TEMATICHE

E' stata molto gradita la possibilità di visitare la **Casa di Lupin**, le cui stanze erano popolate dai personaggi a grandezza naturale del celebre manga e accompagnate da alcune iconiche installazioni, non ultima la mitica Fiat 500. Questa è diventata da subito uno stupendo punto foto per il pubblico, che amava farsi selfie con i cosplayer presenti tra gli arredamenti a tema.

Altra importante novità è stata l'**Area Gashapon Bandai**: un ampio spazio dedicato al popolare marchio giapponese, con distributori automatici di *gashapon* delle serie più importanti del momento. I visitatori si sono divertiti a scegliere il gadget o la mini-figure preferita tra i vari set presenti nei distributori di capsule Bandai: One Piece, Dragon Ball, Gundam, Demon Slayer e molto altro ancora.

Come sempre al centro della "piazza" del padiglione è stata invece presente l'animazione del **Japan Live**, che ha accolto le persone che entravano inserendole subito nell'atmosfera eccitata del padiglione. Qui si sono alternati incontri di vario genere che cercavano di catturare l'attenzione del pubblico di tutte le età, con eventi sui temi nipponici del momento senza dimenticare quelli vintage.

Nella tensostruttura connessa al Polo, lo spazio della **Umbrella Italian Division** ha scosso il pubblico con eventi spettacolari, musica, attrazioni da palco e figuranti orrorifici, arricchito come sempre dai suoi mezzi speciali.

Il primo piano è stato caratterizzato dallo spazio per le **associazioni e gruppi a tema nipponico** (sia sportivi che culturali), mentre nella **Sala Incontri** si sono alternati panel, workshop di manga e proiezioni durante tutti i cinque giorni di festival.

All'entrata del Polo ha fatto un'ottima impressione **l'Area Retrogame**, che permetteva ai padri di sfidare i figli ai videogiochi con cui erano cresciuti, e presentava una gradevole retrospettiva dell'attività videoludica.

Infine non è mancata la possibilità di gustare le pietanze del Sol Levante grazie ai numerosi punti gastronomici presenti nel Polo Fiere che hanno proposto **cucina giapponese** e fusion.

OSPITI & EVENTI

Ci sono stati molti panel informativi, workshop e performance con ospiti che hanno presentato la loro passione per il Giappone nelle più ampie sfaccettature. Dal professore universitario Marco Ciardi, che ha analizzato l'immaginario del continente perduto di Atlantide nella letteratura e negli manga giapponesi, alla community di appassionati degli anime più variegati con i loro approfondimenti e discussioni.

Nello specifico il Japan Live ha proposto una decina di eventi al giorno, con un pubblico medio nella giornata di 100 persone di passaggio a evento, animando così tutto il padiglione. Qui sono state presentate performance degli artisti più disparati, concerti, interviste con i doppiatori ed incontri di divulgazione scientifica (edutainment).

La Sala Incontri ha visto al suo interno svolgersi un decina di eventi al giorno tra proiezioni (animazione d'autore in collaborazione con Japan Media Art Festival e fan-film di alcune community), panel (divulgativi ed informativi di community, associazioni e content creator) e workshop. Quest'ultimi, in collaborazione con Lucca Manga School e l'Accademia Europea di Manga, hanno presentato mangaka professionisti al pubblico che si è presentato con la voglia di intraprendere la stessa strada lavorativa.

La Sala Incontri ha interessato un pubblico che è variato da poche decine di persone fino a raggiungere la capienza massima della sala (ca. 100 persone).

La sezione dedicata alle live performance di Umbrella Italia ha attirato con i suoi "schiamazzi" buona parte del pubblico, tenendo l'area sempre attiva (con un pubblico medio di oltre 150 persone l'ora), interessando anche lo spazio esterno antistante il Polo intrattenendo le persone in fila in attesa di entrare.

COMMUNITYVERSE

INTRO

Dopo la sperimentazione in streaming di Lucca Changes del 2020 e l'evoluzione delle tecnologie oggi a disposizione, si è sentita l'esigenza di approfondire e sperimentare le nuove tendenze che si stanno sviluppando on-line legate alle nuove tecnologie emergenti: **NFT**, **SBT**, **Blockchain**, **Metaverso**,

Web3, **Intelligenza Artificiale**, **Arte Generativa** e simili. Termini che hanno un significato non solo tecnico ma anche etico e filosofico, spesso molto profondo, e che, secondo alcuni, stanno cambiando il mondo. Per toccare con mano questi aspetti, molto dibattuti e leggibili su diversi livelli, è stato realizzato il progetto speciale "**Communityverse**". L'idea alla base non è stata solo quella di sperimentare, ma anche cercare di comprendere e fare divulgazione ai visitatori di LC&G, per fare chiarezza su questi temi ancora non così noti al grande pubblico. Inoltre il progetto è stato particolarmente utile per fare formazione interna e capire se ci sono aspetti potenzialmente interessanti anche per tutti gli stakeholder di LC&G, compresi la Pubblica Amministrazione e la cittadinanza, in linea con altri progetti che stanno nascendo sia in Italia che all'estero.

HIGHLIGHTS

"Communityverse" si è concretizzato nella mostra "**Multiverse of Metaverses**" realizzata all'interno del sotterraneo del baluardo San Pietro – dei Balestrieri, la partecipazione di 13 Crypto e Metaverse Partner nazionali ed internazionali, 50 ospiti in 15 eventi divulgativi tenuti nella Sala Incontri allestita nella Sagrestia di San Francesco , 2 DJ-Set, 12 progetti pilota on-line ed 1 area B2B per gli incontri riservati agli espositori e addetti ai lavori.

La mostra è stata visitata da oltre **20.000** visitatori di cui circa **7.500** hanno avuto occasione di provare visori di ultima generazione con contenuti digitali tridimensionali esclusivi, oltre che le opere di un collettivo di artisti anonimi, SNS – Satosthi Nakamoto Sons.

I panel hanno affrontato in maniera divulgativa e critica i temi del progetto in maniera multidisciplinare e trasversale sia ai vari ambiti della manifestazione (gioco, videogioco, cosplay, movie, ecc…) che in generale nelle sfere di applicazione di queste nuove tecnologie: moda, architettura, economia, formazione, scuola, pubblica amministrazione, riscuotendo un ottimo riscontro di pubblico.

Il progetto pilota on-line che ha riscontrato maggior successo e che potenzialmente risulta più interessante per uno sviluppo futuro è il metaverso "**Luccaverse**", ambientato in una Lucca "gamificata" con contenuti multimediali, esperienze e premi. Tra gli altri progetti on-line vale la pena citare un altro metaverso "Luccaland", oltre al "virtual tour" delle mostre in Palazzo Ducale, esperienza on-line

realizzata mediante scansione 3D della mostra fisica, alla partecipazione di History Channel con il lancio della nuova serie Colosseum e alle 10 Gemme di Lucca, un gioco in realtà aumentata ambientata nell'Area Est della manifestazione.

OSPITI

La multidisciplinarietà del progetto ha portato a LC&G ospiti non solo facenti parte degli ambiti ormai tradizionali della manifestazione, ma soprattutto estesi verso altri campi di applicazione, con un buon riscontro del pubblico, che ha di fatto riempito i posti disponibili ai panel.

Lorenzo Ceccotti – LRNZ, autore del poster 2018 e forse il principale esponente del mondo dei fumetti ad evidenziare in maniera critica gli aspetti negativi di queste nuove tecnologie, si è confrontato con esperti di settore sia tecnici come Michele Laurelli, l'Arch. Enzo Fontana, Gianluca Del Gobbo, Luca Cresciullo, che divulgativo-culturali quali Emilio Cozzi, Tiziano Tridico, Andrea Concas, Francesco Ristori, Fabio Viola, Marco Crotta, Marco Dodaro, Lorenzo Niccolai ed universitari come il Prof. Fabio Gadducci e la Prof.ssa Laura Ricci.

Non sono mancate le rappresentanze dei "Metaverse Partner": Alessandro De Grandi e Riccardo Zanini di **The Nemesis**, Danilo Costa di **Coderblock**, Francesco Vincenti di **Somnium Space**, Luca Dal Passo di **OVR**, Matteo Favarelli di **Over The Reality**; e dei "Crypto Partner": Dane Marciano di **Affidaty**, Michal Geci di **Niftify**, Matteo Marzorati e Nicolò Bardoscia di **DVRS**, Lorenzo Petrangeli di **NFT Factory**.

Tutti nomi che suonano nuovi al grande pubblico di LC&G, ma esponenti di spicco e noti nel settore, come altri che hanno contribuito ad alimentare il dibattito principale "Cryptoscettici Vs Cryptosostenitori": Vincenzo Rana di **Knobs**, Edoardo Degli Innocenti di **Young Platform**, Avv. Massimo Simbula, Avv. Ivan Tizzanini.

PRODUZIONI TEATRALI

GRAPHIC NOVEL THEATRE

Nel 2022, è tornato in grande stile anche il Graphic Novel Theatre, il progetto ideato da Lucca Comics

& Games che fonde e contamina teatro e fumetto. Sul palco del Teatro del Giglio è andato in scena Celestia di Manuele Fior, uno dei capolavori del raffinatissimo graphic novelist italiano, già vincitore in passato del Premio Gran Guinigi di Lucca e del Fauve d'Or di Angoulême. L'adattamento e la regia di Celestia sono stati affidati a Matteo Tarasco, premiato dal Presidente della Repubblica come miglior regista emergente nel 2006. Il debutto è avvenuto il 31 ottobre 2022, di fronte a una platea sold out. Il pubblico è stato incantato dalla pièce, che racconta, con la delicatezza mutuata dal tratto elegante di Fior, la storia di due ragazzi in fuga da loro stessi e dalle proprie paure, alla ricerca del proprio ruolo in un'epoca attraversata da grandi sconvolgimenti, nello scenario di in una Venezia misteriosa e inedita. Un'opera visionaria, quella di Fior, che ha il pregio di stimolare nello spettatore una profonda riflessione sulla società attuale.

Il successo dell'edizione 2022 del Graphic Novel Theatre si è manifestato nel modo più caro e consono alla gente di teatro: gli applausi scroscianti del pubblico che hanno richiamato alla ribalta per ben tre volte il cast, assieme al regista Tarasco e allo stesso Fior.

VOCI DI MEZZO

Nel 2022 lo spettacolo originale "Voci di Mezzo", che celebra il mondo del doppiaggio e delle grandi storie, è tornato per il settimo anno al Teatro del Giglio. Cinque supereroi, cinque tra le voci più belle e rappresentative del doppiaggio italiano si sono espresse come artisti a 360 gradi cantando, interpretando letture e doppiaggi dal vivo. Uno spettacolo interattivo in cui i protagonisti si sono scambiati i ruoli e hanno risposto alle domande del pubblico per rivelare cosa si nasconde dietro a questa complicata arte.

Cinque nuovi grandi attori sono stati protagonisti dello spettacolo ideato e curato da Cristiana Poccardi e Mirko Fabbreschi: Massimiliano Manfredi, voce di Thor (Chris Hemsworth), Angelo Maggi, voce di Iron Man (Robert Downey Jr.), Marco Vivio, voce di Capitan America (Chris Evans), Alex Polidori, voce di Spiderman (Tom Holland) ed Emiliano Coltorti, voce di Bucky Barnes / Soldato D'Inverno (Sebastian Stan).

ATTIVITÀ IN COLLABORAZIONE CON RAI

Confermata anche nel 2022 la **Main Media Partnership** che, ancora una volta, ha posizionato **RAI** come uno dei luoghi nei quali è stato possibile fruire di contenuti esclusivi del festival. In questo modo Lucca Comics & Games è stata presente sul piccolo schermo, in radio e online rompendo nuovamente le barriere fisiche: Lucca è uscita dalle mura, entrando in tutte le case degli abbonati Rai. I fan e il pubblico della TV, infatti, hanno potuto godere di contenuti inediti e della migliore selezione di serie tv, documentari, fiction, cartoni animati, film, approfondimenti e speciali grazie alla scesa in campo di molte reti del gruppo. Su tutte le reti è andato in onda **uno spot realizzato ad hoc** in collaborazione con la Direzione Creativa di Rai che ha utilizzato immagini esclusive realizzate da Ted Nasmith, autore del poster di Lucca Comics & Games 2022.

Rai4 ha realizzato **due speciali del magazine Wonderland**, interamente dedicati alla manifestazione: il primo, in onda il 29 ottobre ha annunciato in esclusiva tutti i vincitori dei Lucca Comics & Games Awards (gli "oscar" italiani del fumetto e del gioco), mentre il secondo, in onda il 15 novembre, ha raccontato gli eventi e i protagonisti dell'edizione 2022. Entrambe le puntate sono state da subito disponibili anche su RaiPlay, dove sono tutt'ora online.

RaiPlay ha ospitato una sezione realizzata ad hoc (https://www.raiplay.it/lucca-comics-and-games/) nella quale erano disponibili gli original (contenuti inediti prodotti apposta per l'edizione 2022); una selezione delle migliori serie tv, fiction, documentari, approfondimenti, tratti dall'archivio Rai; gli speciali che di giorno in giorno sono andati in onda nelle altre reti del gruppo; inoltre insieme a Rai Teche ha portato a Lucca, in anteprima, la versione in Hd, con audio restaurato, della prima puntata della serie di fantascienza di culto **Spazio1999**, disponibile poi dal 30 ottobre in piattaforma.

Gli original dell'edizione 2022 sono stati: **Alex Randolph. Regista di giochi** – documentario sul primo game designer girato fra Norimberga, Venezia, Modena e Firenze; **Mercoledì è il giorno perfetto! Chris Riddell intervistato da Pierdomenico Baccalario** – il più grande illustratore inglese intervistato nel suo studio di Brighton. Documentario coprodotto da Book On A Tree; **John Blanche. Bosco distopico** – Un incredibile viaggio nell'arte del grande maestro inglese che ci mostra i suoi lavori più personali e distopici; **Sweet Mirka + Licia** - Licia Troisi scrittrice e autrice di romanzi fantasy, incontra Mirka Andolfo, illustratrice, fumettista e colorista italiana. Due grandi autorità femminili del panorama editoriale si scambiano confidenze e impressioni sul mondo dell'arte e sulla vita; **Hanno paura di me** - reportage su Professor Bad Trip; **Will Esiner, il Gigante** – reportage su Will Eisner; lo spettacolo 2022 di Graphic Novel Theatre di Lucca Comics & Games dedicato quest'anno a **Celestia**, di Manuele Fior. Disponibili anche i video original dell'edizione 2021 nonché la serie I maestri del fumetto (una serie di 7 documentari diretti da Fulvio Risuleo con interviste ad autori e operatori del settore che raccontano tutti gli aspetti del lavoro del fumettista; progetto, nato con contributo del MiC). La sezione dedicata su RaiPlay è stata online fino al 28 febbraio 2023, per consentire a tutti di godere della ricca selezione.

Anche **RaiPlay Sound**, la nuova piattaforma digitale della Rai dedicata all'ascolto in live streaming e on demand, ha avuto una striscia dedicata ai classici del fumetto - Peanuts, Diabolik; I Simpson, Corto Maltese, Calvin & Hobbes, Tintin – e ha dato risalto a tre serie di Radio 3 a tema: **Fumettisti dei diritti civili: quattro disegnatori afroamericani**, le vite di Zelda Mavin Jackson (Jackie Ormes), Elmer Simms Campbell, Emory Douglas, Oliver Wendell Harrington, raccontate da Gianluca Diana; **I supereroi della Marvel**, ciclo dedicato ai supereroi e ai loro creatori, raccontati da Roberto Moroni e **Anime: da Lady Oscar all'Uomo Tigre**, dialoghi, parole e biografie delle celebrità animate. Uno speciale di Radio Techeté dal titolo **SuperGulp! Fumetti in Radio** ha proposto la riduzione radiofonica del programma televisivo dedicato al mondo dei fumetti, andato in onda dal 1977 al 1981 sul Secondo Canale della RAI.

Presente anche **Rai Radio2, radio ufficiale dell'evento**, che ha raccontato Lucca Comics & Games con reel, fotogallery e stories sugli account social della radio ma anche attraverso gli occhi e i contenuti di Antonella Arpa (su Instagram conosciuta come "**Himorta**"), cosplayer, Dj, presentatrice e Influencer da più di 1 milione di follower. Non sono mancati i collegamenti radio durante programmi come "Caterpillar", "Tutti Nudi", "Soggetti smarriti", "Rock and Roll circus", e poi "Non è un paese per giovani", "Le Lunatiche", "I Lunatici", "La versione delle due", "La sveglia di Radio 2", e "Il momento migliore".

Ma la vera protagonista Rai di questa edizione di Lucca Comics & Games è stata **Rai Kids** con un ricchissimo programma di appuntamenti. Il Real Collegio è stato il quartier generale dove il pubblico ha trovato anteprime, meet & greet e i personaggi più amati dei canali **Rai Gulp** e **Rai Yoyo**.

Prima novità assoluta la presentazione, in **anteprima mondiale**, dei primi quattro episodi di **Dragonero. I Paladini**, la serie animata basata sul fumetto Dragonero edito da Sergio Bonelli Editore. Una coproduzione internazionale di Sergio Bonelli Editore S.p.A. con Rai Kids, Powerkids Entertainment LTD, Nexus TV s.r.l. Un'anteprima, questa, che ha dato il via ad una straordinaria Dragonero Experience fino al 1° novembre.

Altra novità di quest'anno è stata senza ombra di dubbio la **diretta quotidiana** alla quale anche il pubblico ha potuto partecipare. Dal 28 ottobre al 1° novembre, infatti, per tutta la durata della manifestazione, Rai Gulp è andata in onda, in diretta, a partire dalle 18.35 nello studio speciale allestito al Real Collegio. Ogni giorno un pubblico selezionato ha potuto assistere dal vivo alla diretta, e interagire con i conduttori Mario Acampa e Manuela Grippi oltre che con gli ospiti della trasmissione, che hanno raccontato Lucca Comics & Games dal cuore del festival. Nicoletta Costa e Nina & Olga sono state presenti con molte novità e contenuti dedicati alla serie animata in onda su Rai Yoyo.

Domenica 30 ottobre all'Auditorium Suffragio, si è svolta l'attesa "**Yoyo Parade**", con i personaggi più amati di Rai Yoyo: hanno sfilato i Puffi, Masha e Orso, Topo Tip, Bing, Bluey, Lampadino e Caramella, Pinocchio & Freeda, Nina & Olga.

Tutti i giorni, al Chiostro del Real Collegio, c'è stato anche "**L'Albero Azzurro**", per accogliere i bambini che si sono fotografati con il celebre "Albero" della più longeva serie per bambini italiana. In particolare, lunedì 31 ottobre, si è svolto un meet & greet con Dodò e Laura Carusino. Molte e varie anche le attività del **Laboratorio Puffoso**", in compagnia dei Puffi. "**Super Spikeball**", la nuova serie animata ideata dall'ex campione di volley, Andrea Lucchetta, ha occupato la sala laboratorio, mentre nel campo allestito nel chiostro e animato dallo staff di smart coach coordinati da **Andrea "Lucky" Lucchetta**, è stato possibile giocare a Spikeball, il gioco della Schiacciata, inventato nel cartone animato "Super Spikeball" dai tre protagonisti Lino Lee Wang e Viola e giocato nelle scuole e nelle società da più di 200 mila bambini grazie al progetto Volley S3 della Federazione italiana Pallavolo.

Nello spazio "Rai Kids", tutti i giorni sono state programmate una maratona con i migliori cartoni animati in onda su Rai Yoyo e Rai Gulp e una maratona dei cartoni animati "Peanuts", con Charlie Brown, Lucy, Linus, Snoopy e tutta l'allegra banda di personaggi creata da Charles Schulz, di cui ricorre il centenario della nascita; inoltre sono stati ospitati diversi eventi con altrettanti ospiti tra i quali: Federico Taddia, Angelo Mozzillo, Franceso Faccia, Riccardo Cangini e Massimo Silva, Davide Calì, Nicoletta Costa, Mario Acampa e molti altri.

Infine, in occasione di questa edizione di Lucca Comics & Games **Rai Gulp ha realizzato uno speciale** condotto da Mario Acampa (https://www.raiplay.it/programmi/specialeluccacomics).

A queste attività ha fatto seguito la **copertura editoriale** a cura di tutti gli editori del gruppo che hanno seguito il festival dal primo giorno con notizie diffuse dai più importanti telegiornali nazionali e con speciali e approfondimenti esclusivi andati in onda non solo durante, ma anche prima e dopo il periodo festivaliero.

Presenti a Lucca sia gli inviati del Tg1 sia gli inviati di Rai News, Rai 4, RaiPlay.

LA MAIN MEDIA PARTNERSHIP CON RAI E LE ATTIVITÀ SVILUPPATE

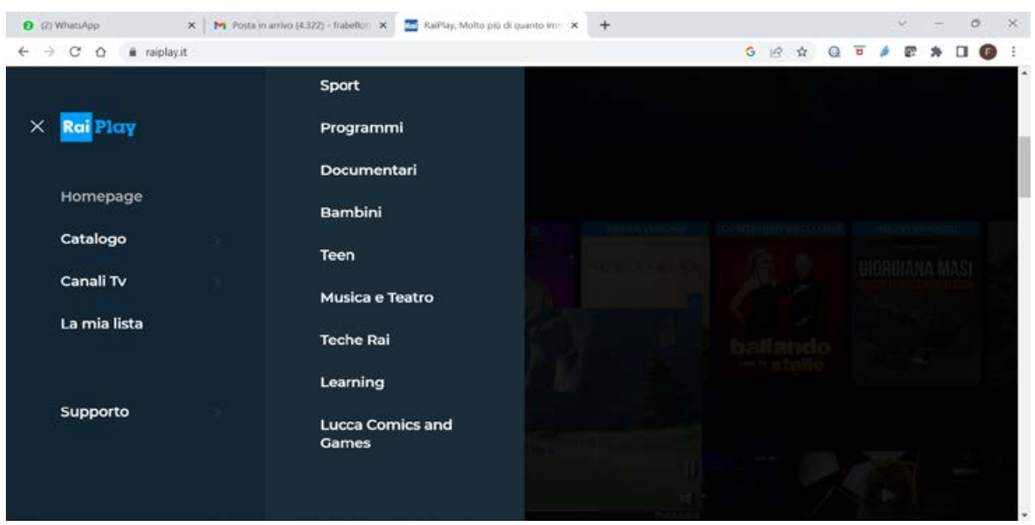
Confermata anche nel 2022 la **Main Media Partnership** che, ancora una volta, ha posizionato **RAI come uno dei luoghi nei quali è stato possibile fruire di contenuti esclusivi del festival**. In questo **modo Lucca Comics & Games è stata presente sul piccolo schermo, in radio e online rompendo nuovamente le barriere fisiche: Lucca è uscita dalle mura**, entrando in tutte le case degli abbonati Rai. I fan e il pubblico della TV, infatti, hanno potuto godere di contenuti inediti e della migliore selezione di serie tv, documentari, fiction, cartoni animati, film, approfondimenti e speciali grazie alla scesa in campo di molte reti del gruppo.

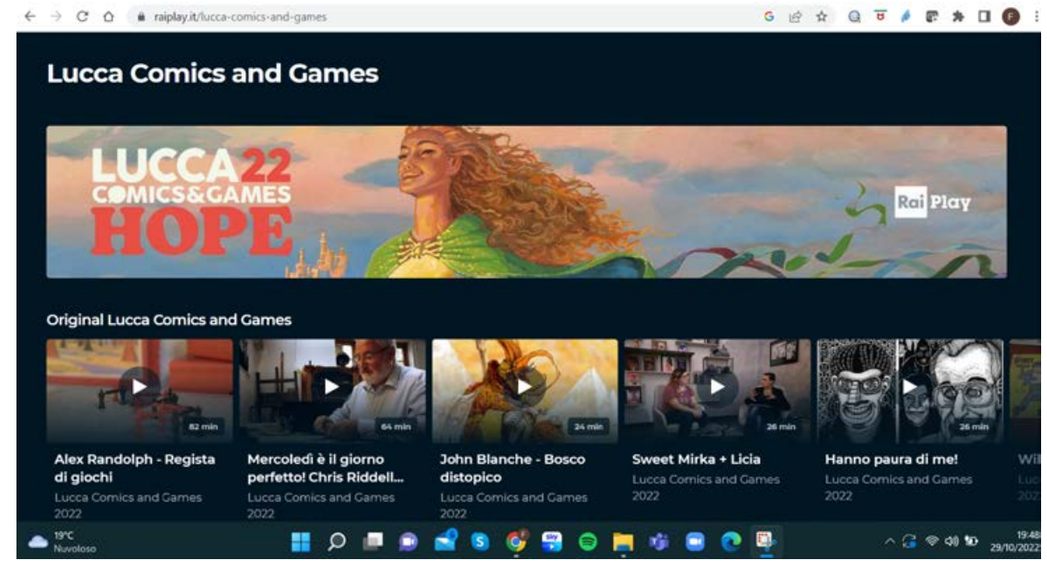
Su tutte le reti è andato in onda **uno spot realizzato ad hoc** in collaborazione con la Direzione Creativa di Rai che ha utilizzato immagini esclusive realizzate da **Ted Nasmith**, autore del poster di Lucca

Comics & Games 2022.

Rai4 ha realizzato **due speciali del magazine Wonderland**, interamente dedicati alla manifestazione: il primo, in onda il **29 ottobre** ha annunciato in esclusiva **tutti i vincitori dei Lucca Comics & Games Awards** (gli "oscar" italiani del fumetto e del gioco), mentre il secondo, in onda il 15 novembre, ha raccontato gli eventi e i protagonisti dell'edizione 2022. Entrambe le puntate sono state da subito disponibili anche su RaiPlay, dove sono tutt'ora online.

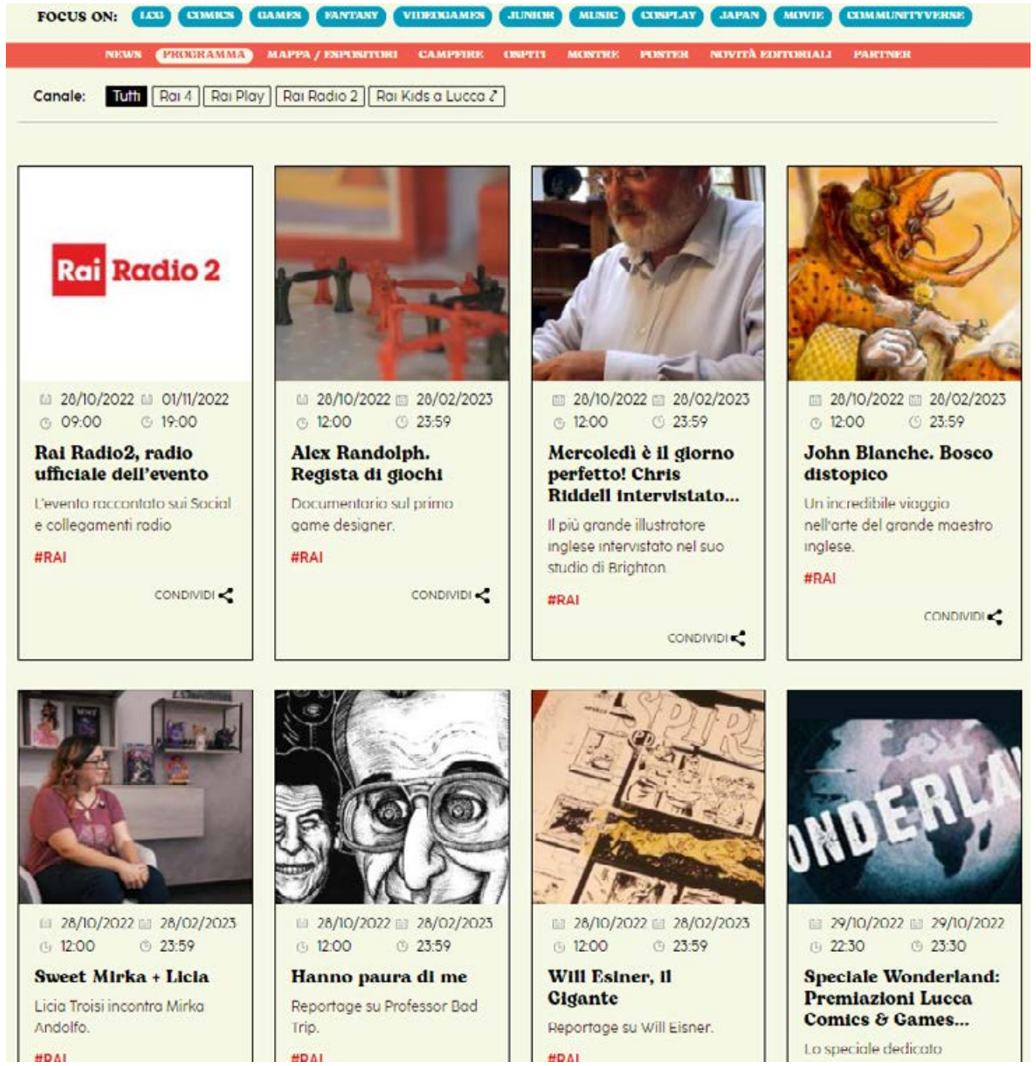
RaiPlay ha ospitato una sezione realizzata ad hoc (https://www.raiplay.it/lucca-comics-and-games/) nella quale erano disponibili gli **original** (contenuti inediti prodotti apposta per l'edizione 2022); **una selezione delle migliori serie tv, fiction, documentari, approfondimenti**, tratti dall'archivio Rai; **gli speciali** che di giorno in giorno sono andati in onda nelle altre reti del gruppo; inoltre insieme a Rai Teche ha portato a Lucca, **in anteprima, la versione in Hd con audio restaurato, della prima puntata della serie di fantascienza di culto Spazio1999**, disponibile poi dal 30 ottobre in piattaforma.





Gli **original dell'edizione 2022 sono stati**: ***Alex Randolph. Regista di giochi*** – documentario sul primo game designer girato fra Norimberga, Venezia, Modena e Firenze; ***Mercoledì è il giorno perfetto! Chris Riddell intervistato da Pierdomenico Baccalario*** – il più grande illustratore inglese intervistato nel suo studio di Brighton. Documentario coprodotto da Book On A Tree; ***John Blanche. Bosco distopico*** – Un incredibile viaggio nell'arte del grande maestro inglese che ci mostra i suoi lavori più personali e distopici; ***Sweet Mirka + Licia*** - Licia Troisi scrittrice e autrice di romanzi fantasy, incontra Mirka Andolfo, illustratrice, fumettista e colorista italiana. Due grandi autorità femminili del panorama editoriale si scambiano confidenze e impressioni sul mondo dell'arte e sulla vita; ***Hanno paura di me*** - reportage su **Professor Bad Trip**; ***Will Esiner, il Gigante*** – reportage su Will Eisner; **lo spettacolo 2022 di Graphic Novel Theatre di Lucca Comics & Games** dedicato quest'anno a ***Celestia***, di Manuele Fior.

Disponibili anche i video original dell'edizione 2021 nonché la serie ***I maestri del fumetto*** (una serie di **7 documentari** diretti da Fulvio Risuleo con interviste ad autori e operatori del settore che raccontano tutti gli aspetti del lavoro del fumettista; progetto, nato con contributo del MiC). La sezione dedicata su RaiPlay è stata **online fino al 28 febbraio 2023**, per consentire a tutti di godere della ricca selezione.



Anche **RaiPlay Sound**, la nuova piattaforma digitale della Rai dedicata all'ascolto in live streaming e on demand ha avuto una striscia dedicata ai classici del fumetto - Peanuts, Diabolik; I Simpson, Corto Maltese, Calvin &Hobbes, Tin Tin – e ha dato risalto a tre serie di Radio 3 a tema: **Fumettisti dei diritti civili: quattro disegnatori afroamericani**, le vite di Zelda Mavin Jackson (Jackie Ormes), Elmer Simms Campbell, Emory Douglas, Oliver Wendell Harrington, raccontate da Gianluca Diana; **I supereroi della Marve**l, ciclo dedicato ai supereroi e ai loro creatori, raccontati da Roberto Moroni e **Ani-**

me: da Lady Oscar all'Uomo Tigre, dialoghi, parole e biografie delle celebrità animate. Uno speciale di Radio Techeté dal titolo **SuperGulp! Fumetti in Radio** ha proposto la riduzione radiofonica del programma televisivo dedicato al mondo dei fumetti, andato in onda dal 1977 al 1981 sul Secondo Canale della RAI.

Presente anche **Rai Radio2**, **radio ufficiale dell'evento**, che ha raccontato Lucca Comics & Games con reel, fotogallery e stories sugli account social della radio ma anche attraverso gli occhi e i contenuti di **Antonella Arpa** (su Instagram conosciuta come "**Himorta**"), cosplayer, Dj, presentatrice e Influencer da più di 1 milione di follower. Non sono mancati i collegamenti radio durante programmi come "Caterpillar", "Tutti Nudi", "Soggetti smarriti", "Rock and Roll circus", e poi "Non è un paese per giovani", "Le Lunatiche", "I Lunatici", "La versione delle due", "La sveglia di Radio 2", e "Il momento migliore".

Ma la vera protagonista Rai di questa edizione di Lucca Comics & Games è stata Rai Kids con un ricchissimo programma di appuntamenti.

Il Real Collegio è stato il quartier generale dove il pubblico ha trovato anteprime, meet & greet e i personaggi più amati dei canali **Rai Gulp** e **Rai Yoyo**.

Prima novità assoluta la presentazione, in **anteprima mondiale**, dei primi quattro episodi di ***Dragonero. I Paladini***, la serie animata basata sul fumetto Dragonero edito da Sergio Bonelli Editore. Una coproduzione internazionale di Sergio Bonelli Editore S.p.A. con Rai Kids, Powerkids Entertainment LTD, Nexus TV s.r.l. Un'anteprima, questa, che ha dato il via ad una straordinaria *Dragonero Experience* fino al 1° novembre.

Altra novità di quest'anno è stata senza ombra di dubbio la **diretta quotidiana alla quale anche il pubblico potrà partecipare**. Dal 28 ottobre al 1° novembre, infatti, per tutta la durata della manifestazione, Rai Gulp è andata in onda, in diretta, a partire dalle 18.35 nello studio speciale allestito al

Real Collegio. Ogni giorno un pubblico selezionato ha potuto assistere dal vivo alla diretta, e interagire con i conduttori **Mario Acampa** e **Manuela Grippi** oltre che con gli ospiti della trasmissione, che hanno raccontato Lucca Comics & Games dal cuore del festival.

Nicoletta Costa e Nina & Olga sono state presenti con molte novità e contenuti dedicati alla serie animata in onda su Rai Yoyo.

Domenica 30 ottobre all'Auditorium Suffragio, si è svolta l'attesa "**Yoyo Parade**", con i personaggi più amati di Rai Yoyo: **hanno sfilato i Puffi, Masha e Orso, Topo Tip, Bing, Bluey, Lampadino e Caramella, Pinocchio & Freeda, Nina & Olga**.

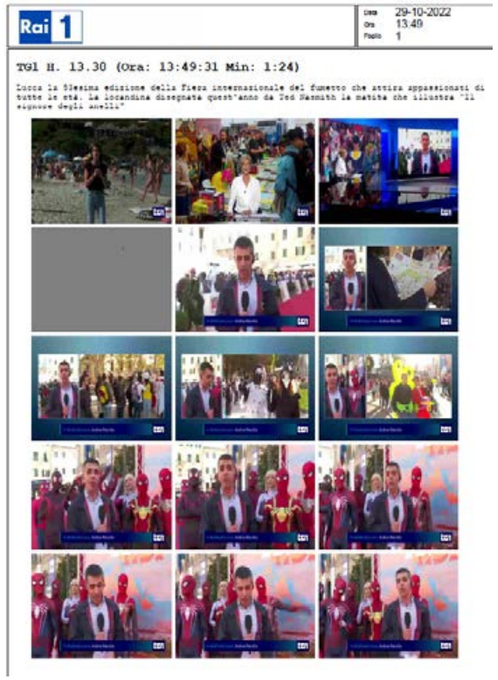
Tutti i giorni, al Chiostro del Real Collegio, c'è stato anche "**L'albero azzurro**", per accogliere i bambini che si sono fotografati con il celebre "Albero" della più longeva serie per bambini italiana. In particolare, lunedì 31 ottobre, si è svolto un meet & greet con Dodò e Laura Carusino. Molte e varie anche le attività del **Laboratorio Puffoso**", in compagnia dei Puffi. "**Super Spikeball**", la nuova serie animata ideata dall'ex campione di volley, **Andrea Lucchetta**, ha occupato la sala laboratorio, mentre nel campo allestito nel chiostro e animato dallo staff di smart coach **coordinati da Andrea "Lucky" Lucchetta**, è stato possibile giocare a Spikeball, il gioco della Schiacciata, inventato nel cartone animato "Super Spikeball" dai tre protagonisti Lino Lee Wang e Viola e giocato nelle scuole e nelle società da più di 200 mila bambini grazie al progetto Volley S3 della Federazione italiana Pallavolo.

Nello spazio "Rai Kids", tutti i giorni sono state programmate **una maratona con i migliori cartoni animati in onda su Rai Yoyo e Rai Gulp** e **una maratona dei cartoni animati "Peanuts"**, con Charlie Brown, Lucy, Linus, Snoopy e tutta l'allegra banda di personaggi creata da Charles Schulz, di cui ricorre il centenario della nascita; inoltre sono stati ospitati diversi eventi con altrettanti ospiti tra i quali: Federico Taddia, Angelo Mozzillo, Franceso Faccia, Riccardo Cangini e Massimo Silva, Davide Calì, Nicoletta Costa, Mario Acampa e molti altri.

Infine, in occasione di questa edizione di Lucca Comics & Games **Rai Gulp ha realizzato uno speciale** condotto da Mario Acampa (https://www.raiplay.it/programmi/specialeluccacomics).

A queste attività ha fatto seguito la **copertura editoriale** a cura di tutti gli editori del gruppo che hanno seguito il festival dal primo giorno con notizie diffuse dai più importanti telegiornali nazionali e con speciali e approfondimenti esclusivi andati in onda non solo durante, ma anche prima e dopo il periodo festivaliero.

Presenti a Lucca sia gli inviati del Tg1 sia gli inviati di Rai News, Rai 4, RaiPlay.



TG1 del 29.10.2022 ore 13.30 dedicato all'apertura di Lucca Comics & Games.

Rai News del 28 ottobre 2022 ore 16.00 dedicato all'apertura con Dampyr e al lancio della Bonelli nel mondo del cinema.

TG2 del 29 ottobre 2022 ore 20.30 dedicato al record di presenze.

TG3 del 30 ottobre 2022 ore 19.00 dedicato al fumetto su Maradona.

TG1 del 01 novembre 2022 ore 20.00 dedicato alla presenza di Tim Burton e al lancio di Wednesday.

In ultimo, si ricorda che Rai ha vestito alcuni angoli strategici della città come la facciata del Teatro del Giglio e il Real Collegio.

ATTIVITÀ IN ITALIA

CAMPFIRE

L'edizione 2022 del Progetto Campfire ha concluso un ideale trittico in cui è stato possibile sperimentare, valutare, imparare e conoscere tutte le sfaccettature di un'idea semplice ma assolutamente rivoluzionaria.

Se l'edizione del 2020 era stata totalmente impattata dalla situazione pandemica, se l'edizione del 2021 era stata sicuramente figlia di una situazione unica e si spera irripetibile, l'edizione 2022 è stata sia all'insegna di un ritorno alla "nuova normalità" sia sicuramente un'edizione fortemente segnata dalla situazione globale, soprattutto per quanto riguarda le filiere produttive.

Ma dove ci sono delle difficoltà, spesso in realtà ci sono delle opportunità.

L'edizione 2022 del Progetto Campfire ha visto la sublimazione più pura del concetto di festival diffuso, un'edizione la cui architrave sono stati gli oltre 450 eventi realizzati nei 120 Campfire diffusi in tutta Italia.

Eventi realizzati sia dai singoli Campfire che in collaborazione con Lucca Comics & Games e i partners che hanno supportato il progetto: Wizards of the Coast con i progetti relativi a Dungeons & Dragons e Magic: the Gathering; DV Games e Ghenos Games con Not that Movie!, Tilt e L'Assedio di Runedar in anteprima assoluta; Poliniani Editori con l'ormai classico calendario di incontri Road to Campfire; Asmodée con le attività legate a Incipit e Dixit Stella.

Dopo tre anni di Progetto Campfire, nato in un contesto che oramai è totalmente modificato, sicuramente si dovrà aprire una fase di analisi di tutti i dati raccolti, con la finalità di farlo evolvere, non solo per renderlo sempre attuale, ma perchè continui a rappresentare, in una nuova veste, quella stessa idea rivoluzionaria con cui era nato.

Campfire Partners: Asmodee, Audible, Funside, Games Academy, J-Pop, Manicomix Distribuzione, Star Comics, Starshop.

Il padiglione Disney in Piazza San Michele

LUCCA COMICS & GAMES 4.2. ASPETTI TECNICO ECONOMICI

Lo spazio Audible in Piazza San Francesco

4.2. ASPETTI TECNICO-ECONOMICI

Chesetta dell'Agorà, Dragonero

Il presente documento raccoglie i Traguardi Tecnico Economici, che ha raggiunto il team che si occupa di Sales, Marketing (intesi come relazione con gli espositori a finalità espositiva), sia in termini Economici, che tecnici, di **Lucca Comics & Games**.

In questi ultimi anni un elemento di complessità è stata sicuramente l'inflazione che ha portato ad un aumento dei costi delle forniture con cui sviluppiamo la parte fieristica (ferro, legno e pvc su tutte) che chiaramente hanno impattato sui costi di costruzione della manifestazione. Oltre ad una significativa difficoltà dei principali fornitore a trovare la manodopera, dovuta sia alla situazione contingente nazionale sia dovuta all'organizzazione del festival effettuato in un tempo particolarmente ristretto e schiacciato sugli ultimi mesi antecedenti il festival.

Un sistema – che avevamo già iniziato ad utilizzare – ma che abbiamo implementato in questo 2022, è stato l'utilizzo di più fornitori per ogni tipologia di servizio, in particolar modo tendostrutture, elettrico e allestimenti, grazie anche alla possibilità di poter effettuare in alcune forniture cruciali affidamenti diretti, sia grazie alle gare effettuate con più lotti, con vincoli di aggiudicazione di massimo un lotto per azienda. Percorso che ha dato i suoi frutti e che continueremo a implementare, anche perché ha dimostrato che porta ad una velocità maggiore di produzione e maggiore cura di ognuna delle singole aree espositive. Con possibilità di poter gestire meglio anche le operazioni last-minute, data la maggior presenza di operatori sul territorio a cui rivolgerci.

Così anche da cercare di limitare, nella crescita della manifestazione, il tempo in cui il centro storico cittadino è impegnato in fase di allestimento e disallestimento, delle strutture per Lucca Comics & Games.

Comics	• Piazza Napoleone (Editori Fumetto) • Piazza del Giglio (Scuole Fumetto, Artist Area) • Passaglia (Editori Fumetto) • Padiglione San Giovanni (Editori Fumetto) • Corso Garibaldi (Fumetterie) • Chiesa dei Servi (Tavole Originali, Artist Area) • Biblioteca Agorà (Self Area) • Caffè delle Mura (TOEI Animation) • Atelier Ricci (Foodmetti) • Piazza Antelminelli (Bonelli) • Piazza San Martino (JPOP) • Chiesetta dell'Agorà (Bonelli) • Oratorio San Giuseppe (Bonelli) • Caffè delle Mura (Star Comics) • Cavallerizza (Panini)
Games	• Area Carducci (Editori e negozi Games) • Piazza San Giusto (CMON) • Castello di Porta San Donato (D&D) • Piazza della Colonna mozza (The Pokémon Company) • Villa Gioiosa (Sala Ingellis 2) • Il Pinturicchio (Area Tornei) • Hotel San Luca (Indie GdR Palace)
Fantasy	• Area Carducci (Fantascienza) • Piazza San Martino (Luk For Fantasy)

La Food Court al Japan Town 2022, Lucca Polo Fiere

Videogames	• Ex Museo del Fumetto (Riot Games) • Auditorium San Romano (Esports Cathedral) • Piazza Bernardini (Nintendo) • Casermetta San Paolino (Plaion) • Casa del Boia (Ubisoft) • Via dei Bacchettoni (Negozi Videogames) • Spalti di Porta Sant'Anna (Medion) • Villa Bottini (CDPR) • Piazza Anfiteatro (Sony) • Baluardo San Donato (Mediaworld) • Giardino Degli Osservanti (Euronics)
The Citadel	• Baluardo San Paolino • Cortina Santa Maria • Sotterraneo San Paolino • Sotterraneo Santa Croce
Japan Town	• Polo Fiere
Junior	• Ex-Real Collegio • Casermetta San Frediano (Pompieropoli)
Music	• Palazzetto dello Sport (Music Arena)
East Village	• Giardino degli Osservanti (Cosplay Garden) • Sala Canova (House of Creators) • Giardino degli Osservanti (Studio Twitch) • Baluardo dei Balestrieri (Metaverso)
Gadget & Collectable	• Piazza Santa Maria (Hasbro) • Piazza Santa Maria (Funko) • Piazza Santa Maria (Bandai) • Piazzale San Donato • Piazza della Caserma (Nerd Yourself) • Piazza San Francesco • Piazza San Pietro Somaldi (Tamashii Nations)

Movie	• Loggiato Pretorio • Piazza San Michele (Disney) • Casa del Boia (Ultimo Avamposto) • Piazzale Arrigoni (Prime Video) • Sotterraneo San Colombano (Prime Video) • Sotterraneo della Zecca (D&D)

LUCCA 22 COMICS&GAMES HOPE

LE MOSTRE 15 OTT→1 NOV | IL FESTIVAL 28 OTT→1 NOV | I CAMPFIRE 21 OTT→1 NOV

MAPPA GENERALE

ANALISI ECONOMICO-PLANIMETRICA, DIREZIONE DEI LAVORI E CRONOPROGRAMMA

Il 2022, partito come annata pandemica, aveva buone aspettative di ritorno alla normalità, e da Giugno in avanti questo è stato confermato anche dai feedback degli espositori e degli sponsor che hanno iniziato a confermare gli spazi e spingere per investimenti più sostanziosi. Questo ha portato questa prima edizione post-pandemica ad un risultato planimetrico già superiore al 2019, e la manifestazione ha chiuso il piano espositivo utilizzando praticamente tutti gli spazi del 2019 più confermando il Polo Fiere e il Palazzetto dello Sport, come testato nel 2021. Praticamente una Lucca Comics & Games al 110% rispetto alla sua ultima edizione di maggiore espansione.

La grande novità di questa edizione è stata la strategia adottata sui fornitori. Infatti, rispetto al passato, abbiamo deciso di operare un percorso di aumento del numero dei fornitori, per ogni singolo servizio. Nello specifico siamo passati per le tendostrutture a 2 fornitori, per l'impianto elettrico a 3, per gli allestimenti a 5. Questo ha portato notevoli vantaggi, sia in ambito della cura delle singole aree tematiche della manifestazione, nel miglioramento delle tempistiche – con più squadre impegnate nei momenti di maggior concentramento delle attività di allestimento dell'evento, nel maggior numero di interlocutori con cui i nostri operatori possano parlare, e ultima la possibilità di poter gestire al meglio eventuali necessità e opportunità extra dell'ultimo minuto, avendo un range più ampio di opzioni per andare a risolvere tali situazioni. E riteniamo che la strada tracciata sia quella giusta, e dovremo sicuramente implementare, sia rispetto a quei fornitori in cui questo passaggio non è ancora stato effettuato (generatori, allestimenti personalizzati, pulizie, strutture esterne, etc…), sia aumentando ulteriormente a rivedere la numerica dei fornitori in cui il percorso è già stato avviato. Tutto questo senza andare ad aggravare i costi in quanto non ci sono vantaggi dati da economie di scala, data la magnitudine e i quantitativi delle forniture richieste ad ogni singolo fornitore.

La modalità intrapresa chiaramente ha portato ad un maggior coinvolgimento, già a livello progettuale, delle Direzioni dei Lavori, che richiedono sicuramente più impegno, aumentando il numero degli interlocutori, seppur ogni interlocutore gestisce parti più piccole del lavoro.

Altro elemento integrativo dell'edizione 2022, l'implementazione dell'attività di logistica con uno studio che potesse seguire specificatamente il cronoprogramma del cantiere del padiglione Carducci,

nonché della fornitura più impattante della manifestazione, ovvero le tendostrutture. Un elemento sperimentale che sicuramente ha dato i suoi frutti e che dovrà essere confermato e implementato.

GENIO CIVILE E CENTRALINA METEO

DOCUMENTI DI CONSEGNA E RICONSEGNA

I "COMICS" A LUCCA

La Cavallerizza con l'area monografica Panini

La realtà espositiva di quest'anno ha evidenziato ancora una volta quanto il momento storico sia felice e prospero per l'editoria del fumetto. Ai padiglioni Napoleone e Giglio confermati nella struttura e nelle dimensioni 2021, si sono affiancati il padiglione S. Giovanni ed il Passaglia, a testimonianza della necessità di spazio dovuta all'aumento delle richieste, inteso sia come pluralità espositiva che come semplice richiesta di metri quadri in più. In questi padiglioni spiccano tra gli altri, le presenze di Bao, Coconino, Feltrinelli, Il Castoro, Lo Scarabeo, Oblomov, Rulez, Salda Press, Shockdom, Tunuè. Nel padiglione Giglio spicca la presenza di alcuni artisti dal forte richiamo internazionale e di tutte le scuole di fumetto presenti nel Festival.

Altri nomi "storici" dell'editoria del fumetto italiana, hanno invece confermato la tendenza ad acquisire padiglioni indipendenti, all'interno dei quali programmare in autonomia firmacopie ed attività specifiche di ingaggio con il pubblico. Il risultato si è tradotto in un aumento dei padiglioni monografici sia come numero che come estensione, come si può apprezzare osservando la nuova mappa che evidenzia la migrazione di Star Comics affiancato a Toei Animation per l'operazione "One Piece", in un padiglione situato davanti al Caffè delle Mura, delle Edizioni Panini che da Piazza San Martino vanno ad occupare per intero lo spazio dell' Ex Cavallerizza Ducale, anche questo superiore in estensione al precedente, di J-Pop che dal padiglione Napoleone si sposta in Piazza San Martino e della Bonelli che oltre a confermare il Padiglione Antelminelli ha usufruito in esclusiva della Chiesa di San Giuseppe e della Chiesa dell'Agorà, per l'inaugurazione del "Bonelli Cinematic Universe".

Anche quest'anno la bellissima e suggestiva Chiesa dei Servi è stata ospite delle realtà che si occupano di tavole originali, e del gruppo di artisti della "Comics Artist Area", valorizzati dalla presenza della magnifica mostra di Corrado Roi dedicata a Diabolik. La "Self Area" viene confermata all'interno del chiostro dell'Agorà, trovando una sintesi di spazio e centralità convincenti. Il programma è stato impreziosito dalla nuova sinergia avviata con la Fondazione Tuono Pettinato che ha dato vita, nei giorni del Festival ad eventi e firmacopie di sicuro richiamo.

Se oltre a questo, volessimo considerare anche il secondo padiglione in San Martino dedicato all'editoria di taglio Fantasy, che tra gli altri annovera le presenze di Mondadori e Gems, potremmo dire che il centro storico rappresenta a buon diritto il panorama completo del mondo del fumetto italiano, inteso come numero, varietà e qualità di presenze editoriali e di artisti.

LUCCA GAMES TORNA IN CARDUCCI (ED È PIÙ GRANDE CHE MAI)

Il Padiglione Carducci

Dopo la trasferta dell'edizione 2021 nello spazio adiacente alla Cavallerizza, il mondo del gioco analogico torna in grande stile ad animare il padiglione Carducci, quest'anno più esteso che mai e con una disposizione delle aree interne completamente rinnovata.

Di 131 espositori tra Games e Fantasy, quasi 50 realtà editoriali del settore ludico hanno popolato il padiglione con le loro novità dal Salone (oltre 100). Numerose le prime volte: tra queste Cicaboom, Little Rocket Games, Lucky Duck Games, Ludendo Docere, Mana Project, Mindwork Games, YAS! Games (divisione di Rocco Giocattoli) e Djeco (già espositore nel 2019 nell'area dedicata a Lucca Junior).

Interessante il caso di Hollow Press, editore di fumetti, che esordisce nel mondo ludico proprio a Lucca, portando un ospite di lustro come John Blanche.

Circa 1000 i metri quadri dedicati all'universo Hasbro, con gli stand interattivi di Wizards of the Coast (Magic: the Gathering), la taverna di Dungeons & Dragons, Avalon Hill (Heroquest e Betrayal), Winning Moves, Cluedo, Habro Kids e Hasbro Gaming.

Accanto agli spazi per gli espositori, oltre 500mq sono stati dedicati alle attività per il pubblico firmate Lucca Comics & Games. Spiccano tra queste la Ludoteca Alex Randolph, a corredo della celebrazione dei 100 anni dalla nascita del game designer, la mostra personale di John Blanche, una Miniature Island in grande stile e i lieti ritorni di Area Performance e Area Demo.

Con lo spostamento del magazzino dal Campo Balilla al parcheggio Carducci, anche l'area food ha beneficiato di un restyling e un ampliamento, ospitando uno sponsor d'eccezione come Campari e i food truck di Ristogest.

Il Carducci, però, non è stato l'unico palcoscenico per il ritorno di Lucca Games. Due grandi player del mondo tabletop hanno scelto di occupare uno spazio monografico in centro storico: The Pokémon Company ha portato un assaggio di Games in Piazza della Colonna Mozza e CMON ha scelto Piazza San Giusto per la sua presenza fieristica. Il Pinturicchio con l'area tornei, Villa Gioiosa con la Sala Ingellis 2, l'Indie GDR Palace e Castello Porta San Donato con il GDR Old School hanno poi contribuito alla diffusione negli spazi cittadini del palinsesto ludico.

LUK FOR FANTASY RADDOPPIA DENTRO E FUORI LE MURA

La presentazione della nuova area per la Narrativa e il Fantasy in piazza San Martino

Nell'anno di HOPE e del poster tolkieniano di Ted Nasmith, Luk For Fantasy si espande all'interno delle Mura di Lucca e raddoppia i luoghi del fantasy e del fantastico con un grande padiglione interamente dedicato al mondo della narrativa in piazza San Martino e il consueto posizionamento all'interno del Carducci, accanto ai mondi del gioco di ruolo e del libro-gioco con cui condivide l'Area Performance e i grandi nomi dell'illustrazione nazionale e internazionale.

Confermandosi uno dei momenti dell'anno più importanti per le case editrici per incontrare il proprio pubblico, i grandi gruppi editoriali hanno conquistato il cuore della città, a due passi dall'iconico

padiglione Napoleone che da sempre raccoglie il mondo del fumetto, guidati dal gruppo editoriale Mondadori, presente con tutti i suoi marchi editoriali (Libri Mondadori, Mondadori Ragazzi, Piemme, Rizzoli, DeAgostini, e non solo). Ritorna anche il Gruppo editoriale Mauri Spagnol dopo l'assenza del 2021 e, per la prima volta, trova la sua naturale collocazione a Lucca Comics & Games il gruppo Giunti Editore con i suoi marchi Giunti e Bompiani. A completare l'offerta di narrativa in piazza San Martino hanno trovato posto Audible, TIWI e Sky Arte, la casa editrice Fazi Editore e la Libreria Internazionale Hoepli, con una selezione di titoli anche in lingua inglese.

All'interno del padiglione Carducci, invece, accanto all'Area Performance e alle aree dedicate al gioco di ruolo e al librogame, la narrativa e l'illustrazione di Luk For Fantasy sono tornate con un grande spazio dedicato alla fantascienza rappresentata da Fanucci Editore, Urania (Mondadori), Marcos y Marcos, Future Fiction, Odoya, Plesio Editore e Edikit.

UN'ESPERIENZA VIDEOLUDICA DIFFUSA

Per quanto riguarda il Videogames, il 2022 ha rappresentato un anno di svolta. Mentre da una parte ha mantenuto le sue location storiche, quelle che oramai sono un riferimento per tutta la comunità di visitatori della manifestazione, dall'altra si è aperto a nuovi spazi, e nuovi esperimenti in quella che è stata la novità del 2022: l'Area Est.

Lucca Comics and Games è stata scelta da CD Projekt RED per celebrare i primi 20 anni di attività. Villa Bottini, location unica, è stata trasformata in un'esperienza ed una celebrazione mai visti prima. L'interno della Villa ha ospitato una mostra interattiva che, attraverso tutti i grandi titoli della casa produttrice, ne ha raccontato la storia ed i successi; ogni stanza del piano nobile di Villa Bottini infatti è stata allestita con un tema diverso. Il grande giardino, invece, ha ospitato la splendida ricostruzione a tema festività di Saovine.

Altro polo del videogioco è stato senz'altro il padiglione Bacchettoni, posizionato nella nuova Area

Est della manifestazione. Sempre nell'Area Est ha trovato la sua naturale posizione il padiglione monografico dedicato ad Euronics. A completare la connotazione dell'Area Est, Ubisoft ha abitato per i cinque giorni di manifestazione la Casa del Boia.

Nintendo ha confermato la sua presenza nella storica location di Piazza Bernardini, oramai appuntamento fisso per lo storico marchio.

In San Romano, presso l'ex Muf, si conferma la presenza di Riot Games, con la Esports Cathedral presso l'Auditorium di San Romano a completare questo polo del Videogame.

Piazza Anfiteatro torna ad essere occupata da Sony, con il progetto #LaCasaDeiPlayers powered by PlayStation Plus.

A completare l'offerta per i nostri visitatori, il padiglione Bandai Namco in Piazza Santa Maria, Plaion con Dead Island 2 alla Casermetta San Paolino, Mediaworld, con il suo padiglione monografico incorniciato nel Baluardo San Donato e Medion/Erazer con la splendida installazione presso Porta Sant'Anna.

WALKING ON HISTORICAL WALLS

Il padiglione Toei al Caffè delle Mura

L'edizione 2022 di Lucca Comics & Games ha segnato il ritorno di The Citadel dopo 3 anni di stop forzato legato alla situazione pandemica. Un'autentica rinascita per l'area dedicata al Gioco di Ruolo dal Vivo, al costuming e all'artigianato di settore; un settore che, per le sue specificità, ha sofferto l'impossibilità di sperimentare qualsiasi forma di digitalizzazione e che attendeva la possibilità di riunirsi di nuovo durante la manifestazione.

Dal Baluardo Santa Maria, sede storica di The Citadel, l'area si sposta al Baluardo San Paolino, creando con il Sotterraneo San Paolino e la Cortina Santa Maria un polo attrattivo dove l'offerta commerciale e l'offerta cultura si sono sommate esaltandosi reciprocamente.

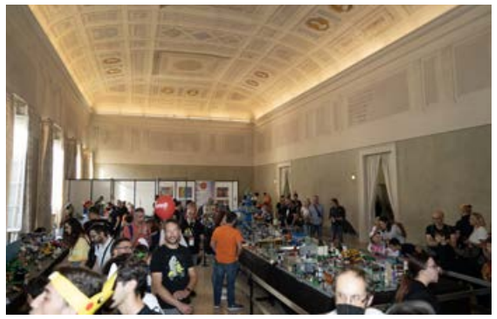
L'edizione 2022 di The Citadel ha visto la partecipazione di circa 30 espositori, che concentrandosi tutti sul Baluardo San Paolino, hanno creato l'atmosfera di cittadella, che è alla base dell'idea dell'Area; atmosfera che è stata ulteriormente rafforzata dalle performance artistiche e ludiche che per 5 giorni ne hanno animato gli spazi.

La Cortina Santa Maria ha continuato la tradizione di ospitare le associazioni di Gioco di Ruolo dal Vivo e di Scherma Storica, che quotidianamente hanno offerto non solo un'attività o in intrattenimento ai visitatori, ma hanno portato un'opera di divulgazione del settore a 360°.

I Sotterranei San Paolino e Santa Croce hanno ospitato per tutti e cinque i giorni ininterrottamente eventi di Gioco di Ruolo dal Vivo, realizzati esaltando la struttura unica in cui potevano essere ospitati; lo stesso per gli eventi ospitati presso la Casermetta San Pietro.

Dopo 3 anni di assenza, The Citadel ha celebrato il suo ritorno offrendo oltre 200 eventi a tutti coloro che sono tornati ad incrociare il suo cammino, guardando già al 2023, e che ha voluto testimoniare a Lucca Comics & Games di essere più vivo che mai.

LA LUCCA DEI PIÙ PICCOLI



L'area Lego© al Family Palace

L'edizione 2022 ha visto poi il ritorno tanto atteso di Lucca Junior: Il Real Collegio di Lucca è infatti tornato a vestire i panni del "Family Palace", l'area della manifestazione dedicata ai più piccoli, alle loro famiglie e al mondo delle scuole. Anche quest'anno, l'area di Lucca Junior era ad ingresso gratuito per chiunque senza necessità di avere alcun titolo di ingresso al festival.

Al piano terra del palazzo, nei due bellissimi chiostri, hanno animato l'area gli espositori del mondo dell'editoria kids come Panini Kids, Logos, Artebambini, Lavieri, Terre di Mezzo Editore, Minibombo e tanti altri. Al secondo piano del Real Collegio hanno ritrovato il loro spazio gli espositori del mondo LEGO e la ludoteca dedicata ai giochi da tavolo in collaborazione con Lo Stregatto, che aveva debut-

tato nel 2019 rivelandosi un bel successo.

La RAI è tornata a Lucca Comics & Games e ha consolidato il suo ruolo di main media partner, ma il vero protagonista di questa edizione 2022 è stata RAI Kids, che ha offerto un ricchissimo programma di appuntamenti e iniziative. Il Real Collegio è stato infatti il quartier generale dove il nostro pubblico di giovanissimi ha potuto trovare anteprime e meet & greet con i personaggi più amati dei canali Rai Gulp e Rai Yoyo. Presenti infatti un vero e proprio studio televisivo dove assistere dal vivo alle dirette, un'area dedicata ai laboratori a tema Puffi, l'Albero Azzurro con il mitico Dodò per una foto ricordo oltre a parate e iniziative con alcuni dei principali character di Rai Yoyo. Presente anche Nicoletta Costa, nota scrittrice, disegnatrice e cartoonist con molte novità e contenuti dedicati alla serie animata in onda su Rai Yoyo "Nina & Olga" e Andrea Lucchetta, ex campione di volley e ideatore della nuova serie animata "Super Spikeball".

Alla Casermetta San Frediano, nei pressi del Real Collegio, l'Associazione Nazionale dei Vigili del Fuoco ha allestito "Pompieropoli", un percorso ludico educativo sui rischi e gli ostacoli con cui i Vigili del Fuoco hanno a che fare ogni giorno.

UN ANGOLO DI GIAPPONE A LC&G

Japan Town al Polo Fiere

Forte del successo dello scorso anno, l'Area Japan si è riconfermata anche per questo 2022 al Polo Fiere, già utilizzato l'anno scorso per accogliere questo angolo di Giappone all'interno di Lucca Comics & Games.

L'area è stata sicuramente rafforzata dal punto di vista logistico, grazie prima di tutto al potenziamento del servizio navette da e per il Polo Fiere - Centro Storico, servizio gratuito per i possessori di biglietto della manifestazione; il Polo Fiere è provvisto inoltre di uno dei parcheggi più grandi della manifestazione, disponibile per i nostri visitatori e situato a pochi minuti dall'uscita dell'autostrada. Importante anche l'inserimento di un Welcome Desk dedicato per il ritiro dei braccialetti e una bi-

glietteria a disposizione dei visitatori. Riconfermata anche l'area food del Japan gestita da Ristogest, in cui i visitatori hanno potuto assaggiare alcune specialità della cucina nipponica per immergersi totalmente nelle atmosfere tradizionali giapponesi.

Di grande impatto la maglia stand utilizzata quest'anno per realizzare la planimetria dell'area, con una disposizione degli spazi ben fruibile per il pubblico e di gradimento per gli espositori, forte anche del successo dello scorso anno che già aveva evidenziato i vantaggi del Polo Fiere che, in quanto tale, rende lo spazio Japan ben organizzato e funzionale.

Gli espositori presenti quest'anno erano più di 80, con allestimenti, attività e contenuti legati al mondo del Sol Levante; tra questi hanno confermato la loro storica partecipazione Animeimport e AOI Clothing, mentre Tamashii Nations ha consolidato la sua presenza in Centro Storico con un pad. monografico in Piazza San Pietro Somaldi. Presente per la prima volta a Lucca Comics & Games Plaion Fan Factory, servizio di streaming che offre una piattaforma dedicata esclusivamente al mondo anime - Anime Factory - che, in collaborazione con TOEI animation, ha portato a Lucca Comics & Games Gorō Taniguchi, regista di "One Piece Film: RED", in occasione della premiere del film.

Al centro del Padiglione Japan ha trovato di nuovo spazio il Japan Live, dove si sono alternate performance, eventi musicali, attività dedicate al Giappone tradizionale e pop; è stato inoltre sfruttato il piano superiore del Polo Fiere, in cui è stata realizzata una sala incontri con proiezioni, panel workshop di manga e tanto altro. Per arricchire l'area Japan, Bandai ha voluto essere presente tramite una nuova area dedicata ai gashapon giapponesi, in cui il pubblico ha potuto divertirsi a scegliere il gadget o la figures preferita tramite i vari distributori di capsule. Sempre all'insegna dell'intrattenimento, in collaborazione con Arte Zeta Studio, ha preso vita all'interno del Polo Fiere la Casa di Lupin, un'area in cui il pubblico ha potuto immergersi nel mondo del "ladro gentiluomo", arredata con oggetti di scena, abiti, armi dei personaggi e la mitica Fiat 500 gialla.

La tensostruttura adiacente al Polo Fiere, invece, oltre ad ospitare il magazzino Japan di Lucca Comics & Games, è stata animata dalle scenografiche attività di Umbrella Italian Division, associazione di reenactment ispirata a Resident Evil; l'associazione ha potuto sfruttare sia gli spazi interni del Polo (la tensostruttura) sia gli spazi esterni (il cortile di fronte all'ingresso) ospitando Live Show con effetti

speciali ed esposizioni imponenti come l'elicottero e l'autobus a grandezza naturale; ogni attività è stata arricchita dalla presenza di figuranti nelle vesti di zombie.

UNO SGUARDO SULL'AREA MOVIE

Il padiglione Disney in piazza San Michele

I maggiori player del settore cinematografico e teA Lucca Comics & Games l'area Movie si consolida con la presenza dei maggiori player del settore cinematografico e televisivo: Disney che conquista piazza San Michele, Amazon Prime Video con un'operazione internazionale che torna in piazza Arrigoni, oltre ad altre aree dedicate a iniziative, fra le quali spicca il Sotterraneo della Zecca dedicato all'experience "L'onore dei Ladri" per Dungeons & Dragons.

Tutto questo ovviamente oltre a Loggiato Pretorio, cuore dell'area, e ai cinema. Ma tutto questo è solo una piccola parte rispetto alle grandi operazioni Movie sui contenuti descritte in altri capitoli che hanno portato Lucca ad essere centrale nel programma delle grandi multinazionali dell'intrattenimento e che ha culminato con la presenza del cast della serie di Ring of Power.

Per arrivare infine a Tim Burton, sicuramente il più grande contenuto Movie mai arrivato a Lucca Comics & Games, per il lancio della serie Wednesday, che nel trailer worldwide della seconda stagione (andato online a inizio 2023) ha dedicato buona parte del girato alla nostra città, per una promozione che ha avuto un risalto internazionale senza precedenti. Dimostrazione che il lavoro fatto su questo settore dalla nostra società, porta risultati non solo alla manifestazione, ma anche a tutto il territorio.

IL MONDO DEL COLLECTIBLE

I padiglioni Funko e Hasbro in piazza Santa Maria

Uno dei settori di maggior crescita negli ultimi anni si è rivelato quello dei Collectible e delle figures da collezione, che hanno riconfermato anche quest'anno la loro popolarità tra il pubblico di Lucca Comics & Games.

Di grande interesse in questo senso il polo di Piazza Santa Maria, dove ha riconfermato il suo spazio storico Funko, con un padiglione monografico di 200 mq. Come sempre molto importanti i contenuti proposti, con ben 5 Funko Pop! in esclusiva, tratti dai più famosi fenomeni della pop culture degli ultimi anni. Altra conferma è stata quella di Hasbro che, oltre ai grandi spazi all'interno del Pad. Carducci, è tornato ad abitare Piazza Santa Maria insieme a Funko, con attività legate ai collectable delle sue proprietà, tra le quali Star Wars, Avengers, Dungeons & Dragons. Ad animare la zona di Piazza Santa Maria, da quest'anno, si è aggiunto il Padiglione monografico di Bandai Namco: 250 mq in cui trovare action figures (2 le figures disponibili in esclusiva quest'anno a Lucca, entrambe dal mondo di One Piece), giocattoli, gashapon e molte novità anche dal mondo videogioco.

L'edizione 2022 ha visto anche il consolidamento di La Vignarella con il suo padiglione Nerd Yourself, passato dai 100 mq dell'edizione 2019 a 200 mq, sempre in Piazza della Caserma. Novità invece l'utilizzo di Piazza San Francesco: originariamente parte del complesso della Japan Town, quest'anno ha ospitato parte del mondo collectables con la presenza di Cosmic Group - specializzato nell'importazione e nella distribuzione di merchandise e figures esclusivi - e Anime Import, che ha voluto rafforzare il legame con il suo punto al Japan Town animando il Pad. San Francesco con un portale dotato di schermo led da cui si trasmettevano in tempo reale le immagini di ciò che accadeva all'interno del Polo Fiere.

Il padiglione San Donato - in passato casa base del mondo videogames - quest'anno invece ha ospitato un gran numero di espositori legato al mondo della gadgettistica e del collezionismo di accessori ispirati ai propri fumetti, giochi, serie tv, manga preferiti, tra i quali ricordiamo Pampling e Legend Icon, entrambi due nomi di spicco nel campo della produzione e della distribuzione di abbigliamento a tema con licenze Marvel, Harry Potter, Star Wars, DC Comics e tanto altro.

IL NUOVO EAST VILLAGE

Cosplayer nel Giardino degli Osservanti

I cambiamenti degli ultimi anni hanno portato la manifestazione ad affrontare un riassetto generale che ha permesso di dare nuovo valore ad alcune aree della città: tra queste ha spiccato in questa edizione 2022 la zona est della città di Lucca, compresa tra Villa Bottini, San Francesco, Casa del Boia, il Giardino degli Osservanti e Via dei Bacchettoni.

Fino al 2019 la zona è stata la base della Japan Town; complice la richiesta sempre maggiore di spazi da parte degli espositori di quest'area e la necessità di adeguarsi all'anno ancora pandemico, nel 2021 l'area Japan ha trovato il suo nuovo posto al Polo Fiere, lasciando liberi quindi gli spazi che animava abitualmente. Contestualmente, è nata l'esigenza di localizzare altre attività del Festival che ancora non avevano una location esclusivamente dedicata: il Videogioco, il mondo Cosplay e il nuovo asset Digital. Nasce quindi nel 2022 il nuovo East Village, che ha racchiuso il meglio di questi tre mondi in un unica area cittadina.

In ingresso all'area è stato collocato il Pad. San Francesco, dedicato sia al mondo dei collectables sia al mondo del videogioco, e arricchito dall'attività di Anime Import, che ha posizionato fuori dal padiglione un maxi-schermo connesso in tempo reale con un "gemello" al Polo Fiere, che permetteva ai visitatori di vedersi e sentirsi a distanza di chilometri per un Giappone sempre più vicino; il portale aveva inoltre a disposizione una guida interna con informazioni sulle navette dirette al Polo e sul programma dell'area Japan.

Di grande rilevanza anche le due presenze monografiche dell'area: CD Projekt Red in Villa Bottini e Ubisoft in Casa del Boia. La prima ha allestito tutta Villa Bottini, magnifico palazzo storico del centro, con mostre e attività a tema sui videogiochi più famosi dello studio polacco, per festeggiare i suoi 20 anni. Ubisoft, invece, ha sfruttato i suggestivi spazi della Casa del Boia per presentare una mostra dedicata al videogioco "Mario + Rabbids: Sparks of Hope".

Il colorato mondo dei Cosplay ha trovato quest'anno la sua collocazione all'interno del Giardino degli Osservanti, dopo il grande successo dello scorso anno a Villa Bottini. Il nuovo Cosplay Garden ha ospitato le principali associazioni Cosplay (Avengers Infinity Cosplay, Harry Potter Caput Draconis, Terra di Mezzo Cosplayers e altri) oltre a espositori legati al mondo cosplay con accessori, costumi, make up e tanto altro. Il Cosplay Garden ha saputo intrattenere il pubblico con attività, parate e raduni tra i quali ricordiamo il raduno Spider-man 60, in collaborazione con Panini e con ospite John Romita Jr, e il raduno per i 50 anni di Lady Oscar.

Sempre all'interno del Giardino degli Osservanti, grande spinta è stata data al mondo Digital, con spazi tutti dedicati. All'interno di un container trasparente - per dare al pubblico la possibilità di "sbirciare" i propri ospiti preferiti - lo studio Twitch ufficiale di Lucca Comics & Games 2022, con 5 giorni di programmazione in streaming con ospiti, interviste e approfondimenti sul Festival e tutti i suoi mondi di riferimento. Negli spazi di Sala Canova, invece, nasce la House of Creators: in collaborazione con Arkadia, Sala Canova ha ospitato circa 30 creators che hanno arricchito la manifestazione con i loro contenuti digitali su Twitch.

Proseguendo idealmente verso est, in Via dei Bacchettoni è stato dato ulteriore risalto al mondo del videogioco, con un padiglione tutto dedicato. Al suo interno anche alcune realtà legate al mondo del Metaverso: al vicino Baluardo dei Balestrieri, infatti, è nato il "Communityverse", nuova sezione culturale e sperimentale della manifestazione dedicata a nuove tecnologie e linguaggi: metaverso, NFT, cryptoverso e intelligenza artificiale le parole chiave di questa sezione; di spicco la mostra "Multiverse of Metaverse" dedicata alla rappresentazione della molteplicità di metaversi e il progetto Luccaverse, appositamente realizzato dalla piattaforma di realtà virtuale The Nemesis, che ha permesso ai visitatori di esplorare Lucca Comics & Games in maniera virtuale.

I PROGETTI SPECIALI E NON CONVENZIONALI

Il Blue Carpet in piazza San Francesco

Come ogni edizione, durante Lucca Comics and Games nascono e si sviluppano grandi progetti "non convenzionali" o "speciali" come vengono definiti. Un privilegio unico per chi ha la possibilità di seguirli e un grande valore aggiunto per l'esperienza dei nostri visitatori.

Un progetto non convenzionale nasce da un connubio, unico, tra la città, le sue location e le suggestioni, le emozioni, che questa trasmette ai nostri Partners in tutto il mondo. Un'alchimia di rara bellezza.

Ed in questa alchimia si trovano le condizioni per creare qualcosa spesso di unico, irripetibile, che lascia il segno in tutti coloro che la vivono.

Di seguito ci limitiamo a riportare i principali.

CAMPFIRE

L'edizione 2022 del Progetto Campfire ha concluso un ideale trittico dove è stato possibile sperimentare, valutare, imparare e conoscere tutte le sfaccettature di un'idea semplice ma assolutamente rivoluzionaria.

Se l'edizione del 2020 era stata totalmente impattata dalla situazione pandemica, se l'edizione del 2021 era stata sicuramente figlia di una situazione unica e si spera irripetibile, l'edizione 2022 è stata sia all'insegna di un ritorno alla "nuova normalità" sia sicuramente un'edizione fortemente segnata dalla situazione globale, soprattutto per quanto riguarda le filiere produttive.

Ma dove ci sono delle difficoltà, spesso in realtà ci sono delle opportunità.

L'edizione 2022 del Progetto Campfire ha visto la sublimazione più pura del concetto di festival diffuso, un'edizione la cui architrave sono stati gli oltre 450 eventi realizzati nei 120 Campfire diffusi in

tutta Italia.

Eventi realizzati sia dai singoli Campfire che in collaborazione con Lucca Comics and Games e i partners che hanno supportato il progetto: Wizards of the Coast con i progetti relativi a Dungeons&Dragons e Magic: the Gathering; DV Games e Ghenos Games con Not that Movie!, Tilt e L'Assedio di Runedar in anteprima assoluta; Poliniani Editori con l'ormai classico calendario di incontri Road to Campfire; Asmodée con le attività legate a Incipit e Dixit Stella. E poi Audible, Games Academy e Funside, J-Pop, Manicomix Distribuzione, Star Comics e Starshop.

Dopo tre anni di Progetto Campfire, nato in un contesto che oramai è totalmente modificato, sicuramente si dovrà aprire una fase di analisi di tutti i dati raccolti, con la finalità di farlo evolvere, così non solo da essere sempre attuale, ma da poter rappresentare, in una nuova veste, quella stessa idea rivoluzionaria con cui era nato.

INTESA SANPAOLO

Con l'edizione 2022 di Lucca Comics & Games, Intesa Sanpaolo ha segnato una notevole crescita per quanto riguarda la sua partecipazione alla manifestazione.

Il Progetto Comics & Games Factory, che si è sviluppato da giugno 2022 e che ha trovato la sua celebrazione e conclusione durante Lucca Comics and Games 2022, ha creato una relazione continua tra le due realtà.

E proprio grazie a questo progetto che Intesa Sanpaolo ha raddoppiato la sua presenza durante i cinque giorni dell'evento.

Oltre allo storico punto in Piazza San Michele, adiacente alla propria sede, Intesa Sanpaolo ha portato i propri contenuti, attività e progetti anche nel Complesso di San Francesco, creando un ponte ed una connessione tra due mondi apparentemente distanti, quale quello bancario e quello della cultura pop, ma che in realtà all'interno della cornice di Lucca Comics and Games, hanno scoperto avere punti e valori in comune.

Inoltre, per la prima volta Intesa Sanpaolo ha voluto includere Lucca Comics and Games nel suo pro-

gramma Reward, un programma dedicato ai suoi correntisti che mette in palio una serie di vantaggi e regali, offrendo ai propri clienti, nel periodo tra settembre ed ottobre 2022, la possibilità di vincere biglietti e abbonamenti per l'edizione 2022.

TOEI

Lucca Comics and Games 2022 è stato l'evento scelto da TOEI Animation Europe per il lancio in Italia di One Piece Film: Red; con l'occasione, l'azienda ha deciso per la prima volta per una partecipazione diretta alla manifestazione, realizzando uno stand monografico a tema One Piece sul Baluardo Santa Maria.

In collaborazione con il distributore per l'Italia Anime Factory, è stata organizzata il 29 ottobre 2022 l'anteprima nazionale del film alla presenza alla presenza del Regista, il Maestro Goro Taniguchi, del Direttore delle Animazioni e Character Designer Masayuki Sato e del Produttore Hiroaki Shibata.

A incorniciare l'anteprima sono stati organizzati una serie di attività ed eventi, sia nei giorni precedenti che successivi.

Per la prima volta in Piazzale Verdi il 28 ottobre 2022 è stata realizzata una proiezione dedicata ai personaggi di One Piece Film: Red sui muri dell'ex Manifattura Tabacchi, mentre, sempre in Piazzale Verdi il 30 Ottobre 2022 si è svolto il karaoke celebrativo alla presenza di centinaia di cosplay e a guida di Emanuela Pacotto.

Sempre il 30 ottobre 2022, nella splendida cornice del Teatro del Giglio, si è svolto l'incontro con con Gorō Taniguchi e gli altri creatori, impreziosita dalla live drawing session di Masayuki Sato.

Durante l'incontro, la città, nella persona del Sindaco Mario Pardini, ha voluto omaggiare il maestro Goro Taniguchi conferendogli l'onorificenza della Città di Lucca.

NUMERI, SPAZI E INCASSI E RELATIVA RELAZIONE ALLE SPESE

AREA COMICS	2022	differenza 2022 vs 2019
Superficie Totale	8.230 mq (6.000 mq tend.)	0 % spazio
Pad. Napoleone	2.975 mq	-17,9 % tend.
Pad. Giglio	300 mq	
Pad. Passaglia	200 mq	
Pad. San Martino 2	400 mq	
Pad. Antelminelli	360 mq	
Oratorio San Giuseppe	120 mq (no tend.)	
Chiesa dell'Agorà	100 mq (no tend.)	
Pad. Garibaldi (1-2-4)	1.000 mq	
Pad. San Giovanni	240 mq	
Cavallerizza	1.200 mq (no tend.)	
Pad. Caffè delle Mura 1	150 mq	
Pad. Caffè delle Mura 2	375 mq	
Agorà	560 mq (no tend.)	
Chiesa dei Servi	250 mq (no tend.)	

AREA GAMES	2022	differenza 2022 vs 2019
Superficie Totale	10.630 mq (10.150 mq tend.)	+17,14 % spazio
Pad. Carducci *	9.500 mq	+11,85 % tende
Pad. Sala "Giovanni Ingellis"	200 mq	
Outlet Giochi Uniti	100 mq	
Pad. San Giusto	100 mq	
Pad. Colonna Mozza	250 mq	
Villa Gioiosa	50 mq	
Pinturicchio	300 mq	
Castello di Porta San Donato	80 mq	
Indie GdR Palace	50 mq	

AREA FANTASY	2022	differenza 2022 vs 2019
Superficie Totale	800 mq (800 mq tend.)	+0 % spazio
Pad. Carducci *	400 mq	+0 % tende
Pad. San Martino 1	400 mq	

AREA VIDEOGAMES	2022	differenza 2022 vs 2019

Superficie Totale	4.410 mq (1.600 mq tend.)	-20,25 % spazio
Pad. Bernardini	250 mq	-27,93 % tende
Aud. San Romano	800 mq (no tend.)	
Ex-Muf	1.000 mq (no tend.)	
Villa Bottini	470 mq (no tend.)	
Casermetta S. Paolino	100 mq (no tend.)	
Casa del Boia	290 mq (no tend.)	
Piazza Anfiteatro	300 mq	
Baluardo San Donato	250 mq	
Giardino degli Osservanti	250 mq	
Bacchettoni	550 mq	
Spalti di Porta S. Anna	150 mq (no tend.)	

AREA GADGET/COLLECTABLE	2022	differenza 2022 vs 2019
Superficie Totale	2.450 mq (2.450 mq tend.)	+512,5 % spazio
Pad. San Donato	1.200 mq	+512,5 % tende
Pad. Santa Maria	600 mq	
Pad. San Pietro Somaldi	150 mq	
Pad. San Francesco	300 mq	
Caserma	200 mq	

AREA THE CITADEL	2022	differenza 2022 vs 2019
Superficie Totale	2.100 mq (1.400 mq tend.)	-31,6 % spazio
Baluardo San Paolino	1.400 mq	-54,4 % tende
Sotterraneo San Paolino	200 mq (no tend.)	
Cortina delle Mura	500 mq (strutture)	

AREA JUNIOR	2022	differenza 2022 vs 2019
Superficie Totale	3.220 mq (no tend.)	+0 % spazio
Real Collegio	ca. 3.150 mq	
Casermetta S. Frediano	ca. 70 mq	

AREA JAPAN	2022	differenza 2022 vs 2019
Superficie Totale	5.000 mq (no tend.)	+87,69 % spazio
Polo Fiere	5.000 mq	-100 % tende

AREA EAST VILLAGE	2022	differenza 2022 vs 2019

Superficie Totale	1.100 mq (400 mq tend.)	
Giardino degli Osservanti	400 mq	
Sotterraneo Balestrieri	500 mq (no tend.)	
Sala Canova	200 mq (no tend.)	

AREA MOVIE	2022	differenza 2022 vs 2019
Superficie Totale	1.100 mq (450 mq tend.)	-11,22 % spazio
Loggiato Pretorio	300 mq (no tend.)	+0 % tende
Pad. San Michele	225 mq	
Pad. Arrigoni	225 mq	
Sotterraneo Zecca di Lucca	100 mq (no tend.)	
Sotterraneo San Colombano	250 mq (no tend.)	

RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE

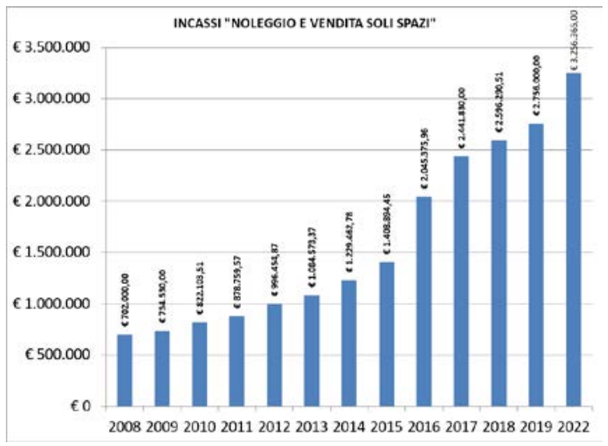
Aggiungere Grafici:

Fatturato mostra mercato vs biglietti

Mostra mercato (TORTA): Stand Commerciali, Stand Esperenziali, Sponsor

Aumento dei costi dei Biglietti, Aumento dei costi degli Stand

Incassi della manifestazione nell'ultimo decennio (espositori e sponsor)



Raffronto degli incassi (edizioni 2015-2022), suddivisi per le principali aree espositive

Dettaglio degli spazi del padiglione Carducci, nell'ambito dell'ampio range di settori presenti.

TOP INVESTOR

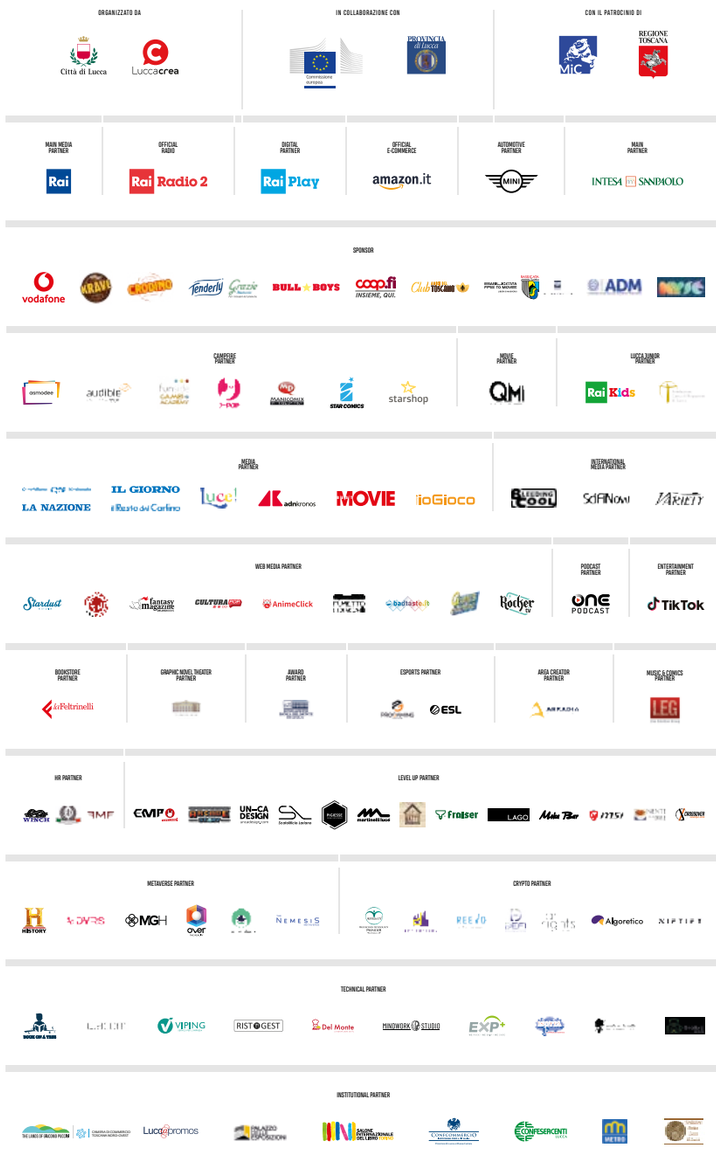
Di seguito i principali investitori endemici di Lucca Comics & Games.

	PRINCIPALI INVESTITORI 2022	SETTORE
1	Prime Video	M
2	Toei Animation	C+M
3	Jpop e Edizioni BD	C
4	Edizioni Star Comics	C
5	The Walt Disney Company	M
6	Panini	C
7	Hasbro	G+Col
8	Sergio Bonelli Editore	C
9	Mediaworld	Vg
10	The Pokémon Company	G
11	Riot Games	Vg
12	Manicomix	C
13	Bandai e Bandai Namco	Col+Vg
14	Nintendo	Vg
15	CD Projekt Red	Vg
16	Cosmic Group	Col
17	Euronics	Vg
18	Funko	Col
19	Giochi Uniti	G
20	Anime Import	Col
21	Vignarella	Col
22	Asmodée Italia	G
23	Raven	G
24	Progaming - ESports Cathedral	Vg
25	CMON	G
26	Sony	Vg
27	Vanguard	G
28	Medion	Vg
29	Starshop Distribuzione	C
30	Audible	N
2	Manicomix Retail SRL	C

3	Anime Import	Ja
4	Edizioni BD srl	C
5	Cosmic Group srl	Ja
6	Asmodee Italia srl	G
7	La Vignarella srl	Ga
8	Tiwi srl	N
9	Giochi Uniti	G
10	Star Shop Distribuzione srl	C
11	Dynit srl	C
12	Magic Store srl	Ga
13	AOI Clothing	Ja
14	Need Games	G
15	Tunué - Il Castoro	C
16	Pianeta Hobby	Ga
17	Dal Tenda	G
18	Giangiacomo Feltrinelli Editore	C
19	Da Vinci Editrice	Ga
20	Editoriale Cosmo	C

Legenda: C = Comics, G = Games, Vg = Videogames, Ja = Japan, Ju = Junior, Cos = Cosplay, Col = Collectable, M = Movie, N = Narrativa

GLI SPONSOR



Questa edizione del festival ha visto un incremento ulteriore di realtà non endemiche interessarsi al festival, oltre alle riconferme degli sponsor degli anni precedenti con maggiore entità dell'investimento. Dal mondo dell'abbigliamento a quello del beverage, alle realtà istituzionali o del turismo, inquadrando così LC&G come un festival di così ampia portata mediatica e di numeri, tale da essere ideale per la promozione di qualsiasi tipologia di brand.

Oltre agli investimenti diretti, viene confermata la consolidata modalità operativa, attraverso la quale Lucca Crea e il partner QMI condividono i margini di manovra su specifici task, che permette di poter attrarre più realtà non endemiche, ma fortemente interessate ad investimenti mirati nella manifestazione.

Crodino (Gruppo Campari)

Un'importante new entry e sicuramente uno dei protagonisti tra gli sponsor di questa edizione, il gruppo Campari approda a LC&G con l'intenzione di promuovere il suo iconico brand analcolico, Crodino, in una nuova bottiglietta da 18cl, da servire in calice con ghiaccio e fetta d'arancia come alternativa analcolica al classico Spritz, quindi indirizzato ad un pubblico giovane e quindi inquadrando benissimo la fetta maggiore del pubblico del festival. La presenza di Crodino si è concretizzata in un unico punto, all'interno dell'area games del campo balilla, con uno stand brandizzato e illuminato, interamente colorato nell'iconico arancione prodotto ad hoc da Crodino stessa, in un'area 6m x 8m, al cui interno si è svolta attività di sampling gratuito di Crodino servito come sopra descritto, in calici brandizzati, gustandolo all'interno dello stand stesso presso i vari tavolini nel dehor limitrofo su cui è stata preventivamente sparsa una ghiaia a pezzatura spessa di colore bianco e delineato da vasi con piante, creando di fatto una vera e propria area aperitivo. All'interno dello stand era inoltre possibile farsi realizzare un ritratto/caricatura digitale nel momento della degustazione del drink, dall'illustratore Federico Cecchin (191k follower on IG) messo a disposizione da LC&G, attività pensata per contestualizzare maggiormente la presenza del brand ai contenuti del festival. LC&G ha provveduto inoltre a reperire forniture di ghiaccio, arance, snack secchi ed il personale necessario, attivare una postazione lavaggio bicchieri in uno stand 3x3 limitrofo con due lavastoviglie ed un servizio di lavaggio bicchieri serale con ritiro serale e riconsegna mattutina. Il gruppo Campari è rimasto entusiasta dell'esperienza ed ha già manifestato l'interesse ad una partecipazione alla prossima edizione di entità ancora maggiore.

Lucart

Sulla scia della tipologia di partecipazione del 2021, anche questa edizione Lucart ha confermato l'interesse nello sponsorizzare due dei post di countdown dei giorni mancanti all'inizio del festival, uno per brand, ovvero Tenderly e Grazie Natural ed alcuni post e stories sui nostri social.

Agenzia delle dogane e dei Monopoli

Come in passato ADM conferma l'interessa per cortile degli svizzeri, e vi approda con uno stand chiuso su tre lati e pedanato, dove sensibilizzare i visitatori sul tema della contraffazione esponendo i vari articoli contraffatti che possono essere trovati anche nel mondo della gadgettistica della cultura pop. Affiancato a 45 gradi al primo stand, un altro stand aperto con moquette blu e tendiflex, colore di ADM, al cui interno è stata esposta una Ferrari da corsa contraffatta, contenuto sicuramente interessante che ha attratto molto pubblico nell'arco dei 5 giorni.

Agenzia di Promozione Territoriale di Basilicata

APT Basilicata era già stata sponsor nell'edizione 2021, con uno stand presso il padiglione all'interno del palazzetto dello sport dedicato prevalentemente alle tavole originali. Quest'anno invece, a seguito di un maggiore investimento, sono stati posizionati sulla cortina Santa Maria, in un'area non a biglietto per intercettare un maggior numero di visitatori, all'interno di un box vetrato su tre lati, arredato e con un desk informativo, due postazioni per gli autori Lucani ospiti dello stand, con telecamera posizionata al di sopra dell'area di disegno per proiettare all'esterno il lavoro in diretta, attraverso un maxischermo indirizzato verso l'esterno del box.

Lelli Kelly

Un altro nuovo fornitore, che ha trovato spazio fisico in due location differenti, ovvero real collegio con uno stand dedicato interamente alle iconiche scarpe Lelli kelli e Bull Boys, con laccetto in edizione limitata brandizzato LC&G 2022. L'altra location, dedicata invece al libro fantasy "Lorena Key", scritto dal presidente dell'azienda Attilio Attilieni, presso uno stand all'interno del padiglione dedicato all'editoria fantasy in piazza San Martino.

My Social Collection

Anche My Social Collection, portale online di compravendita di articoli collectible del mondo videogiochi, fantasy e anime, sponsorizza per la prima volta il festival, realizzando un'attività di sampling di bottigliette d'acqua in brick, presso le biglietterie del festival tramite il personale winch con apposite magliette anch'esse brandizzate, e rifornendo le aree conferenze, firmacopie e gli auditorium della manifestazione, dove si sono alternati tutti gli ospiti del festival.

Club Amici del Sigaro Toscano

Già sponsor durante l'edizione 2021, si riconferma anche nel 2022, con una partecipazione equivalente. Interessato a rimanere collegato al mondo Cosplay, vira da Villa Bottini al giardino degli osservanti, nuova area dedicata appunto al Cosplay. Con uno stand 6m x 8m nero, arredato ad hoc con arredi a tema bar in epoca del proibizionismo, al cui interno si teneva attività di degustazione di varie tipologie di sigaro toscano.

IL TICKETING

Di seguito andiamo a descrivere gli elementi più importanti nell'ambito del ticketing, che rappresenta i nostri visitatori, sia attraverso l'acquisto dei biglietti tradizionali, che del nostro ticketing premium: il Level Up, tipologia di biglietto consolidata e apprezzata nella nostra manifestazione.

LA STRATEGIA DI TICKETING

Proveniendo dal 2021 dove 90.000 biglietti per la manifestazione erano letteralmente esauriti in sei giorni, e essendo stata approvata a giugno una manifestazione con un cap di 50.000 persone al giorno (poi incrementato a settembre a 75.000), ci ha portato a sviluppare una politica di ticketing, rivelatasi poi molto funzionale. Ovvero un'apertura dell'early bird di 15 giorni nella seconda metà di luglio con costi mantenuti inalterati rispetto alla manifestazione pre-pandemica, e una riapertura della biglietteria tradizionale (dopo una chiusura di un mese) a settembre, con costi "interi". Lo sforzo importante di Lucca Comics & Games è stato quello di contenere i costi ai visitatori (oltre che agli espositori), nonostante un aumento delle spese descritto precedentemente, sia stato fatto per cercare di venire incontro alla nostra community, in controtendenza ad altre manifestazioni nazionali e internazionali del nostro settore che hanno portato aumenti fino addirittura ad un 30/40%.

IL PROGETTO DI TICKETING "LEVEL UP"

Il **Biglietto premium** di LC&G, al suo quinto anno di vita, riesce ad andare sold-out in un tempo brevissimo per il terzo anno consecutivo. L'iconico **badge** che contraddistingue i possessori di questo biglietto è stato realizzato in alluminio ed ha vestito uno dei contenuti più esclusivi di questa edizione, il poster alternativo del film ONE PIECE: RED, tramite apposito accordo con TOEI, che ha fornito anche vari gadget da inserire all'interno della welcome bag Level Up. Welcome bag che quest'anno ha assunto la forma di uno zainetto in cotone interamente graficato con un'inedita illustrazione di Torre Guinigi in versione portale Tori, realizzate assieme ai badge dal nuovo sponsor Pigiesse. All'interno della bag, una doggy bag in cartone riciclato, brandizzata Level Up, con all'interno vari gadget come spille, il badge, agendina, il braccialetto dorato, la moneta della zecca di Lucca color rame esclusiva e vari coupon sconto e poster del festival. Garantiti ovviamente i consueti servizi distintivi: visitare la fiera **senza code** grazie al salta fila ai padiglioni, prenotazione di eventi a teatro, cinema e auditorium, incontri con gli ospiti del festival, sessioni di giochi con autore, colazioni, aperitivi e punto ristoro open bar, bagni e connessione wi-fi, presso le aree relax Level Up.

Aree Relax Level UP, che quest'anno hanno preso forma presso lo storico Palazzo Tucci, come nel 2021, arredato con gli sponsor ormai fidelizzati Level Up, LAGO, Martinelli Luce e il Pancalaio Matto, a cui si sono aggiunti Arcade Story che ha fornito ben 12 cabinati, ricreando così due sale giochi all'interno delle sale affrescate del palazzo, MSI che ha fornito 4 portatili e vari editori del gioco da tavolo che hanno donato giochi per creare una ludoteca all'interno dell'area, infine come ogni anno, non è mancato il servizio di deposito gratuito e spedizione scontata fornita da EXPLUS. La seconda area ha preso vita proprio nello showroom di Martinelli Luce, limitrofo a piazza San Michele, arredata grazie agli arredi in cartone ondulato, graficati e brandizzati, del nuovo sponsor UNCA design. All'interno di quest'area ha preso vita, inoltre, una collaborazione con il programma Crossover Universo Nerd, che ha realizzato le interviste agli ospiti del festival proprio in questa sede per la sua puntata dedicata al festival, al piano terra letteralmente in vetrina, il tutto contornato da una mostra realizzata interamente in legno inciso a laser da un altro sponsor fidelizzato del festival, Mr Fraiser, sui disegni gentilmente concessi dall'illustratore Tolkeniano Emanuele Manfredi. In definitiva il Level Up quest'anno ha raddoppiato l'investimento, risultando un successo, anche a livello di feedback dell'utenza e accentuando ancora di più, sia nei gadget che nell'arredamento, la sua anima green ed eco-friendly.

IL RAPPORTO CON LE AGENZIE E GLI OUTSOURCING

Come sempre la nostra manifestazione si è appoggiata a importanti realtà partner per la gestione dei tanti progetti del festival. Ricordiamo le principali:

QMI: per movie, cinema, broadcaster e serie TV, oltre che per l'extra settore;

Ka-Mi-La: per il merchandising;

Ristogest: per il food & beverage.

Queste sono state sicuramente le realtà maggiormente coinvolte nello sviluppo della manifestazione, con cui abbiamo sviluppato le relative collaborazioni nei loro rispettivi ambiti.

ADV Movie all'estgerno del padiglione napoleone

QMI, Marketing Cinema ed Extra Settore. La collaborazione con QMI è sempre in crescita, e quest'anno è stato il nono anno di una collaborazione assolutamente proficua. Come già citato in precedenza, le principali aziende cinematografiche e di broadcasting sono ormai presenti a Lucca, ma in quest'ultimo biennio la crescita è stata molto importante anche dal lato delle sponsorizzazioni extra-settore.

Panettone by Damiano Carrara e agenda in collaborazione con J-Pop

Ka-Mi-La – il partner per il merchandising e dei Campfire. Anche quest'anno la gestione del punto shop ufficiale della manifestazione, nonché la produzione e la vendita del merchandising, è stata condotta da Ka-Mi-La Design, che ha apportato delle migliorie in particolar modo nell'assortimento degli oggetti messi in vendita.

L'offerta si arricchisce di speciali produzioni extra-festival, quali il Panettone in edizione limitata firmato da Damiano Carrara e l'agenda 2024 in collaborazione con J-Pop.

I 3 bicchieri in edizione limitata

Ristogest – il general contractor food. Il "food" è componente essenziale di ogni manifestazione ed i nostri punti ristoro sono stati gestiti con la consueta professionalità da Ristogest, che ha accompagnato Lucca Comics & Games nella realizzazione di un servizio nelle principali aree della manifestazione: Palazzetto dello Sport, Polo Fiere e Cavallerizza. La grande novità sono stati i token di Lucca Comics & Games, validi in tutti i punti ristoro della manifestazione. Per il terzo anno consecutivo, confermata l'operazione legata al rispetto dell'ambiente: i Ristocup, bicchieri brandizzati LC&G da poter riutilizzare per tutta la durata di LC&G.

PROCESSI DELLA STAZIONE APPALTANTE PER FORNITORI E SERVIZI DI LUCCA COMICS & GAMES

Quest'anno è stato sviluppato un calendario di gestione delle varie procedure amministrative della società, dove il coordinamento con il RUP è stato fondamentale. Le procedure che hanno interessato maggiormente il team riguardano la realizzazione di coppe e premi, del servizio di ticketing, della realizzazione dell'impianto elettrico, della connettività in fiera, della fornitura elettrica, delle direzioni dei lavori, della progettazione dell'impianto elettrico, del merchandising di Lucca Comics & Games. Tutto questo è stato un grande sforzo per riuscire ad avere, con il giusto anticipo i fornitori, e garantire quindi la buona riuscita della manifestazione.

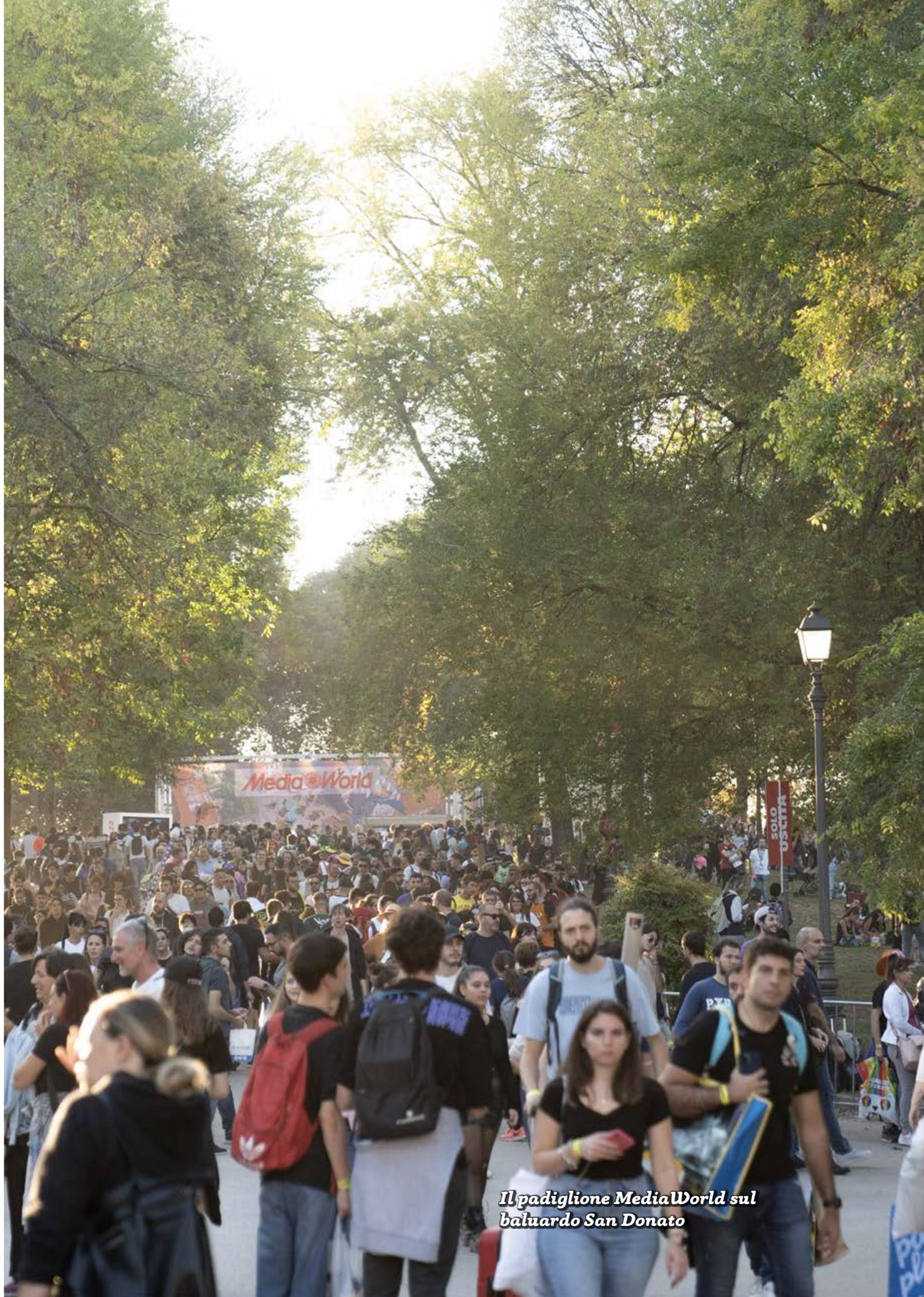
SUDDIVISIONE DEI FORNITORI PER AUMENTARE LE MAESTRANZE

La suddivisione dei fornitori – già parzialmente descritta – ci ha permesso anche di accelerare le pratiche amministrative per gli affidamenti ai principali fornitori della manifestazione, che dati anche i tempi organizzativi, sarebbe stato impossibile procedere con le tempistiche delle gare di appalto, aiutati anche dai decreti legislativi che hanno alleggerito il carico burocratico delle stazioni appaltanti come Lucca Crea. Come sempre cruciale l'apporto delle Direzioni Lavori perché la più fornitori ha portato un aggravio di carico di lavoro nel coordinamento di più ditte di servizi presenti nel cantiere.

CRONOPROGRAMMA E ATTIVITÀ COLLATERALI

Fra le varie attività che abbiamo implementato nel 2022, sicuramente una delle principali è stata quella di far crescere il gruppo di lavoro per la gestione del cronoprogramma.

A livello di collaborazioni istituzionali, il dialogo con la polizia annonaria ci ha aiutato sensibilmente con le grandi multinazionali a combattere il problema della merce non originale, con un servizio dedicato che abbiamo potuto offrire loro, particolarmente apprezzato anche perché è un servizio in Italia unico nel suo genere.



Il padiglione MediaWorld sul baluardo San Donato

Piazza San Michele

LUCCA COMICS & GAMES 4.3. LA COMUNICAZIONE

Il Direttore di Lucca Comics & Games Emanuele Vietina con Tim Burton al Teatro del Giglio

4.3. COMUNICARE LUCCA COMICS & GAMES

L'edizione 2022 dedicata a HOPE ha segnato nuovi traguardi da tutti i punti di vista, anche sul fronte della comunicazione, che non aveva mai raggiunto tanta copertura e capillarità. In particolare, è aumentato l'interesse della stampa straniera, portando il nome di Lucca nelle Americhe, in Asia, fino in Australia. La stampa italiana ha parlato dell'evento come mai prima d'ora, come una manifestazione legata all'attualità da trattare inevitabilmente; da questo punto di vista si nota come, rispetto al 2019 (anno di riferimento in termini di copertura e impiego di mezzi) sia cambiata la tipologia di prodotto a seguito di un cambiamento di abitudine di fruizione dell'informazione da parte del pubblico generalista ma anche del fandom: più video e meno articoli, più online e tv e meno carta stampata. Anche il valore degli stessi media è cambiato, così come le analisi sulla performance dei social media, che non può più essere misurata mediante gli strumenti di analisi tradizionale ma merita approfondimenti e studi compiuti da soggetti terzi, in grando di analizzare il web a 360°, partendo dai canali proprietari fino ad arrivare ad un ascolto delle conversazioni indotte, di terzi, a cascata. Infine, si ricorda che della main media partnership con Rai e delle attività messe in atto si è parlato del paragrafo 4.1.4, pertanto non sono ripetute in questo capitolo.

HOPE, IL CLAIM E IL POSTER DI TED NASMITH

Per noi di Lucca Comics & Games la speranza è quella scritta in tutte le grandi storie del fantastico, a cominciare da **Guerre Stellari**, il cui capitolo IV - il primo film della saga - s'intitolava proprio "A new hope": "Speranza - ecco qualcosa che non sento nominare da un sacco di tempo", dice Obi-Wan Kenobi. Per lui la speranza non è il semplice desiderio di un risultato positivo, è piuttosto la fiducia incrollabile nel suo avverarsi. Hope è una certezza, non un dubbio. Sempre speranza c'è, come direbbe Yoda.

Nulla più dell'immaginario fantastico richiama a questo tema: è con la speranza che vogliamo conquistare il presente. **La fantasia è la realtà di un futuro migliore** dalla parte di chi sogna e vive per davvero. Vive per costruire alternative, scenari migliori, strade nuove...

Per questo siamo onorati che un maestro assoluto dell'imaginative realism, **Ted Nasmith** - uno dei grandi che negli ultimi quarant'anni ha forgiato l'universo visivo della Terra di Mezzo - sia l'**autore**

del poster.

Hope, Lady of the Dawn, la Signora dell'alba, è raffigurata come una divinità nella splendida immagine realizzata per Lucca Comics & Games 2022.

Hope è ispirata a Yavanna, divinità del pantheon tolkieniano e rappresenta la guaritrice della natura. L'albero su cui erge è un olivo antico e i colori della dama dell'alba richiamano la bandiera italiana; i nastri ondeggianti al vento simboleggiano la libertà, la creatività, le differenze.

E non potevano mancare i **riferimenti alla città di Lucca** con le sue splendide mura e il Duomo: San Martino. È così che Lucca con il suo albero sacro, nelle mani di Nasmith, in un attimo diventa Valinor, un regno incantato, un paradiso terrestre… per ridefinire il presente.

TED NASMITH

Ted Nasmith è uno dei più abili illustratori contemporanei, e non si può parlare di arte fantasy senza nominarlo. È lui, infatti, ad aver dato corpo alla fantasia di tutti i fan di Tolkien. Crea paesaggi incantati con la precisione di un pittore neoclassico, riproduce mondi e ambientazioni uniche che gli sono valse la stima e l'incoraggiamento di Tolkien stesso.

Nasmith trova nell'epopea dello scrittore inglese l'ispirazione per il suo futuro come artista. Queste le sue parole: "…Tolkien e C.S. Lewis arrivarono alla conclusione di aver bisogno di scrivere libri che avrebbero voluto leggere; in quel momento decisi che qualcuno (io) avrebbe dovuto disegnare il tipo di illustrazioni dei manoscritti di Tolkien che avrei voluto vedere!"

Appassionato di storia e religioni antiche è dotato di un personalissimo stile eclettico che attinge sia dalle atmosfere dei pittori preraffaelliti sia dal luminismo americano di metà 800. Grazie alla sua passione per l'architettura neoclassica, nelle sue opere si fa portavoce di un certo realismo magico ricreando atmosfere e paesaggi che seppur densi di particolari estetici e geografici mantengono un'aura incantata dettata proprio da un uso sapiente della luce e della resa grafica dei quattro elementi naturali.

Dal 1987 le sue opere compaiono nei celebri calendari dedicati a Tolkien (edizioni successive saranno

1990, 2002, 2003, 2004, 2009) e nel 1997 viene pubblicata la prima edizione illustrata da lui de "Il Silmarillion", opera postuma a cura di Christopher Tolkien che costituisce la genesi del corpus narrativo del padre. L'edizione italiana de "Il Silmarillion" con le illustrazioni di Ted Nasmith è stata pubblicata nel 2004 da Bompiani.

Considerato fra i più grandi esperti di Tolkien, Nasmith è inoltre membro di alcune società tolkieniane come The Tolkien Society e la Mythopoeic Society.

Non tutti sanno che Nasmith è anche un musicista, tenore e chitarrista: "The Hidden Door: Songs in the Key of Enchantment" è il suo primo album ispirato alle atmosfere de "Il Signore degli Anelli".

LA STAMPA (NAZIONALE, LOCALE, INTERNAZIONALE, DI SETTORE, DIGITALE, MEDIA EVALUATION)

A) STAMPA NAZIONALE

Stampa cartacea, online, radio e tv hanno parlato di Lucca Comics & Games in modo capillare. RAI in particolare ha aumentato la frequenza dei servizi e confermato gli speciali, che nel caso di Rai Gulp si sono tradotti anche in 5 giorni di diretta dal Family Palace. Rai 1, Rai 2, Rai 3, Rai News, Canale 5, Italia 1, Sky Tg24 hanno dedicato diversi servizi alla manifestazione. Si segnalano in particolare le attività dei telegiornali.

Anche l'agenzia di stampa ADN Kronos (media partner) ha dato ampio spazio sul proprio sito dedicando una sezione appositamente a Lucca Comics & Games, che a sua volta ha ospitato le breaking news di ADN sul proprio.

Tra i quotidiani si segnala la bella copertura del Corriere della Sera, che con l'inserto "La Lettura" ha dato spazio a Lucca Comics & Games parlando di Chris Riddell, al progetto di Graphic Novel Theatre con Manuele Fior, e con un bel pezzo di Vanni Santoni.

Anche Repubblica con Robinson ha parlato della manifestazione prima, durante e dopo, con interviste, highlights di programma e approfondimenti.

Novità di quest'anno la collaborazione con il gruppo Editoriale Nazionale (QN, il Giorno, la Nazione e Il Resto del Carlino) che ha creato anche uno speciale inserto dedicato completamente al community event.

Oltre a questi, si ricordano anche le uscite de La Stampa, Il Messaggero, il Venerdì (La Repubblica), Elle, Best Movie, Ciak, Sette, Famiglia Cristiana…

Mettere immagini di: Corriere della Sera, ilVenerdì, Repubblica.it, Wired, Best Movie, La Stampa, QN, Sette.

A) STAMPA INTERNAZIONALE

La stampa estera non ci ha mai coperti come quest'anno, con uscite in quasi tutti i continenti. Questo sicuramente sia per un lavoro di pubbliche relazioni e di ufficio stampa, sia grazie ad un'offerta culturale pensata per un pubblico globale (prima europea di Wednesday, One Piece, attivazione di CD Project Red, properties di Amazon Prime, presenza di mangaka dal Giappone, presenza di talent di fama internazionale…). Presenti a Lucca rappresentanti stampa da Stati Uniti, Regno Unito, Polonia, Russia, Brasile, Spagna, Messico, Cina, Francia, Germania, Svizzera e ancora 25 editor, 3 agenzie di stampa, 2 riviste business specializzate nel settore "entertainment".

TOP TIER COVERAGE

VERTICAL COVERAGE

MEDIA HIGHLIGHTS

NEWSWIRES	**REUTERS** E **AGENCIA EFE,** 2 DELLE AGENZIE PIU' IMPORTANTI SU SCALA GLOBALE HANNO DATO COPETTURA E VISIBILITA' SU **TV, STAMPA E ONLINE**. INOLTRE, **USPA (US Press Agency)** HA PRODTTO MOLTI ARTICOLI CIRCOLATI NEGLI STATI UNITI.
TRADE MEDIA	**VARIETY** E L'**HOLLYWOOD REPORTER** LE DUE TESTATE DI INTRATTENIMENTO PIU' AFFERMATE AL MONDO HANNO DEDICATO AMPIO SPAZIO AL LA MANIFESTAZIONE, NON SOLO IN MERITO A CONTENUTI LEGATI AL MONDO CINEMATOGRARICO. LA LORO PRESENZA HA AIUTATO A POSIZIONARE IL FESTIVAL ANCHE RISPETTO AD ALTRI EVENTI.
MEDIA PARTNERSHIPS	**BLEEDING COOL** E **SCI FI NOW** SONO STATI INTERNATIONAL MEDIA PARTNER E HANNO COPERTO IL FESTIVAL CON ARTICOLI USCITI NELL'AMBITO DELLA COPERTURA UK E USA.
TV	I TELEGIONARLI HANNO DISTRIBUITO OLTRE **750 SERVIZI SU SCALA GLOBALE**.
PRINT	IL QUOTIDIANO **EL CORREO** HA PUBBLICATO DUE PAGINE INTERE DEDICATE A LUCCA DISTRIBUITE NON SOLO IN SPAGNA MA IN TUTTO IL SUDAMERICA. **TYGODNIK POWSZECHNY** – IL PIU' IMPORTANTE ROTOCALCO POLACCO SU TEMI CULTURALI HA PUBBLICATO 4 PAGINE INTERE SUL FESTIVAL.
RADIO	**RSI SWITZERLAND** HA DEDICATO UN INTERO PROGRAMMA DI 30 MINUTI ALLA PROPOSTA COMICS DELLA MANIFESTAZIONE E ALLA PARTNERSHIP CON GLI UFFIZI.
ONLINE	PIU' DI **700 MENZIOINI ONLINE** WORLDWIDE RAGGIUNGENDO L'AMERICA LATINA, GL STATI UNITI, IL CANADA, L'EUROPA, L'ASIA **| COPERTURA VERTICALE SUI MONDI DEL GIOCO, DEL CINEMA E DEL FUMETTO.**

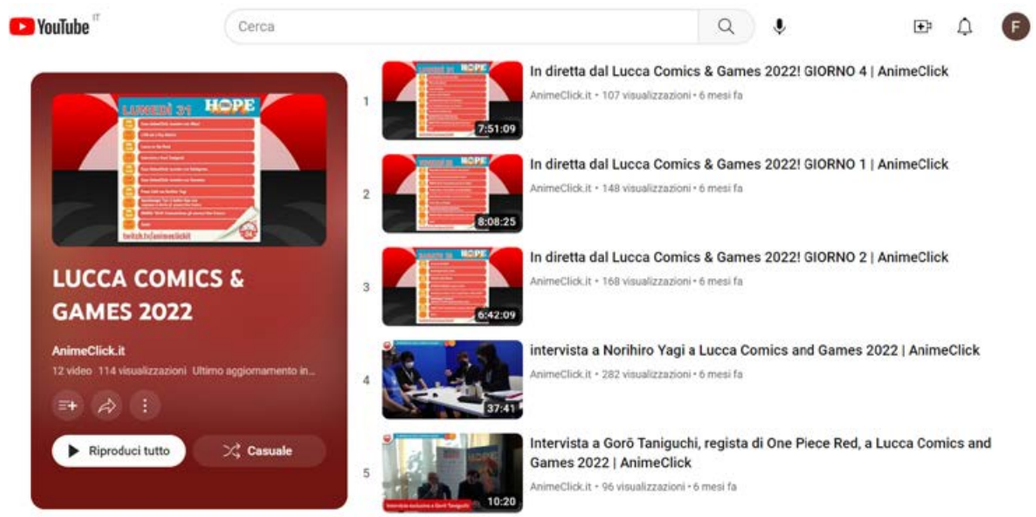
A) STAMPA LOCALE

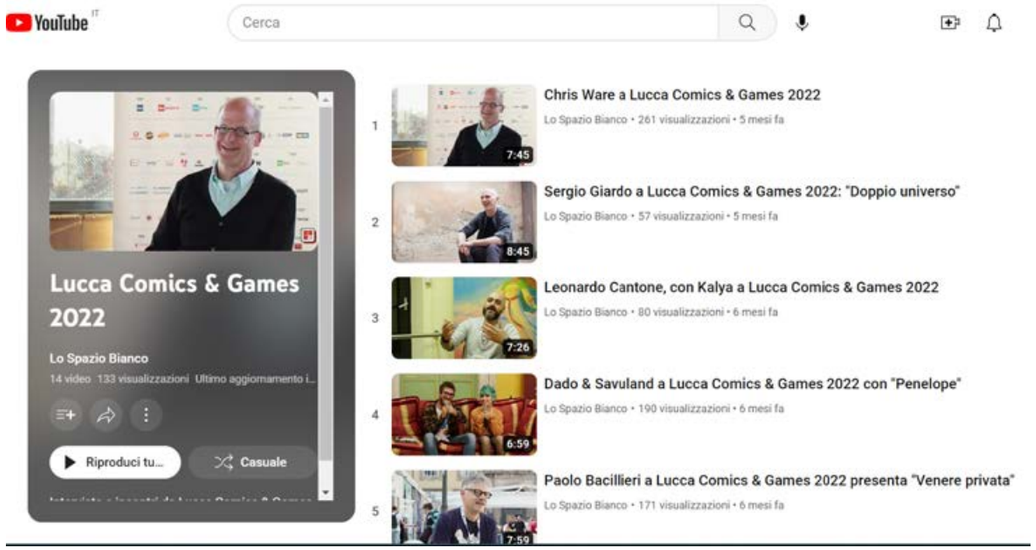
La stampa locale si conferma un asset fondamentale per la manifestazione, non solo per una copertura praticamente quotidiana nei due mesi che precedono l'evento e l'alta frequenza garantita durante l'anno, ma anche in quanto rappresenta spesso una fonte per le testate nazionali, che in assenza di nuovi investimenti chiedono alle redazioni locali uno sforzo ulteriore. Hanno il primato del maggior numero di uscite: La Nazione ed. Lucca, Il Tirreno ed. Lucca/Pistoia/Montecatini e QN il Giorno così come Luccaindiretta.it o Lagazzettadilucca.it; infine è impossibile non citare Rai3 Toscana che riveste spesso il ruolo di "trampolino" per molti altri servizi dei telegiornali nazionali.

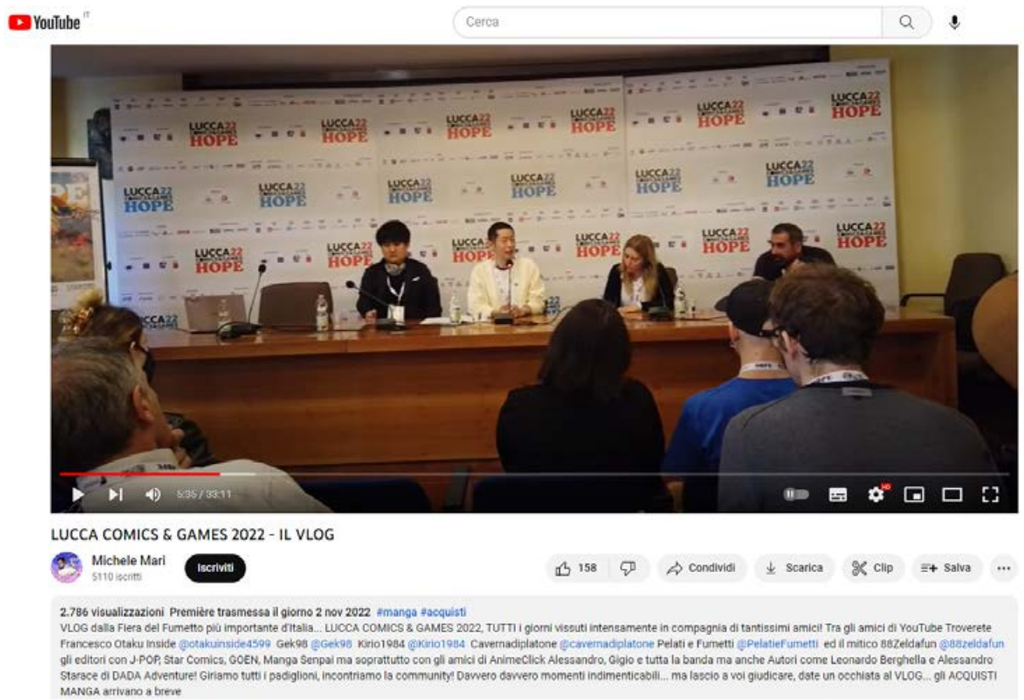
A) STAMPA DI SETTORE

Sono molte e diverse le testate di settore che hanno parlato di Lucca Comics & Games, non solo della manifestazione in quanto tale, ma anche (e soprattutto) di alcune notizie specifiche, di interesse per una fetta di pubblico ridotta, attrattive per una parte del fandom, rispondenti alle aspettative di una delle community che compongono il grande community event. Anche alcuni influencer hanno creato contenuti per raccontare la loro esperienza a Lucca.

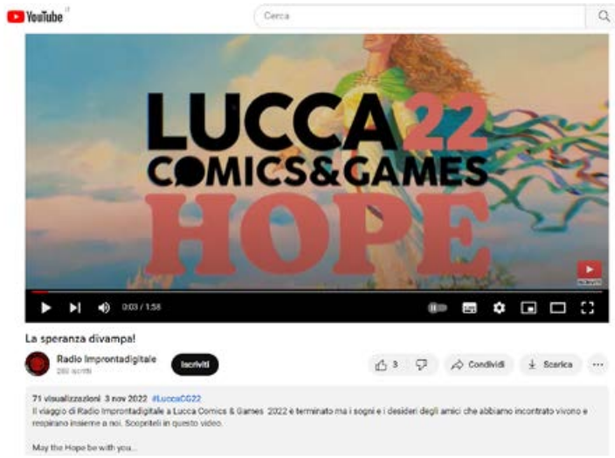
Belle e approfondite le playlist con tutti i video realizzati sia da Animeclick sia da Lo Spazio Bianco.







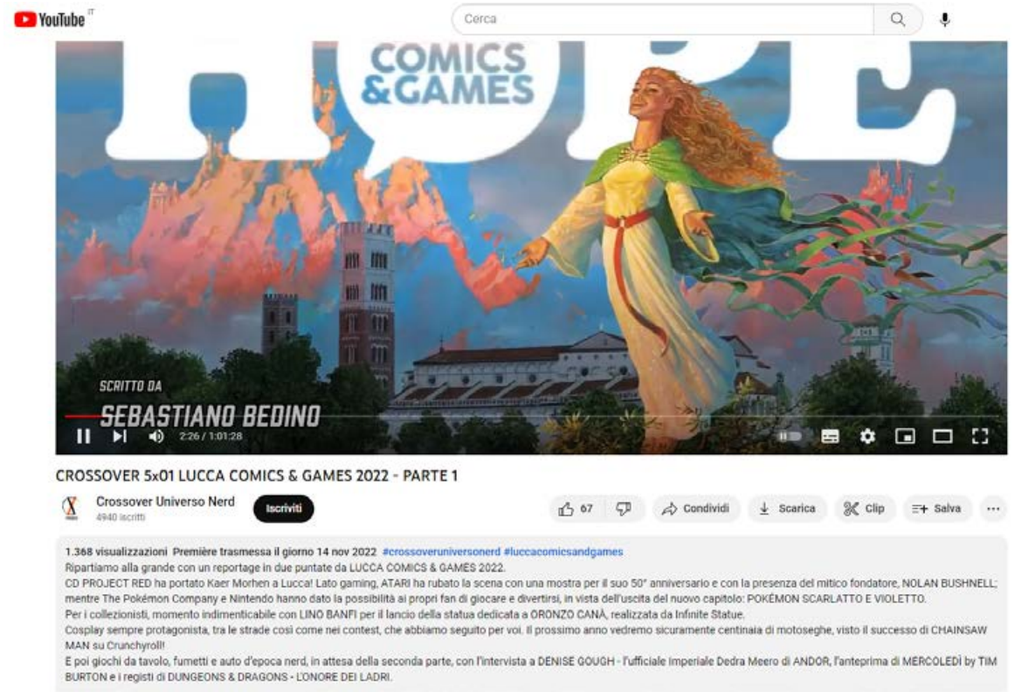
Così come è interessante vedere il videoracconto dell'influencer Michele Mari, che parla della sua esperienza a Lucca non solo come un comunicatore, ma anche con un vero e proprio fan, rappresentando appieno la community.



Radio Impronta Digitale come ogni anno ha creato un video tributo di chiusura che quest'anno ha preso il nome di "La speranza divampa".

Mentre il giornale online Anime e Manga ha pubblicato un vero e proprio reportage fotografico.

Anche Crossover Universo Nerd è riuscita nell'impresa di raccontare Lucca Comics & Games mediante un reportage molto approfondito, diviso in due parti.



La narrativa fantasy e il mondo "Games" hanno trovato in Fantasy Magazine, Cultura POP, ioGioco e altre sponde social il territorio ideale per emergere. Ne sono esempi le celebrazioni dei 70 anni di Urania o in onore ad Alex Randolph, l'uomo che ha creato la professione del Game Designer, gli spazi dedicati a Dungeons & Dragons, l'intervista a Frank Mentzer, quella a Laini Taylor e quella a Jay Kristoff.

Lucca Comics and Games 2022: torna l'Indie GDR Palace

Lucca Comics and Games 2022 – area Games: torna uno degli appuntamenti classici della kermesse ovvero l'**Indie GdR Palace.** Tutti i giorni sarà possibile prendere parte a dimostrazioni di giochi di ruolo di "nicchia". Ecco tutte le informazioni necessarie per partecipare.

- *Lucca Comics and Games 2022: date, come e dove acquistare i biglietti*
- *Lucca Comics and Games 2022 – comics e manga: ospiti e appuntamenti*
- *Lucca Comics and Games 2022 – cinema e TV: ospiti, anteprime e appuntamenti*
- *Lucca Comics and Games 2022 – fantasy: ospiti e appuntamenti*
- *Lucca Comics and Games 2022: le mostre*
- *Lucca Comics and Games 2022 – videogames: ospiti e appuntamenti*

Intervista a Frank Mentzer, il padre di Dungeons and Dragons BECMI

Frank Mentzer, una delle figure più importanti della storia del gioco di ruolo, è ospite di *Lucca Comics and Games 2022* grazie alla collaborazione con **Mondiversi.** Dipendente dal 1980 al 1985 della TSR, la casa di produzione da cui tutto ha avuto origine, ha lì ricoperto prima il ruolo di consulente creativo e poi quello di direttore creativo. Tra le sue opere quella più nota è senza dubbio il complesso di regole che costituisce il sistema BECMI per Dungeons and Dragons.

Incontra in esclusiva Jay Kristoff a Lucca Comics & Games 2022!

Da oggi un contest su Instagram consentirà ai fan più bravi e fortunati di partecipare a un incontro esclusivo a Lucca con l'autore del ciclo di Nevernight.

Laini Taylor, regina della letteratura fantasy, a Lucca Comics & Games

Conosciamo Laini Taylor, una grande ospite che arricchirà l'offerta della letteratura fantasy a Lucca Comics & Games, autrice di bestseller apprezzatissima dai lettori.

Il Segreto della Torre: un librogame benefico a Lucca Comics and Games 2022

Si può fare **beneficenza** con un librogame? Certamente sì e a rendere ancora più speciale un'iniziativa già nobile di per sé sarà l'occasione in cui l'operazione di charity sarà lanciata: Lucca Comics and Games 2022. Durante la fiera, la cui partenza è davvero dietro l'angolo, verrà presentato Il Segreto della Torre di "Nerds for Charity".

Il Segreto della Torre: Nerds for Charity a Lucca Comics & Games 2022

Il Segreto della Torre sarà un librogame unico nel suo genere, in quanto libro gioco **ambientato proprio durante Lucca Comics & Games**. Il libro è stato concepito in seguito a eventi poco felici, come strumento che in grado di reagire a quanto avvenuto e al contempo mostrare la generosità e l'altruismo del mondo ludico.
Il librogame si propone l'obiettivo di **sostenere interamente con i suoi ricavi l'IRCCS** di Candiolo, un centro oncologico d'Eccellenza. Si tratta del primo Istituto di Ricovero e Cura a Carattere Scientifico del Piemonte riconosciuto dal Ministero della Sanità ed è un centro specializzato nel trattamento delle patologie oncologiche, punto di riferimento sia in ambito nazionale che internazionale.

UNO SGUARDO AL PASSATO, MA PUNTANDO AL FUTURO

Infine, una parte da leone l'ha fatta quest'anno la verticale "Videogames" che, grazie ad un programma culturale di grande valore, è riuscita per la prima volta a fronteggiare veramente altri settori anche negli ambiti divulgativi e narrativi della cultura ludica, slegati dalle grandi company o dai lanci di prodotto. Everyeye.it, IGNitalia, Lascimmiapensa.com, Tom's Hardware, Badtaste.it, Gamesoul ma anche il Corriere dello Sport così come Italia 1 e la rubrica Cultura e Società del Tg2 hanno dato grande risalto alle presenze di Yoshitaka Amano e Nolan Bushnell, così come agli e-sport a Riot Games e alle attività di Villa Bottini organizzate da CD Projekt Red.

Corriere dello Sport.it — SEMPLICEMENTE PASSIONE

LIVE | LEGGI IL GIORNALE | ABBONATI A €0.99

ESPORTS / EVENTI

eFootball 2023: grandi annunci in arrivo per l'esports

Da Lucca Comics, l'Head of football acquisition and activation Europe di Konami, Dave Monk, ha annunciato che eFootball 2023 avrà un ruolo importante negli esports italiani

6 min • 31.10.2022 14:47 Tags • EFOOTBALL • PES • KONAMI

everyeye.it BLACK FRIDAY — PRODOTTI NOTIZIE ARTICOLI VIDEO EVENTI FORUM VIDEOGIOCHI CINEMA SERIE TV AUTO ANIME ESPORT

IL TRUCK MEDION ERAZER FA TAPPA AL LUCCA COMICS & GAMES 2022

Medion Erazer | Notizie | Immagini

Di **Alessio Marino** | 19 Ottobre 2022, Ore 15:10

L'enorme truck di MEDION dal Nord Europa si sposterà a Lucca, dove farà tappa in occasione del Lucca Comics & Games 2022 che prenderà il via il 28 Ottobre 2022 e terminerà il 1 Novembre2022. L'enorme bilico sarà inconfondibile e completamente brandizzato Lady ERAZER, per sintetizzare meglio le specifiche dei PC da gaming MEDION.

Salendo, ovviamente gratuitamente, al suo interno, ci si potrà accomodare su una delle postazioni preparate per l'occasione, caratterizzate dalla

Everyeyeit è offline.

Ulteriori informazioni sul rispettivo canale!

Visita Everyeyeit

twitch

CHIUDI IL PLAYER

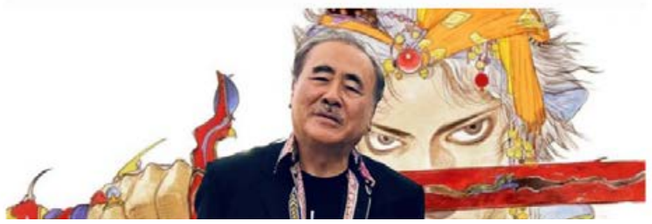
Lucca Crea LC&G la comunicazione BILANCIO SOCIALE E RENDICONTO CULTURALE 2021

GameSoul — Piattaforme | News | Recensioni | Guide | Altro | Uscite 2022 | search the site

Non chiamatela intervista: una chiacchierata con Yoshitaka Amano

Abbiamo parlato con il Sensei giapponese che ha dato vita ai loghi di Final Fantasy.

AMEDEO DAVIT — 7 NOVEMBRE 2022 — ALTRO, EVIDENZA, SPECIALI



NEWS

Non chiamatela intervista: una chiacchierata con Yoshitaka Amano

Con una camicia di Versace vintage e una t-shirt di Dario Argento arriva lui, il... [Read More]

Lucca Comics & Games 2022: Hope - L'edizione della rinascita

Gli ultimi anni sono stati duri per tutti, ed in particolar modo per il settore ... [Read More]

Mordenkainen presenta i Mostri del Multiverso è il nuovo manuale dei mostri, e va bene così

Avventurieri e avventuriere di ogni età, diamo insieme un'occhiata a un nu... [Read More]

Crunchyroll: 5 anime

IGN Italia — Forum | Recensioni | Video | Cinema/TV | Speciali | Altro | Login

Black Panther: Wakanda Forever | God of War: Ragnarok | Call of Duty: Modern Warfare II | Black Adam

LUCCA COMICS & GAMES

Riot Games approda al Lucca Comics 2022: dal 28 ottobre al 1° novembre tanti eventi per celebrare la community

Riot vi aspetta all'ex Museo del fumetto per cinque giorni di divertimento, tra gare di cosplay e eSports.

lascimmiapensa.com CINEMA SERIE TV NEWS CLASSIFICHE RUBRICHE MUSICA SHOP

Intervista a Nolan Bushnell, colui che inventò il mondo dei videogiochi

Nolan Bushnell è la persona che ha letteralmente rivoluzionato le nostre vite fondando Atari, il colosso che ha inventato il mondo dei videogiochi

Di **Claudio Faccendi** - 30 Ottobre 2022

Nolan Bushnell - Wikipedia - Intel Free Press

lascimmiapensa.com CINEMA SERIE TV NEWS CLASSIFICHE RUBRICHE MUSICA SHOP

Intervista a CDPR + Studio Trigger, creatori di Cyberpunk Edgerunners

TOM'S HARDWARE GAMEDIVISION MOBILELABS CULTURA POP MOTORLABS B2BLABS OFFERTE FORUM

Yoshitaka Amano: intervista al maestro

di Livia Soreca

martedì 1 Novembre 2022 11:00

4 min vai ai commenti

Il **Lucca Comics and Games 2022** non smette di stupire con i suoi ospiti d'eccezione. Il 30 ottobre avviene l'incredibile incontro con il maestro ***Yoshitaka Amano***. L'artista giapponese, di fama internazionale, racconta quelli che sono i punti salienti della propria carriera, dall'arte figurativa al mondo videoludico e a quello dell'animazione.

Più informazioni su

Lucca Comics and Games
Lucca Comics and Games 2022
press café
Yoshitaka Amano
Eventi
Lucca Comics and Games 2022
Square
Tatsunoko Production

Adobe
Piani Fotografia: 16% in meno.
Vedi i termini.

TUTTOSPORT.COM LIVE LEGGI IL GIORNALE ABBONATI A €0,99

ESPORTS / EVENTI

Yoshitaka Amano: "arte e videogiochi si stanno incontrando" - l'intervista

Ospite d'eccezione di Lucca Comics and Games, l'artista giapponese ha condiviso con noi quello che pensa sul mondo del gaming e il suo rapporto con l'arte

03.11.2022 17:05 8 MIN Intervista Amano Yoshitaka

A) MEDIA EVALUATION

Anche quest'anno la media evaluation (ave – advertising value equivalent) è stata affidata a Eco della Stampa, registrando **un valore pari a 16.017.757,00 euro nel periodo compreso tra il 1° settembre e il 15 novembre 2022**. Un dato evidentemente in crescita rispetto al 2021, anno che, tuttavia, non viene considerato come benchmark realmente affidabile in quanto ancora regolato da dinamiche pandemiche, tant'è che la **valorizzazione economica** della copertura generale segnala una crescita del **+66% rispetto al 2021**, che rappresenta **un dato viziato dalle condizioni pandemiche**.

Nel 2022 cresce del **69%** la **copertura mediatica generale** rispetto all'anno precedente, con una crescita maggiore dell'esposizione su **Radio-Tv (+111%)**. Complessivamente, cresce anche il dato di **OTS stampa e web**, con un **+63%** rispetto al dato riferito all'anno precedente.

Il valore economico del media cartaceo è cresciuto del **122%**, segno di una copertura di maggiore qualità (maggiore copertura su testate nazionali come La Lettura/Corriere della sera, Robinson/La Repubblica e Quotidiano Nazionale) e traina l'aumento della valorizzazione economica complessiva della copertura. L'aumento del **valore economico Radio-Tv** è invece più contenuto (+15%) a fronte di un importante aumento della copertura del media, già evidenziato prima (+111%).

Nel periodo che va dal 2019 ad oggi, è stata osservata una costante diminuzione delle tariffe pubblicitarie di radio e tv. Ciò costituisce la principale causa dell'aumento «contenuto» della valorizzazione economica della copertura Radio-Tv che, nel 2022, per il 66% si è focalizzata proprio sulle emittenti Radio-Tv.

IL SOCIAL LISTENING E I SOCIAL MEDIA

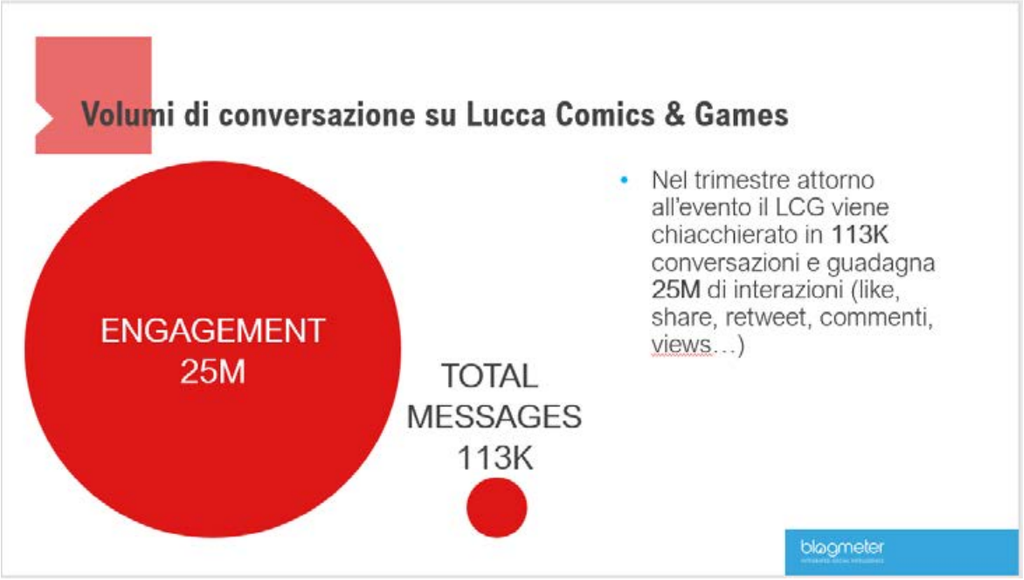
Quest'anno per la prima volta l'analisi della performance social della manifestazione è stata affidata a **Blogmeter** come ente più adatto a valutare non solo la performance diretta, ma anche indiretta e generata dalla cassa di risonanza delle attività messe in campo. Il periodo considerato inizia il 1 settembre e termina il 15 novembre 2022, riguarda tutte le conversazioni in lingua italiana avvenute in tutti i più importanti social media (Facebook, Instagram, YouTube, Twitch, Twitter, Tiktok), blog, forum, siti di review, news.

La percezione generale del festival è stata particolarmente positiva: le aree di criticità individuate presenti sono risultate di tipo quasi esclusivamente logistico.

Le voci di chi si è lamentato ci sono, ma non manca chi ha la consapevolezza della portata di un festival come Lucca Comics & Games e quindi dell'impossibilità che non ci siano affollamento, ostacoli logistici, affitti esorbitanti.

Vari partecipanti poi hanno sottolineato come quest'anno la situazione affollamento in particolare sia

stata gestita molto meglio che in passato.



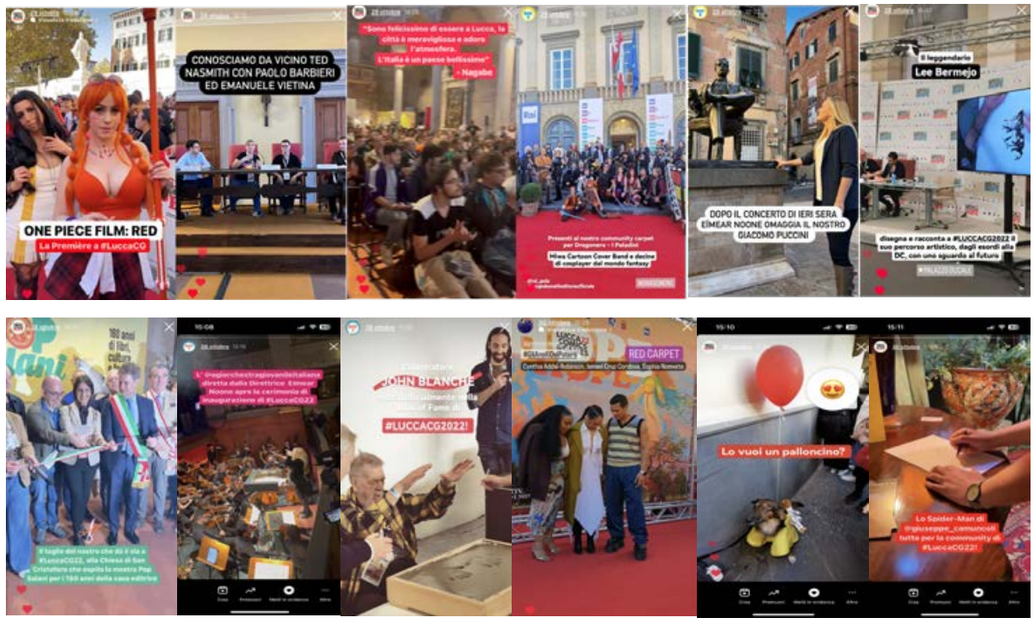
In relazione ai dati proprietari registrati tramite la business suite di Meta o tramite gli insights delle piattaforme, si evidenza che, nel periodo 1 settembre – 15 novembre, si è ottenuto:

FACEBOOK	INSTAGRAM	TWITTER
COPERTURA **7.506.497 > + 55%** INTERAZIONI **158.844 > + 52 %**	COPERTURA **1.841.178 > + 6%** INTERAZIONI **603.022 > + 105 %**	IMPRESSIONS **390.900 > +0,5%%** MENTIONS **3.583**
CRESCITA FOLLOWER **+ 10.189 + 57%**	*CRESCITA FOLLOWER* **+ 31.555 > +163%**	*CRESCITA FOLLOWER* **+ 1.248 > + 27%**

I TOP POST per interazioni sono stati:

Più di 800 stories pubblicate nel periodo 1/09 – 15/11

Copertura Live durante il Festival per raccontare eventi, mostre, partner, ospiti, Cosplay e la quotidianità al festival.



LE MEDIA PARTNERSHIP

Oltre alla già citata Main Media Partnership con Rai, ampiamente descritta al paragrafo 4.1.4. si ricordano le partnership con: **Variety**, **Bleeding Cool**, **SciFi Now** e **Games Radar** come international media partner; poi ancora **Radio 2** (Official Radio)**, Rai Kids**, **RaiPlay** (Digital partner), **ADN Kronos**, Monrif Group (QN, la Nazione, Il Resto del Carlino, il Giorno, Luce), **One Podcast**, **Cultura POP**, **Animeclick**, **Fumettologica**, **ioGioco**, **The Games Machine**, **Fantasy Magazine**, **Badtaste.it, Improntadigitale.org**.

RAI nel ruolo di main media partner ha messo in campo diverse iniziative tra le quali: uno spot da 30 secondi programmato per 10 giorni dal 21 ottobre su tutte le testate del gruppo; una sezione dedicata a LC&G su RaiPlay dal 28 ottobre 2022 al 28 febbraio 2023, con richiamo nell'indice generale durante i giorni del festival; 5 giorni di diretta su RaiGulp dal Family Palace, fulcro del programma di Lucca Junior; una copertura consistente di tutte le emittenti giornalistiche del gruppo.

LA NAZIONE ha pubblicato uno speciale estraibile di n. 8 pagine il 27 ottobre, ha seguito quasi quotidianamente la manifestazione dal 19 luglio 2022 in poi, ha pubblicato il programma ufficiale in formato cartaceo, ha dedicato 8 pagine al giorno dal 28 ottobre al 1° novembre. Ha rimandato in diretta la conferenza stampa del 29 settembre 2022, inoltre è stato attivo in homepage sui siti di QN e de La Nazione il rimando al sito di Lucca Comics & Games.

ADN KRONOS solo nel periodo 28.10.2022 – 02.11.2022 ha censito 161 contenuti per una reach potenziale di 9.065.990 utenti svolgendo appieno il ruolo di agenzia "di distribuzione" a molte altre testate distribuite su tutto il territorio nazionale.

ONE PODCAST ha prodotto 5 puntate dedicate esclusivamente a Lucca Comics & Games, con rubriche e approfondimenti insieme a ospiti e talent, il tutto condotto da Francesco Lancia e Federica Cacciola.

Per le uscite di Variety, Bleeding Cool, SciFi Now e Games Radar si rimanda al paragrafo sulla stampa internazionale.

Roberto Saviano al Teatro del Giglio

LUCCA COMICS & GAMES 4.4.
I PREMI

John Romita Jr. con Giovanni Russo

4.4. I PREMI

I riconoscimenti di Lucca Comics & Games, assegnati in diversi ambiti a riconoscere sia l'eccellenza della produzione sia l'emergere di nuovi talenti, sono l'avanguardia di un'azione di promozione culturale che ad essi non si limita, ma che permea tutte le attività del festival. Di seguito un breve resoconto dei vari esiti.

LUCCA COMICS AWARDS

I Lucca Comics Awards proseguono il loro percorso di principali premi italiani dedicati al fumetto. A fronte di più di 300 opere sottoposte (in linea con gli anni precedenti, nonostante la pandemia) e vagliate da un apposito comitato di selezione, la giuria, composta da autori, esperti e un rappresentante di Lucca Crea, ha decretato il seguente palmares:

Yellow Kid Maestra del Fumetto - Riyoko Ikeda

Yellow Kid Maestro del Fumetto - Milo Manara

Riyoko Ikeda e Milo Manara sono due maestri del fumetto che idealmente disegnano un ponte culturale tra Oriente ed Occidente. Nel tempo della guerra, che pensavamo ormai archiviato, per dare un segnale di speranza e pace in via straordinaria il premio viene assegnato a questi due artisti, che hanno fatto dello sconfinamento, della curiosità, un tratto identitario forte. Se Lady Oscar nasce dalla lettura di Stefan Zweig, Le avventure asiatiche di Giuseppe Bergman rivelano l'amore per l'Oriente. Due ritratti, ognuno con l'unicità del proprio segno, un'unica cornice: il fumetto che lega e ci fa sognare, senza confini.

Yellow Kid Fumetto dell'anno - The Hellbound, di Yeon Sang-ho e Choi Gyu-seok, Panini Comics

The Hellbound raggiunge il doppio obiettivo di intrattenere e far riflettere, raccontando attraverso un intreccio incalzante una società in cui la circolazione di notizie non verificate e la visibilità data

dai mezzi di comunicazione diventano strumento di repressione e violenza. L'opera testimonia inoltre la grande vitalità della Corea del Sud come produttrice di fumetti, oltre che di film e serie tv, capaci di conquistare il pubblico internazionale.

Yellow Kid Autore dell'anno - Paco Roca per Ritorno all'Eden, Tunué

Per la coerenza con cui continua a mettere al centro del racconto persone "comuni" che sono in grado di suscitare profonde emozioni in chi legge. E per aver portato a piena maturazione un linguaggio grafico essenziale ed eloquente, capace di mostrare senza spiegare.

Premio speciale della Giuria - Mostri, di Barry Windsor-Smith, Mondadori

Un'opera monumentale, frutto di decenni di lavoro e difficilmente ascrivibile in un genere definito, che travolge chi legge con i suoi personaggi sospesi tra ossessione e tragedia e soprattutto con lo straordinario disegno in bianco e nero graffiato che porta alla luce ogni minimo dettaglio.

Gran Guinigi Miglior fumetto breve o raccolta - Gli incubi di Kafka, di Peter Kuper, Tunué

Con un bianco e nero feroce e un segno espressionista, Kuper riesce a trasporre i racconti di Kafka dalla Mitteleuropa di inizio Novecento alla New York contemporanea, riaffermando con il linguaggio del fumetto l'universalità di un classico della letteratura.

Gran Guinigi Miglior fumetto seriale - Cosma & Mito, di Nicola Zurlo e Vincenzo Filosa, Coconino Press

Un esperimento originalissimo che combina stilemi grafici e narrativi d'ispirazione giapponese con storie e personaggi tratti dal folklore calabrese, allo scopo di costruire un mondo fantastico decisamente bizzarro eppure vicino al nostro, in cui chi legge non può fare a meno di avventurarsi.

Gran Guinigi Miglior disegno - Gaëlle Geniller per Le Jardin, Paris, Edizioni Star Comics

Attraverso un segno pulito e armonioso, particolarmente memorabile nelle scene di danza, e una sequenza narrativa fluida e comprensibile, l'autrice offre una rielaborazione fresca ed efficace del linguaggio Art Déco, riuscendo a restituire tutto il fascino della Parigi degli anni Venti.

Gran Guinigi Miglior sceneggiatura - R. Kikuo Johnson per Nessun altro, Coconino Press

L'autore sorprende con una narrazione pura e scorrevole supportata più che dai dialoghi dalle pause e dai silenzi. È proprio questo ritmo semplice eppure ben calibrato a raccontare al meglio una storia ordinaria ma intensa, ambientata nella periferia di un'isola hawaiana.

Gran Guinigi Miglior esordiente - Giorgia Kelley per Strange Rage, Rizzoli Lizard

Per la semplicità e l'efficacia con cui ha ritratto l'inquietudine e lo smarrimento di una generazione che non riesce a trovare pace pur non avendo nulla contro cui arrabbiarsi, riuscendo a dare un'interpretazione nuova alla formula classica del racconto di formazione.

Gran Guinigi per un'iniziativa editoriale – Premio Stefano Beani ex aequo

La Revue Dessinée Italia

Perché ripensa a beneficio del pubblico italiano un modello di graphic journalism in formato periodico, con inchieste ben articolate e sempre di stretta attualità, riconfermando come il fumetto continui a essere un prezioso strumento di riflessione sulla contemporaneità.

Comics & Science, di CNR Edizioni / Feltrinelli Comics

Per l'equilibrio raggiunto tra divulgazione e intrattenimento e la capacità di crescere nel tempo, coinvolgendo numerose firme del fumetto italiano e strutturandosi come un progetto di ampio respiro, oltre che di indiscusso valore educativo.

PREMI DI TALENT SCOUTING

Lucca Project Contest. Anche nel 2022 si è svolto il Lucca Project Contest – Premio Giovanni Martinelli, concorso per progetti di storie a fumetti con in palio la pubblicazione, realizzato in collaborazione con Edizioni BD.

I finalisti si sono disputati il premio davanti a una giuria di professionisti composta da Giovanni Marinovich, art director di Edizioni BD, Giuseppe Camuncoli, fumettista, e Luca Raina.

Il palmares è il seguente:

Vincitore - "Dog" di Valentina Galluccio

Opera coinvolgente nella sua sconvolgente tematica quotidiana e ricorsiva, toccante nel suo sforzo di superamento e di catarsi, grazie anche alla crudezza del tratto che non fa sconti a nessuno.

Menzioni speciali:

"The Burrito Quest" di Francesco Cabbai

L'opera nella sua apparente mancanza di linearità e contatti lisergici e onirici cattura per originalità, creatività e coerenza narrativa grazie anche all'impianto solido e dirompente.

"Jimena" di Alessandro Casotti

Una storia che parla di libertà e superamento delle barriere e dei limiti (fisici e non solo) in maniera molto leggera e allo stesso tempo profonda, raccontata con un tratto maturo e già pronto per la pubblicazione.

Gioco Inedito: L'edizione 2022 del Premio di Talent Scouting "Gioco Inedito" ha visto la partecipazione di 41 prototipi inediti, presentati da Game Designer non professionisti e vagliati da una giuria composta da esperti del settore e editori; il concorso 2022 aveva come tema "geroglifici", per celebrare la collaborazione con il Museo Egizio di Torino e festeggiare la ricorrenza del bicentenario dalla prima traduzione della Stele di Rosetta. Il prototipo vincitore ("Cartigli") è stato riveduto e corretto insieme agli editor di dV Games ed a Paolo Marini e Federico Poole (curatori del Museo Egizio); l'edizione finale ha preso il titolo di "Papyrus", ed ha visto le stampe grazie alla collaborazione di dV Games e Cartamundi, per essere presentato durante i 5 giorni del Festival con uno spazio

espositivo dedicato e tavoli dimostrativi funzionanti per tutta la manifestazione.

Concorso Lucca Junior - Premio di Illustrazione Editoriale Livio Sossi. Il **Premio di Illustrazione Editoriale Livio Sossi** è finalizzato alla realizzazione di un albo illustrato pubblicato con regolare contratto da un editore partner e dà opportunità concrete a talenti emergenti, e non solo, di pubblicare il primo libro o consolidare la propria carriera con editori di qualità. Sono stati **394 i progetti in gara** nella terza rinnovata edizione del Concorso Lucca Junior, che dal 2019 è intitolato al suo storico presidente di Giuria ed è diventato Premio di Illustrazione Editoriale "Livio Sossi". Ai partecipanti è stato chiesto di realizzare un progetto completo per un libro illustrato a partire da un testo proposto dall'organizzazione, composta da Lucca Comics & Games in partnership con l'agenzia *Book on A Tree* e con *Terre di mezzo*, editore specializzato in editoria per l'infanzia. Il testo da illustrare "Non mi aspettavo" è stato scritto da Angelo Mozzillo e la giuria, composta dal presidente composta dal Presidente Paolo d'Altan (illustratore) e dai giurati Davide Calì (autore, illustratore e fumettista), Anna Laura Cantone (illustratrice), Antonella Carnicelli (art director Terre di mezzo Editore) e Simone Sbarbati (direttore di Frizzifrizzi) ha decretato come **vincitore Francesco Faccia**, che, grazie al concorso, **ha pubblicato il suo primo albo illustrato con Terre di mezzo Editore** e lo ha presentato in **anteprima a Lucca Comics & Games 2022** insieme all'autore Angelo Mozzillo. In occasione del festival, è stata, inoltre, allestita presso il Family Palace, la mostra con le migliori tavole pervenute al concorso.

I CONCORSI DI LUCCA GAMES

Anche nel 2022 Lucca Games ha presentato un ricco programma di premi, concorsi e riconoscimenti.

Gioco dell'Anno: nel 2022 sono stati iscritti 42 giochi, per un totale di 19 editori partecipanti; il vincitore è stato ***Le Cronache di Avel*** di Przemek Wojtkowiak (illustrato da Bartolomij Kordowski, sviluppato da Rebel Studio e distribuito da Asmo-

dee Italia) con l'autore, già ospite del Festival, premiato sul palco del Teatro del Giglio durante la serata di premiazione.

Gioco di Ruolo dell'Anno: sono stati 19 i titoli iscritti per un totale di 12 editori rappresentati. Il vincitore è stato ***Fabula Ultima*** di Emanuele Galletto (edito da Need Games e distribuito da Asmodee Italia) ed il premio è stato consegnato durante la serata di premiazione del Festival dall'Ospite d'Onore Amano Yoshitaka.

Joe Dever Award: Dedicato all'autore della mitica saga di Lupo Solitario e attribuito dallo scrittore Pierdomenico Baccalario, dal giornalista Paolo Cupola, dall'influencer Chiara Papalia (in arte Kodomo), dal dirigente per l'industria cinematografica Beniamino Placido e dall'economista e docente universitario Alessandro Stanchi, il Joe Dever Award è il premio alla miglior operazione crossmediale dell'anno, che nel 2022 è stato attribuito a ***Cyberpunk – Edgerunners***; questa la motivazione della giuria: "Gioco da tavolo e di ruolo, popolarissimo videogame e ora anime considerato giù un cult, *Cyberpunk* nelle sue mille incarnazioni (non ultima la recente serie *Edgerunners* di Netflix) è il vincitore del Joe Dever Award 2022. L'universo, creato dalla fantasia dei ragazzi di CD Projekt RED, ha il grande merito di essere riuscito a far crescere un sottogenere letterario, considerato "di nicchia" persino per gli appassionati di fantascienza, trasformandolo in un fenomeno culturale di massa, in grado di esercitare la propria influenza non solo su giochi e videogiochi, sul piccolo e sul grande schermo, ma anche sul mondo della musica e della moda".

Premio alla Carriera 2022: Il Premio Best of Show alla Carriera 2022 è stato vinto da Amano Yoshitaka, Ospite d'Onore del Festival 2022. Questa la motivazione della giuria: "Grazie al suo indiscusso talento artistico, ha avuto il merito di aver posto l'illustrazione nei videogiochi al centro del progetto ludico, non più soltanto un mero elemento estetico di supporto alla storia e ai contenuti, modificando per sempre il concetto stesso di game design. La sua arte ha ispirato generazioni di autori di tutto il mondo ed è ragionevole aspettarsi che continuerà a farlo per ancora molto tempo. Illustratore visionario ed ispirato, talentuoso e prolifico character designer nonché coautore di una delle saghe videoludiche più celebri della storia contemporanea, Yoshitaka Amano è il vincitore del Best of Show alla carriera 2022".

GROG: Il Trofeo Grog, lo storico concorso di pittura di miniature, è giunto nel 2022 alla trentaseiesima edizione e, si conferma un concorso partecipato ed un premio ambito sia dai neofiti che dai pittori più esperti; sia pure con numeri leggermente inferiori all'ultima edizione pre-pandemica, il ritorno all'interno del Padiglione Carducci ha visto la partecipazione di 35 pittori singoli, in gara con un totale di 97 modelli.

L'edizione 2022 delle Ruolimpiadi ha visto il ritorno dei grandi numeri, primo fra tutti quello delle squadre e dei giocatori. Sono state 20 le Squadre iscritte, per un totale di 200 persone al giorno e 43 partite effettuate nell'arco dei 5 giorni (20 tavoli Ruolimpici, 8 tavoli speciali, 1 Finale, 1 Contro finale, 12 Tavoli del Mastering, 1 Tavolo Mastering Special); importanti le collaborazioni portate avanti: Acheron Games, Galaxia Prime production, Marcos y Marcos, Narrattiva, Two little Mice, Elish, Mondiversi, Andrea Lucca, con Stefan Pokorny e Frank Mentzer a fare da padrini delle attività.

RiLL: Con la ventottesima edizione del Trofeo RiLL, il concorso ritorna ai numeri del pre-pandemia (anzi, un po' di più) con 371 racconti ricevuti per l'edizione 2022 (erano stati 350 circa all'anno nel triennio 2017-2019); il racconto vincitore del ventottesimo Trofeo RiLL è *Quel signore in salotto*, del carpigiano Nicola Catellani. Quindi, l'antologia Mondi Incantati del 2022 si intitola *Quel signore in salotto e altri racconti dal Trofeo RiLL e dintorni* (edizioni Acheron Books), e propone tredici racconti: i primi cinque classificati del Trofeo RiLL (scelti dalla nostra giuria di scrittori, giornalisti, accademici, esperti e autori di giochi), i quattro vincitori di SFIDA 2022 e, infine, la sezione RiLL World Tour, con quattro racconti fantastici premiati nei concorsi esteri con cui il Trofeo RiLL è gemellato: il premio Visiones (Spagna), il premio Ataegina (Portogallo), la NOVA Short-Story Competition (Sud Africa), la Horror Flash Fiction Competition (Australia).

Il parterre dei premiati a Lucca Comics & Games 2022

Il Consigliere della Regione Toscana Stefano Baccelli con il DIrettore di Lucca Crea Emanuele Vietina visitano la mostra Pop Salani, per i 150 anni della casa editrice. Chiesa di San Cristoforo

CREDITS

COMUNE DI LUCCA

Sindaco

Mario Pardini

LUCCA HOLDING S.p.A.

Amministratore Unico

Marco Porciani

LUCCA CREA S.r.l.

Amministratore Unico

Nicola Lucchesi

Direttore Generale

Emanuele Vietina

Staff di Direzione

Cristiana Dani

Contenuti e Produzioni

Alberto Rigoni

Immagine Corporate

Francesco Bonturi

Ricerca e Analisi

Antonio Rama

Amministrazione e Patrimonio

Giovanni Fenili

Stazione Appaltante

Anna Angelici

Lucia Dianda

Amministrazione

Silvana Ferrari

Polo Fiere & Congressi

Maria Novella Dogliotti

Affari Istituzionali - LC&G

Giovanni Russo

Programmazione – LC&G

Silvia Ceccarelli

Exhibitors Relations – LC&G

Andrea Parrella

Service & Operations

Duccio Signorini

Partnership & Promotion

Francesca Bellotto

Legal

Aldo Bellora

Antonio Pellegrino

Compliance e Organizzazione Aziendale

Filippo Bianchi

Edoardo Rivola

ICT

Daniele Luchi

LUCCA COMICS & GAMES

Direttore

Emanuele Vietina

Director of Art

Cosimo Lorenzo Pancini

Programmazione

Alberto Rigoni

Silvia Ceccarelli

Comics

Barbara Gozzi

Annalisa Quilici

Leonardo Macchia

Games

Gabriele Cenni

Fantasy

Simone Bonaccorso

Japan

Francesco Niccolai Mugnaini

Junior

Sarah Genovese

Federico Fiaschi

Movie

Andrea Bernardini

Giovanni Cova

Music

Gianluca Del Carlo

Videogames

Dario Cherubino

Digital

Laura Filattiera

Alessandro Di Giulio

Federico Mocciaro

Programmi e Iniziative

Comics

Mauro Bruni, Roberto Irace e Pierpaolo Putignano (Mostre)

Pier Luigi Gaspa (Cicli di Fumetto)

Cristina Poccardi (Graphic Novel Theatre)

Corinna Braghieri (Self Area)

Games

Tiziano Antognozzi (Mostre e Panel)

Giuseppe Dante Burruano (The Citadel)

Alberto Cecchetti (Miniature Island)

Davide Scano e Valentina Sacco (Gioco dell'Anno)

Omar Lombardi (Ruolimpiadi & Mastering)

Miriam Borgioli (Area Performance)

Street & Fun e Cosplay

Nicola D'Olivo

Level Up

Andrea Gettapietra

Nicola Giammattei

Campfire

Riccardo Bondielli

La Feltrinelli Comics & Games

Mattia Coen

Exhibitor Relations

Andrea Parrella

Key Account Specialist

Tomas Paladin

Comics

Dario Dino-Guida

Games

Erika Santin

Japan, Junior, Collectible

Giada Lelli

Sponsorship

Andrea Faina

Services & Operations

Duccio Signorini

Progettazione

Jacopo Croci

Andrea Pellegrini

Martina Bardini

Gianni Parenti

Direzione Lavori e Cronoprogramma

Lucia Giaconi

Andrea Gonella

Braian Ietto

Luca Marcinnò

Lavinia Tenchini

Alberto Zanella

Comunicazione & Partnership

Francesca Bellotto

A/V Producer

Luca Bitonte

Web & Social

Giulia Genovese

Giulia Carezzi

Alessandra Giovannetti

Alessio Lucarotti

Igor Mario Medved

Simone Peruzzi

Uffici Stampa

Jazmin Kuan Veng e Wez Merchant (Internazionale)

Patrizia Wächter e Delia Parodo (Nazionale)

Barbara Di Cesare e Massimo Di Grazia (Regionale)

Veruska Motta (Comics e Fantasy)

Marco Giannatiempo (Games e Videogames)

Luigi Carafa e Claudia Falcone (Games)

Mariagrazia Cucchi (Music)

Immagine Corporate

Francesco Bonturi

Marco Corveddu

Mariano Fazzi

Samuele Quadrelli

Andrea Stefani

Elisa Del Bianco

Martina Molinaro

LUCCA COLLEZIONANDO

Coordinamento

Dario Dino-Guida

Programmazione

Riccardo Moni

MURABILIA E VERDEMURA

Coordinamento

Giuseppe Benedetti

Sales e Programmazione

Claudia Canigiani

Jacopo Lazzareschi Cervelli

Ilaria Monticelli

Il baluardo San Donato con le torri brandizzate ed il padiglione Mediaworld

COMMUNITY. #aLuccaPartecipiamo

Ogni attività di Lucca Crea è volta alle relazioni culturali e deve sviluppare partecipazione e protagonismo attivo per le proprie comunità di riferimento.

INCLUSION. #aLuccaIncludiamo

Le manifestazioni e i servizi organizzati da Lucca Crea hanno come obiettivo quello di creare relazioni inclusive, trovando nella quota di diversità dei media, così come in quella degli individui, il punto su cui fare leva per creare nuovi significati.

DISCOVERY. #aLuccaScopriamo

La conoscenza è il risultato della produzione culturale e delle relazioni nate sul territorio; la scoperta attrae l'attenzione e gli investimenti da e per la nostra Società. La missione del collaboratore di Lucca Crea è quella di disegnare nuove esperienze ed offrire al nostro pubblico nuove forme di conoscenza.

RESPECT. #aLuccaRispettiamo

Il rispetto sta alla base della scelta relazionale della Società. Lucca Crea rispetta i suoi interlocutori, il suo territorio e il suo patrimonio monumentale, ed è coniugando questo capitale con i temi di cui si occupa che costruisce nuovo valore.

GRATITUDE. #aLuccaRingraziamo

Lucca Crea mette al centro della sua azione la gratitudine per coloro che apportano contributi utili a sviluppare il territorio e l'interesse per i servizi che fornisce alle comunità di riferimento; ed è grata agli utenti dei suoi eventi che con la loro partecipazione arricchiscono l'azione strategica della Società.